
PERLINDUNGAN HUKUM PELAKU REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE DI INDONESIA

LEGAL PROTECTION OF REAL MONEY TRADING IN ONLINE GAMES IN INDONESIA

Zelki Prananda Putra, Muhamad Akmal Hakim
Universitas Pamulang
putrazelki@gmail.com
akmalhakiem@gmail.com

Abstrak

Penelitian mengenai Perlindungan Hukum transaksi Real Money Trading serta keabsahan transaksi tersebut berdasarkan perundang- undang di Indonesia, Penelitian ini bertujuan menjelaskan ketentuan huku jual beli online terhadap barang- barang virtual pada game online dalam peraturan perundang-undangan di indonesia dan memaparkan perlindungan hukum para pihak dalam transaksi real money trading.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan nomatif empiris serta metode analisis berupa kualitatif.

Hasil Penelitian ini adalah, ketentuan hukum praktik transaksi real money trading diatur oleh Undang- undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik karena praktik real money trading dalam transaksinya menggunakan perangkat elektronik serta dilakukan secara daring, Undang- undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang mengatur hubungan konsumen dengan penerbit permainan, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Transaksi Elektronik dan KUH Pidana maupun KUH Perdata. Bentuk perlindungan hukum terhadap transaksi real money trading menggunakan peraturan yang sama dengan transaksi online secara umum karena sesuai dengan asas Lex specialis derogat legi generali dimana karena tidak ada peraturan khusus maka kembali ke peraturan yang umum, namun ketidak pastian hukum membuat penegakan hukum kurang maksimal, para pihak dapat menyelesaikan sengketa dengan jalur litigasi maupun non litigasi.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Real Money Trading, Transaksi Online.

Abstract

Research on Legal Protection for Real Money Trading transactions and the legitimacy of these transactions based on Indonesian law. This study aims to explain the legal provisions for online buying and selling of virtual goods in online games in Indonesian legislation and describe the legal protection of parties in real money trading transactions.

This research method uses a type of qualitative research with an empirical normative approach and a qualitative analysis method.



*The results of this study are, the legal provisions for the practice of real money trading transactions are regulated by Law number 19 of 2016 concerning amendments to Law number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions because real money trading practices in transactions using electronic devices and are carried out during, Law of the Republic of Indonesia Number 8 of 1999 concerning Consumer Protection which regulates consumer relations with game publishers, Government Regulation of the Republic of Indonesia Number 71 of 2019 concerning Implementation of Electronic Transaction Systems and the Criminal Code and the Civil Code. This form of legal protection for real money trading transactions uses the same rules as online transactions in general because it is in accordance with the principle of *Lex specialis derogat legi generali* where because there are no special regulations, we return to general regulations, but legal uncertainty makes law enforcement less than optimal, parties can resolve disputes through litigation or non-litigation.*

Keywords : Legal Protection, Real Money Trading, Online Transactions.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi terus berkembang, karena silih berganti peristiwa, inovasi data tanpa bantuan orang lain sedikit demi sedikit telah mengubah cara berperilaku individu dan perubahan manusia di seluruh dunia. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi telah mengakibatkan dunia tanpa batas dan perubahan sosial yang signifikan terjadi dengan cepat. Karena tidak hanya berkontribusi pada kemakmuran, kemajuan, dan peningkatan peradaban manusia, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk kegiatan ilegal, teknologi informasi saat ini dapat memberikan efek positif dan negatif bagi masyarakat.¹ Salah satunya adalah perkembangan internet dan video game.

Saat ini, video game berbasis mobile dan komputer sudah tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak-anak milenial di hampir setiap pelosok kota tempat mereka selalu bermain. Fenomena ini mendorong banyak pemain untuk bermain video game serta beberapa pihak yang diuntungkan dengan menjual barang-barang virtual seperti baju besi, kulit avatar, pakaian, senjata, dan baju besi kepada pemain dengan imbalan mata uang nyata. Selain itu, beberapa orang masih bermain video game untuk memenuhi kebutuhan mereka dan melakukan pembelian dalam game. Real Money Trading (RMT) adalah istilah lain untuk pertukaran mata uang nyata antar item virtual dalam sebuah game.

Saat ini permasalahan tentang transaksi item atau jual beli item di dalam video

¹ Ahmad Ramli, *Cyber Law Dan KAKI-Dalam System Hukum Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2004).



game masih menjadi sebuah permasalahan yang sangat sering ditemukan di setiap game online khususnya game yang memiliki sistem Real Money Trading (RMT) atau biasa disebut transaksi dalam bentuk uang asli yang ditukarkan untuk membeli item dalam sebuah game atau akun pada game, ataupun membeli sejumlah mata uang yang berlaku di dalam game. Namun, sudah menjadi hal yang lumrah dalam dunia game dengan istilah ini, dan tentu saja di Indonesia pun tidak kalah banyak para pemain yang menjual dan membeli mata uang atau item virtual dalam game dengan sejumlah rupiah. Fenomena real money trading ini tentu saja menimbulkan pro dan kontra, Item di game online adalah barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah game online seperti akun game, mata uang game, armor, senjata, kostum, peliharaan yang berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ataupun hanya untuk membuat karakter menjadi memiliki tampilan yang menarik, keren, dan lucu.

Perdagangan Uang Nyata, lebih sering disebut sebagai RMT, juga disebut sebagai pembelian dan penjualan virtual. Hal ini disebabkan penjual dan pembeli tidak berinteraksi secara langsung melainkan melalui media elektronik. Biasanya, komunitas game akan membuat grup forum jual beli untuk mengiklankan barang yang ingin dibeli. Mereka menjual kepada pembeli, dan pembeli memposting barang yang mereka butuhkan atau ingin beli. Perdagangan Uang Nyata tidak selalu terjadi antar pemain; terkadang, pembuat game menjual item kepada pemain. Real Money Trading atau lebih sering disebut dengan RMT banyak digunakan di kalangan pemain game online bergenre MMORPG (Multi Massive Online Role Playing Game). MMORPG adalah game yang dimainkan dengan fitur kebebasan dalam kontrol dan menghubungkan aktor dengan banyak orang sekaligus dalam game online, dan popularitasnya terus meningkat setiap hari. Genuine Cash Exchange (RMT) adalah pertukaran elektronik dalam game untuk membeli uang dalam game atau barang dalam game.

Pertukaran Uang Asli atau biasa disebut RMT sendiri sebenarnya bukan kekhasan lainnya. Tahun 1987 menandai awal dari Perdagangan Uang Riil, atau lebih dikenal RMT. Dalam game Multi User Dungeon (MUD) berbasis teks, tahun itu, transaksi RMT pertama tercatat. Di Indonesia sendiri, sejarah RMT diawali dengan hadirnya Ragnarok Online, sebuah Monstrous Multiplayer Online Pretending Game (MMORPG) yang dibawa oleh PT. Pada tahun 2001, Lyto Datarindo Fortuna. Armor, senjata, aksesoris,



dan karakter game, di antara barang virtual lainnya, diperdagangkan. Jumlah uang yang dipertukarkan juga cukup banyak, mulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah. Pertumbuhan industri game online dan RMT di Indonesia juga dibantu dengan munculnya game online tambahan seperti Seal Online dan Rising Force Online, serta penerbit game online lainnya seperti Megaxus dan Playon. Pemain umumnya menggunakan in-game talk office dan juga virtual entertainment seperti Kaskus dan Facebook untuk melacak pedagang atau membeli uang asli khususnya rupiah.

Mirip dengan pembelian voucher game untuk mengisi pulsa dalam jumlah tertentu, pemain bisa menggunakan pulsa tersebut untuk membeli item langka. Karena banyak terjadi penipuan dan kecurangan dalam mendapatkan barang yang akan diperdagangkan, RMT antara pemain dan pengembang/penerbit lebih aman dari segi keamanan daripada RMT antar pemain. Akademisi tidak selalu memperhatikan fenomena ini. Sebenarnya, fenomena ini bukanlah hal baru. Di Indonesia perkembangan kekhasan RMT sudah ada sejak hadirnya game Ragnarok Online pada tahun 2001 lalu.²

Masalah Real Money Trading yang lebih sering disebut dengan RMT ini memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Aspek pertama dan terpenting dari fenomena Real Money Trading di Indonesia adalah meningkatnya jumlah penipuan. Hal ini karena pembayaran yang dilakukan dengan uang asli, tentu saja, dilakukan dengan mentransfer uang ke penjual barang tanpa jaminan atau pihak ketiga, dan tidak sedikit orang yang tertipu dan menjadi penipu. Gamer dewasa, di sisi lain, tidak memiliki banyak waktu untuk bermain game, jadi mereka membutuhkan penjual yang mengenakan biaya nyata untuk menjual item dalam game untuk menebusnya.

Adanya peraturan Undang- undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik mengenai transaksi elektronik serta Peraturan pemerintah nomor 71 tahun 2019 penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik yang mana segala transaksi maya atau transaksi yang menggunakan perangkat elektronik. Transaksi Barang Virtual atau disebut juga dengan Real Money Trading diatur oleh undang-undang ini karena pada praktiknya menggunakan perangkat elektronik dan dilakukan secara online. Akibatnya,

² Muhammad Arief Rahadian, 'Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade', *Jurnal Pemikiran Sosilogi*, 3.1 (2016), 36.



transaksi tersebut diperhitungkan sebagai salah satu peristiwa hukum yang dimaksud dalam UU ITE. Namun, apakah Perdagangan Uang Riil, lebih sering disebut RMT, sesuai dengan hukum atau peraturan Indonesia?

Menurut Soetandyo Wignjosoebroto Hukum undang-undang itu dibentuk atau dibuat dalam wujud preskripsi-preskripsi normatif, dengan harapan akan dapat berfungsi dengan baik sebagai acuan perilaku manusia dalam masyarakatnya, yang kemudian daripada itu apabila bisa memenuhi ekspektasinya akan memungkinkan terwujudnya tatanan kehidupan bermasyarakat yang tertib dan terintegrasi tinggi Pasal 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 secara tegas menyatakan bahwa “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Sebagai Negara hukum maka seluruh aspek dalam bidang kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan termasuk pemerintahan harus senantiasa berdasarkan atas hukum termasuk praktik Real Money Trading atau biasa disebut RMT. Menurut simorangkir, “negara hukum diartikan sebagai suatu Negara yang menerapkan prinsip legalitas, yaitu segala tindakan Negara melalui, berdasarkan dan sesuai dengan hukum”.³

Namun, terlepas dari apakah hukum Indonesia telah mengakomodir praktik Real Money Trading, banyak kasus pidana dan perdata yang merugikan pemain. Meskipun pihak-pihak yang terlibat dalam praktik Real Money Trading mendapatkan perlindungan hukum, namun semua tindakan mereka berdasarkan dan sesuai dengan hukum yang berlaku.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan batasan masalah di atas dan dalam rangka mempermudah peneliti dalam menganalisa permasalahan konstruksi yuridis mengenai kegiatan transaksi item virtual atau biasa disebut Real Money Trading, maka penulis menentukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana ketentuan hukum jual beli online terhadap transaksi item virtual di dalam perundang-undangan?
- b. Bagaimana Perlindungan hukum para pelaku transaksi real money trading? jual beli barang virtual pada game online

³ JCT Simorangkir, *Hukum Dan Konstitusi Indonesia* (Jakarta: Gunung Agung, 1983).



C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini digunakan sebagai sumber penyusunan dengan tujuan supaya penelitian ini terarah dan mendapatkan kebenaran obyektif. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengkaji peraturan perundang-undangan yang berlaku atau diterapkan pada suatu permasalahan hukum Transaksi Barang Virtual pada Game Online dalam fenomena Real Money Trading di Indonesia.

2. Pendekatan

Pendekatan yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Undang- undang Statute Approach & Case Approach yang memfokuskan pada ketentuan perundang- undangan dan pendekatan secara kasus yang melihat peristiwa hukum yang terjadi di masyarakat.⁴

PEMBAHASAN

A. Ketentuan Hukum Jual Beli Item Virtual dalam Perundang- undangan

Peraturan- peraturan yang mengatur real money trading atau biasa kita sebut transaksi item virtual diantaranya adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hubungan antara Undang-undang ITE dengan *real money trading* sesuai dengan bunyi Pasal 1 angka 2 “Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik mengatur transaksi elektronik secara umum dimana para pihak dalam melakukan transaksinya menggunakan kontrak elektronik dimana kontrak elektronik adalah kontrak baru

⁴ I Made Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Jakarta: Kencana, 2017).



yang mendapatkan perlindungan dalam undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, pasal 1 angka 17 menjelaskan “Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik” yang kemudian kontrak elektronik ini dilanjut diatur oleh turunan undang-undang ITE yaitu peraturan pemerintah nomor 71 tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mengatur tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik secara umum, memang PP PSTE pun belum mengatur secara khusus *real money trading*, PP PSTE mengatur penyelenggara sistem transaksi elektronik dimana pihak-pihak yang bersangkutan dalam *real money trading* seperti pihak penerbit permainan atau pengguna jasa rekening bersama dapat dikatakan sebagai penyelenggara sistem elektronik, sedangkan transaksi online diatur pasal 46 PP PSTE yaitu transaksi elektronik dapat dilakukan berdasarkan kontrak elektronik sebagai bentuk kesepakatan yang dilakukan oleh para pihak, sehingga para pelaku praktik transaksi *real money trading* dalam melakukan transaksi seharusnya menggunakan kontrak elektronik, berdasarkan Pasal 46 ayat 2 kontrak elektronik dianggap sah apabila :

1. Terdapat kesepakatan para pihak

Berdasarkan wawancara dengan para pelaku praktik *Real Money Trading* para pihak memiliki kehendak yang bebas dalam melakukan transaksi jual beli *Item Virtual* dimana pelaku praktik *real money trading* mengerti dan paham apa yang mereka ingin jual belikan tanpa adanya sebuah paksaan, penipuan dan kekhilafan, Hal tersebut sesuai dengan KUH Perdata pasal 1321 yang berbunyi “Tiada sepakat yang sah apabila sepakat itu, diberikan karena kekhilafan, atau diperolehnya dengan paksaan atau penipuan”. Pasal 5 ayat (1) Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi : “Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik hasil cetaknya merupakan bukti hukum yang sah”.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik pasal 49 ayat 1 dan 2 yang



berbunyi :

- a. “Transaksi Elektronik terjadi pada saat tercapainya kesepakatan para pihak.”
- b. “Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, kesepakatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh Pengirim telah diterima dan disetujui oleh Penerima.”

Akibatnya, ketika pembeli dan penjual barang virtual bertukar pesan teks secara online, baik secara kelompok maupun individu, lahirlah perjanjian jual beli barang virtual.

2. Dilakukan subyek hukum yang cakap

Pada dasarnya seorang yang dikatakan cakap ialah seorang yang telah berumur 21 tahun atau sudah menikah. Namun dalam transaksi online sangat sulit membedakan mana yang telah cakap atau berada di bawah pengampuan, karena dilakukan tidak secara face to face sehingga bisa terjadi penipuan.

Dalam pembelian *item virtual* para penerbit permainan maupun pemain yang melakukan penjualan *item virtual* mereka tidak mencantumkan ketentuan-ketentuan mengenai minimal umur dalam pembelian *item virtual* atau melakukan top up, tentu hal tersebut tidak sesuai dengan syarat kecakapan hukum pada Pasal 330 KUHPerdata; “orang yang belum dewasa adalah orang yang belum berusia 21 tahun dan tidak kawin sebelumnya atau seseorang dikatakan dewasa jika telah berumur 21 tahun atau belum berumur 21 tahun tetapi telah menikah.”

3. Objek Yang Ditransaksikan

Hal yang dapat dikatakan sebagai Objek perjanjian berdasarkan KUH Perdata diantaranya adalah :

- a. Barang yang dapat diperjual belikan (Pasal 1332 KUH Perdata)
- b. Barang yang dapat ditentukan jenisnya (Pasal 1333 KUH Perdata)
- c. Barang-barang yang ada dikemudian hari (Pasal 1334 ayat (2) KUH Perdata).

Item virtual dapat dikatakan sebagai objek benda dan bagian dari harta kekayaan dikarenakan memiliki nilai untuk diperdagangkan dan berdasarkan wawancara



item-item tersebut dapat dimiliki secara jelas oleh seseorang walaupun tidak memiliki tubuh atau bentuk fisik, sehingga orang yang memilikinya mempunyai hak atas *item virtual* tersebut meskipun berada dalam sistem komputer dan internet, menurut subekti yang dimaksud kekayaan seseorang, dapat juga diartikan sebagai barang yang dapat digunakan, termasuk juga barang-barang yang tidak berwujud, yaitu hak-hak seseorang.

Konsep objek hukum itu sendiri adalah segala sesuatu yang berguna bagi manusia subjek hukum dan badan hukum, yang dapat menjadi hubungan hukum untuk sesuatu yang dapat dikelola oleh subjek hukum, jika dilihat dari berbagai sudut pandang. Adapun komponen suatu objek

Menurut Joshua Fairfield *property virtual* hanyalah kode komputer. Tidak seperti kode komputer yang hanya mengungkapkan ide, kode komputer *property virtual* "dirancang untuk berperilaku seperti tanah atau barang."⁵ macam-macam lain dari virtual property adalah seperti item-item dalam permainan online, dan sebagainya⁶

Sedangkan berdasarkan Undang- undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pasal 1 ayat (4) yang berbunyi : "Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya."

4. Pemenuhan Syarat Sebab Halal

Para pihak yang membuat perjanjian mempunyai kebebasan dalam menentukan bagaimana isi perjanjian tersebut selama perjanjian tersebut

⁵ Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan* (Jakarta: sinar grafika, 2011).

⁶ soedjono Dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: rajawali pers, 2007).



memiliki batasan yang ada pada Pasal 1337 KUH Perdata yaitu perjanjian tidak boleh sampai melanggar ketentuan Undang- undang, kesusilaan, serta ketertiban umum.

Mengenai Sebab halal dijelaskan pada Pasal 1335 KUH Perdata yang berbunyi: “Suatu perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau yang terlarang, tidaklah mempunyai kekuatan.”

Jual beli dikatakan telah dilakukan antara para pihak setelah tercapainya kesepakatan antara para pihak mengenai harga yang ditawarkan oleh penjual dan barang atau jasa yang ditawarkan oleh penjual. Jika faktor pertama dan kedua tidak terpenuhi, kontrak dapat dihentikan. Namun, jika unsur ketiga dan keempat tidak memenuhi maka perjanjian tersebut menjadi tidak sah.

Selain Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, Undangundang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen juga mengatur perlindungan hukum antara penjual dengan konsumen seperti larangan serta hak dan kewajiban antara pelaku usaha dan konsumen.

Peraturan sekarang yang mengatur transaksi *real money trading* tidak memuat *real money trading* secara khusus melainkan transaksi online secara umum, sehingga aturan yang sudah ada belum dikatakan jelas dan pasti sesuai yang dimaksud salah satu tujuan hukum yang dimaksud Gustav Radbruch yaitu kepastian hukum, undang- undang ITE yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik memiliki cakupan yang sangat luas yang mana mengatur tentang informasi elektronik dan transaksi elektronik secara umum hal tersebut membuat sengketa, salah satu yang menjadi kasusnya adalah kasus “Seorang bapak dan ibu yang memprotes kasir minimarket belakangan viral dan heboh di dunia jagat maya. Bapak tersebut menuntut pertanggungjawaban kasir Indomart lantaran anaknya top up game sebesar Rp 800 ribu”.⁷ Hal ini membuat aturan yang ada sekarang yang mengatur transaksi *real money trading* dalam penerapannya tidak sesuai dengan peraturannya hal tersebut dikarenakan tidak

⁷ O Notohamidjojo, *Soal-Soal Pokok Filsafat Hukum*.



kepastiannya hukum yang ada sekarang dalam mengatur transaksi *real money trading*.

B. Perlindungan Hukum Pelaku Terhadap Para Pelaku Praktik *Real Money Trading*

Pada dasarnya tujuan perlindungan hukum adalah suatu tindakan untuk melindungi serta memberi rasa aman kepada subjek hukum untuk menciptakan serta menyasikan hubungan agar terciptanya ketertiban dalam pergaulan hidup sesama manusia. Para pihak transaksi *real money trading* haruslah dilindungi agar terciptanya rasa aman saat transaksi *real money trading* dilakukan, perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.⁸

Menurut Philipus dalam melindungi subyek hukum yaitu para pelaku praktik transaksi *real money trading* dapat menggunakan perangkatperangkat hukum. Perangkat hukum yang dimaksud adalah para penegak hukum serta peraturan-peraturan yang telah dikeluarkan penguasa dengan tujuan memberikan rasa aman dan ketertiban di dalam masyarakat. Selanjut philipus membagi sarana perlindungan hukum menjadi 2 macam diantaranya:⁹

1. Sarana Perlindungan Preventif

Fokus sarana perlindungan preventif ini ada pada perlindungan hukum sebelum terjadinya sengketa, dimana penguasa atau pemerintah dalam melakukan perlindungan hukum dapat dengan cara mengeluarkan kebijakan peraturan atau undang- undang untuk mengatur masyarakat dan menjadi rujukan dalam melakukan kegiatan hukum.

Perlindungan hukum preventif pada transaki *real money trading* terlihat

⁸ S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*.

⁹ philipus M. Hadjon, 'Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia', p. 20.



pada peraturan atau undang- undang yang telah dikelurkan oleh pemerintah seperti Undang- undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang- undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang mengatur tentang transaksi elektronik, kemudia turunannya peraturan pemerintah nomor 71 tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik serta undang-undang nomor 8 tentang perlindungan konsumen yang mengatur hubungan antara para pelaku usaha dengan konsumen. Dengan adanya perangkat hukum diatas kegiatan transaksi *real money trading* diharapkan dapat melindungi para pihak yang melakukan transaksi sehingga terciptanya sebuah ketertiban.

Hak-hak dan kewajiban para pihak transaksi online diatur dalam undang-undang diatas dimana walaupun Undang- undang ITE, PP Nomor 71 tahun 2019 serta Undang-undang Perlindungan Konsumen tidak secara tegas mengatur transaksi *real money trading* namun berdasarkan asas *lex specialis derogat legi generalis* karena tidak ada peraturan yang mengatur secara khusus mengenai trnasaksi real money trading maka kembali ke peraturan yang bersifat umum yaitu peraturan- peraturan transaksi online secara umum. Pentingnya mengetahui hak- hak serta kewajiban para pihak dalam perlindungan hukum adalah karena kepentingan hukum terletak pada perlindungan hak dan kepentinga masyarakat sehingga hukum memiliki kekuasaan tertinggi menentukan kepentingan manusia yang memerlukan pengaturan dan perlindungan.¹⁰

Adapun hak- hak serta kewajiban para pihak dalam transaksi *real money trading* diantaranya :

a. Penerbit Game Online dan Penjual Item

Pihak penerbit memiliki kewajiban dalam menjual *item virtual* yaitu berupa adanya kontrak elektronik yang bersifat klausula baku dari pihak penerbit berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik pasal 47 ayat (2) yang menjelaskan : “Kontrak Elektronik yang dibuat dengan klausula baku harus

¹⁰ satjipto Raharjo, ‘Ilmu Hukum’, p. 54.



sesuai dengan ketentuan mengenai klausula baku sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.” Dimana berdasarkan pasal 47 ayat (3) sedikitnya kontrak elektronik memuat :

- 1) Data identitas para pihak
- 2) Objek dan Spesifikasi
- 3) Persyaratan Transaksi Elektronik
- 4) Harga dan biaya
- 5) ketentuan yang memberikan hak kepada pihak yang dirugikan untuk dapat mengembalikan barang dan/ atau meminta penggantian produk jika terdapat cacat tersembunyi ;
- 6) Pilihan Hukum penyelesaian transaksi elektronik.

Perjanjian Baku atau klausula baku artinya perjanjian yang menjadi tolak ukur yang dipakai sebagai patokan atau pedoman bagi setiap konsumen yang mengadakan hubungan hukum dengan pengusaha yang dibakukan dalam perjanjian baku meliputi model, rumusan, dan ukuran.¹¹

penerbit permainan dan penjual *item virtual* memiliki hak-hak yang diatur dalam Pasal 48 Undang- undang PP nomor 71 tahun 2019 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik yaitu :

- 1) Pelaku Usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.
- 2) Pelaku Usaha wajib memberikan kejelasan informasi tentang penawaran kontrak atau iklan.
- 3) Pelaku Usaha wajib memberikan batas waktu kepada konsumen dan/atau penerima kontrak 'untuk mengembalikan barang yang dikirim dan/atau jasa yang disediakan apabila tidak sesuai dengan kontrak atau terdapat cacat tersembunyi
- 4) Pelaku Usaha wajib menyampaikan informasi mengenai barang yang telah dikirim dan/atau jasa yang disediakan.

¹¹ abdul kadir Muhammad, *Perjanjian Baku Dalam Praktik Persuahan Perdagangan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1992).



- 5) Pelaku Usaha tidak dapat membebani konsumen mengenai kewajiban membayar barang yang dikirim dan/atau jasa yang disediakan tanpa dasar kontrak.

Penerbit dan pelaku usaha pun memiliki hak hak yang diatur dalam Undang- undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 6 diantaranya adalah

- 1) Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
- 2) Hak untuk mendapatkan perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad buruk.
- 3) Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen.
- 4) Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan
- 5) Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundangundangan lainnya

b. Pihak pembeli

Pada dasarnya instrumen perlindungan hukum terhadap konsumen dalam suatu transaksi perdagangan di wujudkan dalam dua (2) bentuk pengaturan, yaitu perlindungan hukum melalui suatu bentuk perundang-undangan tertentu yang sifatnya umum untuk setiap orang yang melakukan transaksi dan perlindungan hukum berdasarkan perjanjian yang khusus di buat oleh para pihak, wujudnya dalam bentuk substansi/isi perjanjian antara konsumen dan pelaku usaha / produsen, seperti ketentuan tentang ganti rugi, jangka waktu pengajuan klaim, penyelesaian sengketa, dan sebagainya.¹²

Undang- undang mengatur tentang hak- hak konsumen atau pembeli yang diatur Undang- undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan

¹² Sukarmi, *Cyber Law Kontrak Elektronik Dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha* (Jakarta: pustaka sutra, 2007).



Konsumen yang terdapat dalam pasal 4 diantaranya adalah

- 1) hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- 2) hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- 3) hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- 4) hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- 5) hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut
- 6) hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen
- 7) hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- 8) hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
- 9) hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundangundangan lainnya.

Sedangkan di pasal 5 disebutkan kewajiban konsumen adalah :

- 1) membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, demi keamanan dan keselamatan;
- 2) beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
- 3) membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
- 4) mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pun juga memberikan kewajiban kepada pelaku



praktik *real money trading* yang terdapat pada pasal 18 ayat satu (1) yang berbunyi “transaksi elektronik yang di tuangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak.” Sehingga kesepakatan yang dilakukan antar penjual dan pembeli *item virtual* keduanya harus melakukan kewajibannya masing-masing yang telah disepakati.

c. Pihak Rekening Bersama

Dalam *Real Money Trading* para pihak tidak bertemu secara langsung sehingga mudah bagi para pihak untuk tidak melakukan hak-hak dan kewajiban-kewajiban para pihak, sehingga banyak kasus penipuan yang dilakukan oleh berbagai pihak dalam transaksi tersebut, Kehadiran rekening bersama dalam transaksi *item virtual* memudahkan para pihak agar tidak terkena kasus penipuan.

Berdasarkan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik pasal 1 butir 6 “Penyelenggaraan Sistem Elektronik adalah pemanfaatan Sistem Elektronik oleh penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat.” Kemudia butir 6a berbunyi “Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan Sistem Elektronik, baik secara sendirisendiri maupun bersama-sama kepada pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.” Maka dapat dikatakan pihak rekening bersama termasuk kedalam penyelenggara system elektronik dimana mereka tidak memperdagangkan produk melainkan jasa.

Pasal 2 ayat dua (2) Peraturan Pemerintah Nomor 71 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik menyebutkan “Penyelenggara Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi :

- 1) Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Publik; dan
- 2) Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.”



Berdasarkan pasal 5 Penyelenggara Sistem Elektronik lingkup privat, yang diselenggarakan oleh orang, badan usaha, dan masyarakat, yang meliputi: Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b meliputi:

- 1) Penyelenggara Sistem Elektronik yang diatur atau diawasi oleh Kementerian atau kmbaga berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan; dan
- 2) Penyelenggara Sistem Elektronik yang memiliki portal, situs, atau aplikasi dalam jaringan melalui internet yang dipergunakan untuk :
 - a) menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan penawaran dan/atau perdagangan barang dan/ atau jasa;
 - b) menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan layanan transaksi keuangan;
 - c) pengiriman materi atau muatan digital berbayar melalui jaringan data baik dengan cara unduh melalui portal atau situs, pengiriman lewat surat elektronik, atau melalui aplikasi lain ke perangkat pengguna
 - d) menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan layanan komunikasi meliputi namun tidak terbatas pada pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, surat elektronik, dan percakapan dalam jaringan dalam bentuk platform digital, layanan jejaring dan media social
 - e) layanan mesin pencari, layanan penyediaan Informasi Elektronik yang berbentuk tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, frlm, dan permainan atau kombinasi dari sebagian dan/ atau seluruhnya; dan/ atau
 - f) pemrosesan Data Pribadi untuk kegiatan operasional melayani masyarakat yang terkait dengan aktivitas Transaksi Elektronik.

Adapun Kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik dijelaskan pasal tiga (3) yaitu :

- 1) Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan



Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.

- 2) Penyelenggara Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan Sistem Elektroniknya.
- 3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak Pengguna Sistem Elektronik.

Dilanjutkan di pasal 4 menjelaskan :

- 1) “Sepanjang tidak ditentukan lain undang-undang tersendiri, setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib mengoperasikan Sistem Elektronik yang memenuhi persyaratan minimum sebagai berikut: dapat menampilkan kembali Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan dengan peraturan perundang- undangan;
- 2) dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan, dan keteraksesan Informasi Elektronik dalam penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;
- 3) dapat beroperasi sesuai dengan prosedur atau petunjuk dalam penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;
- 4) dilengkapi dengan prosedur atau petunjuk yang diumumkan dengan bahasa, informasi, atau simbol yang dapat dipahami oleh pihak yang bersangkutan dengan penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut; dan
- 5) memiliki mekanisme yang berkelanjutan untuk menjaga kebaruan, kejelasan, dan kebertanggungjawaban prosedur atau petunjuk.”

Para pelaku praktik *real money trading* penggunaan jasa rekber tidak semua memiliki situs atau *website* dan badan hukum untuk mengolah jasa rekening bersama, pemain seperti ketua *guild* atau orang yang memiliki reputasi bagus di kalangan para *player* pun membuka jasa rekening bersama, maka rekening bersama tersebut dapat dikatakan sebagai pelaku usaha, penjual dan pembeli membuat kesepakatan yang mengikut



sertakan agar tidak terjadi penipuan.

Sarana perlindungan preventif pada transaksi *real money trading* diatas adalah perlindungan hukum transaksi online secara umum bukan secara khusus, sehingga karena ketidak pastian hukum membuat adanya keambiguitas pada undang- undang tersebut mengakibatkan kurangnya penegakan serta kesadaran hukum kepada para pelaku praktik *real money trading* sehingga dalam praktiknya memunculkan kekosongan hukum pada kegiatan transaksi *real money tading* yang membuat kurangnya perlindungan hukum yang di ciptakan oleh undang- undang tersebut.

2. Sarana Perlindungan Represif

Sarana perlindungan ini memiliki tujuan menyelesaikan sengketa para pihak ketika terjadi sengketa beserta dengan penanganannya yaitu berupa sanksi serta hukuman kepada para pelanggar. Achmad Ali menjelaskan penerapan hukum adalah dalam hal tidak ada konflik dan pada saat terjadi konflik.¹³

Para pihak yang merasa dirugikan dalam transaksi *real money trading* dapat menyelesaikan sengketa dengan cara non litigasi beberapa alternatif penyelesaian sengketa nonlitigasi diantaranya :

a. Negosiasi

M. Marwan dan Jimmy P, mengartikan Negosiasi adalah tawar-menawar dengan jalan berunding antara para pihak yang bersengketa untuk mencapai kesepakatan bersama.²¹

b. Mediasi

Yaitu proses penyelesaian sengketa berupa negosiasi melalui pihak ketiga yang netral dan tidak memihak, pihak yang netral disebut mediator.

c. Konsiliasi

Mempertemukan keinginan pihak- pihak dengan tujuan mendapatkan kesepakatan dan menyelesaikan sengketa dengan cara kekeluargaan.¹⁴

Adapun alternatif lain dalam penyelesaian sengketa adalah melalui jalur

¹³ Alfitra, *Konflik Sosial Dalam Masyarakat Modern* (ponorogo: team wade publish, 2017).

¹⁴ M Marwan and Jimmy P, 'Kamus Hukum', p. 315.



litigasi yaitu melalui jalur pengadilan dengan menyertai alat bukti yang diatur dalam pasal 1866 KUH Perdata yaitu:

- a. Tulisan (akta)
- b. Keterangan Saksi
- c. Persangkaan
- d. Pengakuan
- e. Sumpah

Sedangkan dalam kasus transaksi *real money trading* dimana para pihak dalam melakukan transaksinya dilakukan secara *online* dan menggunakan media elektronik, sehingga sesuai Pasal 5 UU ITE ayat 1 dan 2 yang menjelaskan informasi elektronik atau dokumen elektronik dan atau hasil cetaknya, yang merupakan alat bukti yang sah sebagai surat atau petunjuk selama informasi tersebut dapat dijamin keutuhannya dan dipertanggungjawabkan Maka barang bukti yang dapat diserahkan berupa :

- a. Tangkapan layar pesan kedua belah pihak
- b. Struk pembayaran pihak ketiga
- c. Foto ataupun video.

Adapun para pihak transaksi *real money trading* ketika terjadi sengketa dapat menggugatnya dengan cara sebagai berikut :

- a. Perdata

Upaya hukum yang dapat ditempuh oleh masyarakat dalam penyelesaian sengketa transaksi *real money trading* dengan pendekatan peraturan pemerintah no 71 tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik (PP PSTE) yang turunan dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Undang – Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan konsumen.

Menurut Undang- undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pasal 38 berbunyi “Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan



kerugian”.

Pasal

tersebut

menjelaskan pihak yang dirugikan dalam transaksi *real money trading* dapat melakukan gugatan melalui peradilan umum atau bisa diluar pengadilan seperti jalur non litigasi yaitu dengan cara konsultasi, negosiasi, konsiliasi, dan mediasi.

b. Pidana

Penipuan yang terjadi didalam transaksi *real money trading*, pada dasarnya sama seperti penipuan dalam transaksi konvensional yang dijelaskan dalam KUHP yang membedakan hanyalah media yang digunakan dan objek yang digunakan, transaksi *real money trading* lebih mengandalkan media elektronik dan jaringan internet serta objek barang yang diperdagangkan berupa *item virtual*.

Undang- undang ITE dan perubahannya tidak mengatur mengenai tindak pidana penipuan transaksi *item virtual* maupun penipuan online secara umum, UU ITE mengatur tentang larangan penyebaran berita bohong yang dapat menimbulkan kerugian konsumen pada pasal 28 ayat satu (1) yang berbunyi. “Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.” untuk sanksi pidana nya ada pada pasal 45a ayat satu (1) Undang- undang nomor 19 tahun 2016 perubahan atas undang- undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang berbunyi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar”

Tindak pidana penipuan diatur juga dalam Pasal 378 KUHP yang berbunyi "Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian



kebohongan, mengerjakan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama empat tahun.”Pasal penipuan online maupun pasal transaksi real money trading memang tidak diatur secara khusus dalam KUHP maupun Undangundang ITE beserta perubahannya, tetapi berdasarkan berita bohong dan menyesatkan, mengakibatkan kerugian pada konsumen atau pihak yang melakukan transaksi online maupun real money trading dengan demikian terhadap pelaku tersebut dapat diterapkan Pasal 28 ayat satu (1) Undang- undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang- undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Masyarakat dapat mengadakan penipuan item virtual tersebut ke polisi atau menggugatnya ke pengadilan negeri.

Berdasarkan hasil peneliti perlindungan hukum transaksi *real money trading* tidak maksimal dikarenakan tidak adanya kepastian hukum dalam undang- undang dan penegakannya yang mengakibatkan kekosongan hukum serta tidak selarasnya antara implementasi di lapangan dengan undang- undang yang mengaturnya. Namun untuk sekarang dalam menyelesaikan sengketa para pihak dapat menjadikan undang- undang diatas menjadi acuan sesuai asas *lex specialis derogat legi generalis* karena tidak ada peraturan yang mengatur secara khusus mengenai trnasaksi real money trading maka kembalik ke peraturan yang bersifat umum yaitu peraturan- peraturan transaksi online secara umum.

D. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian serta tujuan penelitian, maka peneliti menarik kesimpulan diantaranya :

1. Ketentuan hukum praktik transaksi *real money trading* diatur didalam Undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi an transaksi elektronik, karena transaksi *real money trading* adalah transaksi elektronik dan menggunakan media elektronik, kemudian Peraturan Pemerintah nomor 71 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik yang mana mengatur tentang kewajiban pihak Penyelenggara Sistem Elektronik seperti penerbit permainan maupun pihak yang menjadi perantara sistem transaksi elektronik, selanjutnya Hubungan antara penjual dan pembeli *item virtual* diatur pada Undangundang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, adapun para pelaku usaha individu yang melakukan transaksi *real money trading* mereka terikat pada perjanjian yang telah dibuat antara pihak pembeli dan penjual. Undang- undang diatas adalah aturan yang mengatur transaksi *online* secara umum bukan khusus *real money trading* sehingga tidak tercapainya kepastian hukum yang mengakibatkan tidak selarasnya antara undang- undang dengan penerapan undang- undang tersebut pada transaksi *real money trading*
2. Perlindungan hukum kepada para pihak transaksi *real money* tidak maksimal dikarenakan tidak adanya kepastian hukum dalam undangundang dan penegakannya yang mengakibatkan kekosongan hukum serta tidak selarasnya antara implementasi di lapangan dengan undang-undang yang mengaturnya seperti kasus dimana banyak pelaku transaksi *real money trading* adalah seseorang yang belum cakap umur dan tidak mencantumkan identitas ketika melakukan transaksi, adapun para pihak dalam menyelesaikan sengketanya dapat menggunakan jalur nonlitigasi dan litigasi, para pihak sengketa transaksi *real money trading* dapat menggugat baik pidana ketika terjadi penipuan atau perdata



ketika terjadi wanprestasi kepengadilan negeri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya :

1. Sebaiknya Indonesia memiliki peraturan khusus mengenai transaksi *real money trading* yang dapat memberikan kepastian serta perlindungan hukum kepada masyarakat, namun untuk sekarang ketika terjadi sengketa antara para pihak praktik transaksi *real money trading*, masyarakat dapat menyelesaikan melalui jalur perdata dengan gugatan *wanprestasi* jika ada pihak yang mengingkari kesepakatan atau melalui jalur pidana tindak penipuan pasal 378 KUHP.
2. Masyarakat dalam melakukan transaksi *real money trading* dapat menggunakan pihak ketiga atau rekening bersama agar terhindar dari penipuan dll, namun ketika ada sengketa dalam praktik transaksi *real money trading* UU ITE, PP 71/2019, Undang- undang perlindungan konsumen, dan KUHP dapat dijadikan acuan ketika terjadi sengketa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ramli, *Cyber Law Dan KAKI-Dalam System Hukum Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2004)
- Alfitra, *Konflik Sosial Dalam Masyarakat Modern* (ponorogo: team wade publish, 2017)
- Diantha, I Made, *Meteodologi Penelitian Hukum Normatif* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Dirdjosisworo, soedjono, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: rajawali pers, 2007)
- Hadjon, philipus M., 'Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia', p. 20
- Kansil, S.T, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*
- Marwan, M, and Jimmy P, 'Kamus Hukum', p. 315
- Muhammad, abdul kadir, *Perjanjian Baku Dalam Praktik Persuhaan Perdagangan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1992)
- Notohamidjojo, O, *Soal-Soal Pokok Filsafat Hukum*
- Rahadian, Muhammad Arief, 'Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade', *Jurnal Pemikiran Sosilogi*, 3.1 (2016), 36
- Raharjo, satjipto, 'Ilmu Hukum', p. 54
- Simorangkir, JCT, *Hukum Dan Konstitusi Indonesia* (Jakarta: Gunung Agung, 1983)
- Sukarmi, *Cyber Law Kontrak Elektronik Dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha* (Jakarta:

Jurnal Pena Hukum (JPH)

Fakultas Hukum Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitek No.11, Serpong, Tangerang
Selatan, 15310- Indonesia

Tel / fax : (021) 7412566 / (021) 7412566

ISSN: - (Cetak), ISSN: - (Online)

E-mail: penahukum@unpam.ac.id

Open Access at: <http://openjournal.unpam.ac.id/JPH>

pustaka sutra, 2007)

Usman, Rachmadi, *Hukum Kebendaan* (Jakarta: sinar grafika, 2011)

