

## ABSTRAK

Penulisan hukum ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan keabsahan perjanjian jual beli barang *virtual* melalui *Steam item trading* melalui akun *Steam* “*Hanacaraka*” dan bagaimana proses penyelesaian sengketa wanprestasi yang dilakukan oleh “*Hanacaraka*”. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan hukum ini adalah semakin maraknya jual beli barang *virtual* yang dilakukan melalui *Steam item trading*. *Steam item trading* diperuntukkan untuk tukar-menukar barang *virtual* yang disediakan oleh *Steam*. “*Hanacaraka*” melihat kesempatan yang difasilitasi oleh *Steam* tersebut untuk melakukan jual beli, yang dilarang secara jelas di dalam *Steam Subscriber Agreement*. *Valve* selaku penyedia aplikasi *Steam* menyatakan tidak bertanggung jawab atas perbuatan apapun yang dilakukan oleh *user* melalui *Steam item trading*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “*Hanacaraka*” mengetahui akan larangan yang tertulis di dalam *Steam Subscriber Agreement*. Berdasarkan syarat-syarat sah perjanjian yang ada di dalam pasal 1320 KUHPerdara, maka “*Hanacaraka*” tidak memenuhi salah satu dari dua syarat objektif di dalam perjanjian jual beli yang dilakukannya, mengenai kausa yang halal. Tidak terpenuhinya syarat objektif menyebabkan perjanjian jual beli tersebut batal demi hukum. Dikarenakan *Valve* tidak menyediakan perlindungan hukum di dalam perjanjian jual beli apapun yang dilakukan melalui *item trading*, maka “*Hanacaraka*” menggunakan *Steamrep* selaku badan penyelesaian sengketa wanprestasi melalui *Steam item trading* yang dialaminya.

## ABSTRACT

This legal writing aims to elaborate the execution and validity of virtual goods purchasing agreement through Steam item trading via "Hanacaraka" account and how the process of disputes settling conducted by "Hanacaraka". The background of this legal writing is the increasing number of sales of virtual goods purchased through Steam item trading. Steam item trading are destined for the exchange of virtual goods provided by Steam. "Hanacaraka" sees this opportunity that is facilitated by Steam to make create his own market, which is clearly prohibited in the Steam Subscriber Agreement. Valve as the application provider of Steam states no responsibility for any deeds committed by the user through Steam item trading. The results of the research show that "Hanacaraka" understood about the prohibition written in the Steam Subscriber Agreement. Based on the legal terms of the agreement contained in article 1320 of the Civil Code, "Hanacaraka" does not meet any of the two objective terms in the sale and purchase agreement which is concerning the just cause. The non-fulfillment of the objective conditions causes the sale and purchase agreement to be null and void. Since Valve does not provide legal protection in any sale and purchase agreements made through item trading, "Hanacaraka" uses Steamrep as the agency for settling disputes through the Steam item trading items that it encounters.