

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Keaslian Penelitian.....	11
E. Kegunaan Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian.....	21
1. Pengertian Perjanjian.....	21

2. Syarat-Syarat Sah Perjanjian.....	23
3. Asas-Asas Hukum Perjanjian.....	30
4. Unsur-Unsur Perjanjian.....	35
5. Bentuk-Bentuk Perjanjian.....	37
6. Prestasi Dan Wanprestasi.....	38
7. Keadaan Memaksa ( <i>Overmatch</i> ) .....	40
B. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Jual Beli.....	40
1. Pengertian Jual Beli.....	40
2. Subjek Perjanjian Jual Beli.....	42
3. Objek Perjanjian Jual Beli.....	43
C. Tinjauan Umum Tentang <i>Virtual Property</i> .....	46
D. Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual.....	47
1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual.....	47
2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual.....	48
E. Tinjauan Umum Tentang Benda.....	51
F. Tinjauan Umum Tentang Hak Kebendaan.....	53
1. Pengertian Hak Kebendaan.....	53
2. Ciri-Ciri Hak Kebendaan.....	54
3. Bentuk-Bentuk Hak Kebendaan.....	55
4. Macam-Macam Hak Kebendaan.....	56
G. Tinjauan Umum Tentang Transaksi Elektronik.....	56
H. Tinjauan Umum Tentang RMT.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	61

A. Jenis Dan Sifat Penelitian .....	61
B. Bahan Penelitian.....	63
C. Lokasi Penelitian.....	64
D. Subyek Penelitian.....	65
E. Cara Pengumpulan Data.....	66
F. Analisa Data.....	67
G. Kesulitan Penelitian.....	69
BAB IV HASIL PENELINITAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Status Hak Kebendaan Atas <i>Virtual Property</i> Dalam Permainan Toram Online yang Diselenggarakan oleh ASOBIMO.Inc Jika Ditinjau dari KUHPperdata.....	71
1. Komponen Permainan Toram Online Sebagai <i>Virtual Property</i> .....	71
2. Komponen Permainan Dalam Permainan Toram Online Sebagai Benda Menurut KUHPperdata.....	100
B. Keabsahan RMT ( <i>Real Money Trading</i> ) yang Dilakukan Oleh Pemain Dalam Permainan Toram Online Ditinjau Dari KUHPperdata.....	107
BAB V PENUTUP.....	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	127



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**  
| Kadek Agus Indra Prayoga, Annisa Syaufika Yustisia Ridwan, S.H., M.H.  
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR PUSTAKA.....129

LAMPIRAN