

## INTISARI

**Status Hak Kebendaan Atas *Virtual Property* Dalam Permainan Toram Online di Indonesia serta Keabsahan dari Transaksi RMT yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Toram Online yang Diselenggarakan Oleh ASOBIMO.Inc Ditinjau dari KUHPerdara**

**Oleh: I Kadek Agus Indra Prayoga<sup>1</sup> dan Annisa Syaufika Yustisia Ridwan, S.H., M.H.<sup>2</sup>**

*Virtual property* merupakan sebuah hal baru yang muncul akibat kemajuan teknologi pada zaman modern saat ini dan di Indonesia sampai saat ini belum ada peraturan khusus yang mengatur mengenai hal tersebut. Akan tetapi, pada saat ini sudah banyak transaksi yang terjadi menggunakan *virtual property* menjadi objeknya sebagai contoh adalah RMT yang menggunakan *virtual property* pada permainan Toram Online. Penelitian Hukum ini dibuat untuk mengetahui, memahami, dan menganalisis bagaimana pengaturan mengenai hak kebendaan atas *virtual property* dalam permainan Toram Online yang diselenggarakan oleh ASOBIMO.Inc ditinjau dari KUHPerdara serta untuk mengetahui, memahami, dan menganalisis bagaimana keabsahan perjanjian RMT (*Real Money Trading*) yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan Toram Online ditinjau dari KUHPerdara.

Penulisan Hukum ini menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan jenis penelitian hukum normatif-empiris. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari lapangan dan data sekunder yang diperoleh melalui studi pustaka. Metode analisis terhadap hasil penelitian ini adalah kualitatif.

Dalam penelitian hukum ini diketahui bahwa ASOBIMO.Inc sebagai pihak pengembang memiliki hak kebendaan yang memberikan kenikmatan yaitu hak milik atas *virtual property* yang terdapat pada permainan Toram Online, sedangkan para pemain hanya memiliki sebatas hak untuk menggunakan saja seperti yang sudah tercantum pada Pasal 7 ayat (2), (3), dan (4) serta RMT merupakan sebuah tindakan yang tidak memenuhi Pasal 1320 KUHPerdara tentang syarat sah perjanjian yaitu sebab yang halal di mana objek dari transaksi tersebut bukan milik dari pemain.

**Kata Kunci:** *Virtual Property*, Hak Kebendaan, Hukum Benda, RMT (*Real Money Trading*), Keabsahan Perjanjian.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Strata Satu (S-1) pada Departemen Hukum Perdata di Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

<sup>2</sup> Dosen pada Departemen Hukum Perdata di Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

## ABSTRACT

### **REGULATION OF VIRTUAL PROPERTY OWNERSHIP RIGHTS IN THE VIDEO GAME TORAM ONLINE IN INDONESIA AND THE VALIDITY OF RMT TRANSACTIONS CONDUCTED BY PLAYERS OF THE VIDEO GAME TORAM ONLINE ORGANIZED BY ASOBIMO.Inc AS REVIEWED THROUGH THE INDONESIAN CIVIL CODE**

**By: I Kadek Agus Indra Prayoga<sup>3</sup> and Annisa Syaufika Yustisia Ridwan, S.H., M.H.<sup>4</sup>**

*Virtual property is a new trend that has emerged due to technological advances in modern times. However, there are no specific regulations governing virtual property in Indonesia until now, although many transactions have occurred where virtual property is used as the object of the transaction. One example that has frequently transpired is Real Money Trade or RMT involving virtual properties in the video game Toram Online. This legal research aims to comprehend how virtual property ownership rights in the video game Toram Online developed by PT ASOBIMO.Inc would be regulated under the Indonesian Civil Law, as well as to understand and analyze the validity of the RMT (Real Money Trading) agreement as performed by players of the video game Toram Online as reviewed in accordance to provisions within Toram Online's EULA and the Indonesian Civil Code.*

*This legal research uses descriptive research in the form of a normative-empirical legal research. Types of data utilized in this study are primary data obtained from field research and secondary data obtained through literature review. The data contained in this legal writing is processed using qualitative analysis methods.*

*In this legal research, it is known that ASOBIMO.Inc, as the developer, are in possession of material rights that bestowed upon them ownership rights of virtual properties contained within the Toram Online video game, whereas players only retain rights to use such virtual properties based on Chapter 7 para (2), (3), and (4) EULA, and RMT is therefore considered a violation Article 1320 of the Civil Code regarding conditions of a valid agreement, i.e. lawful causes as the object of the aforementioned transaction is not in the player's possession.*

**Keywords:** *Virtual Property, Property Rights, Property Law, RMT (Real Money Trade), Contract Validity.*

---

<sup>3</sup> Undergraduate student at the Civil Law Department of Universitas Gadjah Mada Faculty of Law, Yogyakarta.

<sup>4</sup> Lecturer at the Civil Law Department of Universitas Gadjah Mada Faculty of Law, Yogyakarta.



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Terhadap RMT (Real Money Trading) yang dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Toram Online yang Diselenggarakan Oleh ASOBIMO.Inc Ditinjau Dari KUHPerdara**  
I Kadek Agus Indra Prayoga, Annisa Syaufika Yustisia Ridwan, S.H., M.H.  
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>