

## UJIAN AKHIR SEMESTER

**Nama** : Andini Trisya Putri  
**NIM** : 212040100002  
**Prodi** : Hukum/4A1  
**Matkul** : Hak Atas Kekayaan Intelektual

### **Permasalahan Pada Kasus Sengketa Paten Dalam Pengadilan Negeri Jakarta Pusat mengenai Hubungan antara Perdagangan Objek Virtual dengan Real Money Trading (RMT)**

Andini Trisya Putri

212040100002

#### **ABSTRAK**

Perdagangan objek virtual telah menjadi fenomena yang semakin meningkat dalam dunia permainan online dan lingkungan virtual lainnya, di mana pemain dapat memperoleh, menjual, dan menukar aset virtual dengan pemain lain dalam permainan atau platform. Dalam praktik RMT, pemain memperoleh keuntungan finansial dengan menjual objek virtual menggunakan mata uang dunia nyata, yang mengakibatkan risiko perlakuan tidak adil, inflasi, dan ketidakseimbangan ekonomi dalam lingkungan virtual. Sistem ini mencakup mekanisme pemantauan dan analisis yang canggih untuk mendeteksi aktivitas RMT yang mencurigakan dan ilegal.

#### **1. Pendahuluan**

Kasus sengketa paten yang mencakup hubungan antara perdagangan objek virtual dan RMT merupakan isu kompleks yang melibatkan banyak aspek hukum dan ekonomi. Penanganan kasus ini memerlukan analisis mendalam tentang validitas paten, hak cipta, kepemilikan, regulasi perdagangan objek virtual, dampak ekonomi, dan kepentingan konsumen. Pengadilan Negeri Jakarta Pusat perlu mempertimbangkan semua faktor ini secara cermat untuk mencapai keputusan yang adil dan berkeadilan dalam kasus ini.

#### **2. Metode**

Dalam kasus sengketa paten yang melibatkan perdagangan objek virtual dengan Real Money Trading (RMT) di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, ada beberapa metode permasalahan yang dapat muncul. Diantaranya adalah Validasi Paten, Pelanggaran Paten, Interpretasi Klaim Paten, Karakteristik Objek Virtual, Bukti Pelanggaran dan Aspek Hukum terkait RMT.

#### **3. Hasil dan Pembahasan**

Pembahasan dalam hak paten Jakarta Pusat terdapat 52 kasus yang dimana mengenai hubungan antara perdagangan objek virtual dengan real money trading mungkin berkaitan dengan aspek perlindungan hukum terhadap hak cipta, hak kekayaan

intelektual, dan keamanan transaksi di lingkungan perdagangan objek virtual yang melibatkan penggunaan uang sungguhan.

Dalam hal ini terkait dalam beberapa hal yaitu Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) yang dimana sangat penting untuk memahami bagaimana hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya berlaku dalam konteks perdagangan objek virtual. Dalam beberapa kasus, objek virtual dapat dilindungi oleh hak cipta, dan pemiliknya memiliki hak eksklusif untuk mendistribusikan dan menjualnya, Legalitas Real Money Trading (RMT) adalah praktik di mana pemain membeli atau menjual objek virtual menggunakan uang sungguhan, Konsekuensi Ekonomi dan Sosial yang dimana karena munculnya pasar sekunder untuk objek virtual dapat mengubah dinamika permainan dan menimbulkan masalah inflasi dalam lingkungan permainan atau penipuan terkait dengan transaksi tersebut, Regulasi dan Undang-Undang Terkait diskusi tentang bagaimana peraturan dan undang-undang yang ada atau yang diusulkan di Jakarta Pusat dapat mengatur perdagangan objek virtual dan real money trading perlu diperhatikan. Mungkin perlu mempertimbangkan regulasi untuk melindungi kepentingan pengguna dan menjaga integritas lingkungan perdagangan virtual, Dampak pada Industri Gaming dan Ekonomi Digital dimana perdagangan objek virtual dan RMT dapat memiliki dampak signifikan pada industri permainan dan ekonomi digital secara keseluruhan.

#### **4. Kesimpulan**

Kesimpulannya sengketa paten tentang hubungan antara perdagangan objek virtual dengan RMT adalah isu yang rumit dan beragam. Hal ini menggambarkan pentingnya menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak kekayaan intelektual, sambil juga mempertimbangkan implikasi etika dan ekonomi dari perdagangan virtual. Regulasi yang tepat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang adil dan aman bagi para pemain dan perusahaan di industri game.

#### **5. Referensi**

Norma Eka Safitri<sup>1</sup>, Moch Tanzil Multazam<sup>1(B)</sup>, Rifqi Ridlo Phahlevy<sup>1</sup>, and Karshiev Zaynidin Abduvalievich. Virtual Objects Trading in Indonesia: Legal Issues on Ownership and Copyright. Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Noval Firdaus, Ahmad. *Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di game Mobile Legends*. Diss. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Salsabilla, Anastasya Putri, Muhammad Faiz Mufidi, and Rimba Supritna. "Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak." *Bandung Conference Series: Law Studies*. Vol. 2. No. 1. 2022.

Putri, Tiara Rahma. *SISTEM REAL MONEY TRADING DI APLIKASI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)*. Diss. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.

Sa'adah, Khoirotus. *Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Pada Game Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Islam (Studi Kasus Di Warkop Desa Wadak Lor Kecamatan Duduksampeyan Kabupaten Gresik*. Diss. IAIN Kediri, 2021.