

# Status Hak Kebendaan Terhadap Tencent selaku pemegang hak milik kebebasan yang mutlak atas game PUBG MOBILE dalam Hukum Perdata

*by Niken Widya Intan Permatasari*

---

**Submission date:** 14-Dec-2022 06:49PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1981038139

**File name:** hukum\_1311900165\_NikenWidya.docx (42.45K)

**Word count:** 3571

**Character count:** 22235

## Status Hak Kebendaan Terhadap Tencent selaku pemegang hak milik kebebasan yang mutlak atas game PUBG MOBILE dalam Hukum Perdata

**Niken Widya Intan Permatasari**

Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945, nikenwidyap6@gmail.com

**H.R. Adianto Mardijono**

Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945, [adianto@untag-sby.ac.id](mailto:adianto@untag-sby.ac.id)

### Abstract

All human activities and actions always involve objects, and the objects themselves always develop in harmony with the evolution of the times that have developed from the human era. The rules for managing Indonesian objects themselves are regulated in the Civil Code (KUHPerdata) Volume 2. Something is understood to mean anything that can be claimed or owned (Article 499 BW). Entering the era of globalization, information technology plays an important role in changing the pattern of people's lives in various fields, and what is dreamed of is valuable property or possessions. Value here means that it has economic value and can be exchanged for real money through buying and selling transactions or exchange agreements between virtual objects. The dream of virtual property exists in a virtual world, namely the online world or what is commonly called cyber. The purpose of this research is to find out and understand how good legal protection is from Tencent as the absolute owner of virtual property in the PUBG MOBILE game and legal protection for consumers. This research uses a normative juridical method with a statutory and conceptual approach.

**Keywords:** Property Law, Virtual Property, Objects Abstrak

Segala aktivitas dan perbuatan manusia selalu melibatkan benda, dan benda itu sendiri selalu berkembang selaras dengan evolusi zaman yang berkembang dari zaman manusia. Aturan untuk mengatur objek Indonesia sendiri diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) Jilid 2. Sesuatu dipahami berarti segala sesuatu yang dapat diklaim atau dimiliki (Pasal 499 BW). Memasuki era globalisasi, teknologi informasi berperan penting dalam mengubah pola kehidupan masyarakat di berbagai bidang, dan yang diimpikan adalah harta benda atau harta benda yang berharga. Nilai disini berarti memiliki nilai ekonomis dan dapat ditukar dengan uang yang nyata melalui transaksi jual beli atau perjanjian tukar menukar antar benda maya. Impian dari virtual property hanya ada di global yang virtual pula yaitu global online atau yang biasa diklaim siber. Tujuan penelitian untuk mengetahui dan memahami bagaimana perlindungan hukum baik dari Tencent selaku pemilik mutlak atas virtual property dalam game PUBG MOBILE dan perlindungan hukum bagi konsumen, Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual.

**Kata Kunci :** Hukum Benda, Virtual Property, Benda

### Pendahuluan

Pada sistem aturan yg ada di negara kita, negara Indonesia tentang benda bisa dilihat dalam kitab II kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Benda dalam pengertian pengetahuan aturan adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum, tetapi menurut pasal 499 KUH Perdata objek adalah semua barang dan hak yang dapat dimiliki oleh setiap orang (objek hak milik). Dalam ketentuan ini yang dimaksud dengan zak atau benda adalah "harta" dan bukan barang yang berwujud. Dalam hukum perdata, istilah zark digunakan dalam dua pengertian. Yang pertama berarti komoditas material dan yang kedua berarti sebidang properti. Dalam pengertian kedua ini termasuk sebagai Zaak (yaitu sebagai bagian dari kekayaan), selain barang fisik, juga ada hak-hak tertentu sebagai barang nonmateri. Menurut tata hukum perdata Eropa Barat yang diatur dalam KUHPerdata, benda-benda dapat dipisahkan sebagai berikut: Barang habis pakai (vebruikbaar) dan barang tidak habis pakai (onverbruikbaar), barang yang sudah ada (tegenwoordigzaken), dan barang yang akan terus ada (toekomstigezaken) menunjukkan bahwa hak milik adalah materi yang paling penting dibandingkan dengan hak milik. Kepemilikan berarti sesuatu yang tidak dapat digugat, karena benda itu adalah hak orang lain. Kaidah hubungan timbal balik antara orang dengan benda dalam hukum perdata menyatakan bahwa hubungan hukum ini memberikan kekuasaan pribadi kepada mereka yang berhak menguasai benda yang di tangannya benda itu berada, dapat berlaku bagi setiap orang. Ketentuan hukum perdata pada umumnya bersifat wajib, karena hak milik pada dasarnya dibatasi dalam arti

bahwa hak hanya ada sejauh yang ditetapkan<sup>1</sup> oleh undang-undang. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi yang pesat, fungsi dan keberadaan benda-benda tersebut mulai bergeser dari bentuk tradisional ke bentuk digital dimana benda-benda tersebut tidak lagi memiliki ciri fisik yang nyata<sup>1</sup>. Tidak ada definisi hukum tentang properti virtual itu sendiri. Pendapat ahli mendefinisikan Joshua A.T. Fairfield menjelaskan bahwa properti virtual dari kode yang dibuat di dunia maya menggunakan sistem komputer pribadi dan Internet dibentuk<sup>1</sup> dan diperlakukan seperti objek nyata. Berbagai jenis properti virtual seperti akun email, situs web, Uniform Resource Locator (URL), ruang obrolan atau ruang obrolan impian, rekening bank, akun media online. Selain itu, jenis mimpi real estat lainnya mirip dengan barang seperti game online. Selain itu, Peter Brown dan Richard Raysman mendefinisikan aset virtual sebagai aset atau harta berharga. Nilai di sini berarti memiliki nilai ekonomis yang dapat diubah menjadi uang nyata atau dipulihkan menjadi uang nyata melalui aset virtual yang dirancang di dunia maya di luar alam mimpi. Keberadaan properti virtual ini menimbulkan beberapa kontroversi terkait kontrak hukum, status properti, atau lokasi.

### Metode

Dalam metode penelitian yang diuraikan disini, penulis menggunakan penelitian hukum normatif<sup>14</sup>. Menurut Peter Mahmud Marzuki, pengertian penelitian hukum normatif itu sendiri merupakan masalah penelitian, penelaahan, dan pemahaman terhadap asas, aturan, atau doktrin hukum yang digunakan untuk menjawab pertanyaan hukum sesuai dengan peraturan yang ada. Penulis menggunakan pendekatan hukum dalam melakukan penelitian ini. Yaitu untuk mengkaji berbagai regulasi mengenai status hak milik virtual pada game PUBG mobile dari perspektif hukum perdata yang menjadi fokus penelitian saya. Selanjutnya, pendekatan konseptual adalah mengkaji pandangan hukum, doktrin, konsep, dan asas dalam ilmu hukum. Pemahaman terhadap masalah tersebut memberikan pedoman bagi penulis dalam merumuskan argumentasi sumber hukum yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi ad<sup>11</sup>n menggunakan berupa bahan hukum primer berupa Kitab UU Hukum Perdata, UU<sup>5</sup> Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia, UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Hukum sekunder berupa penelitian dan kepustakaan berupa buku, jurnal dan bahan lainnya dan hukum tersier berupa kamus, ensiklopedia, indeks kumulatif.

### Hasil Dan Pembahasan

Keabsah<sup>3</sup>n Dan Status Kebendaan Dalam Perspektif Hukum Perdata

Definisi keabsahan hukum, Menurut kamus hukum bahasa Indonesia, legalitas dalam berbagai bahasa meliputi restorasi, restorasi. Ini identik dengan verifikasi, legalisasi, pengesahan, persetujuan, dan sarana untuk menyetujui atau meratifikasi sesuatu. Misalnya persetujuan desain. UU yang dibuat oleh DPR tetapi tidak disahkan oleh pemilik negara atau ditunjuk oleh Presiden tidak dapat diajukan kembali di sidang DPR selama pemerintahan tahun ini. Menurut kamus hukum, legitimasi memiliki arti khusus. Untuk melengkapi definisi legalitas, Anda harus melengkapi definisi legalitas dalam artikel ini. Mengetahui pengertian legalitas secara detail, mudah untuk mengaitkannya dengan konsep kapasitas hukum, salah satu kajian dalam artikel ini yang mengkaji tentang pengertian legalitas. Validitas diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris disebut Validitas. Kamus Validitas Hukum Oxford mendefinisikannya sebagai: Agar hukum menjadi hukum, itu harus valid. Demikian penjelasan mengenai peraturan yang valid adalah aturan dan aturan yang tidak valid bukanlah suatu peraturan. Bab ini menjelaskan validitas aturan. Bagian pertama menjelaskan sifat legalitas dan validitas peraturan. Bab ini juga membahas validitas sistem, yang menunjukkan bahwa pandangan validitas hukum yang dibenarkan sesuai dengan ketergantungan pada sumber-sumber faktual. Selain itu, ia membahas kesulitan membenaran lainnya dalam menafsirkan sistem hukum individual, dan mencakup diskusi tentang validitas hukum dalam konteks positivisme. Dalam bahasa Indonesia artinya: Agar aturan menjad<sup>3</sup>orma hukum, itu harus benar-benar legal dari sudut pandang hukum. Agar suatu undang-undang menjadi aturan hukum yang sah, itu harus merupakan undang-undang yang sah atau undang-undang yang ditunjuk. Pembenaran aturan adalah aturan, keberadaan aturan bukanlah aturan. Bab ini menjelaskan validitas aturan-aturan ini. Bagian pertama berkaitan dengan kredibilitas kepastian hukum dan efektifitas peraturan. Universalitas juga dibahas dalam bab ini untuk menunjukkan bahwa justifikasi keyakinan tentang keabsahan/kepastian hukum bersandar pada sumber-sumber yang benar/faktual. Dia juga membahas kesulitan lain dalam membenarkan interpretasi tatanan hukum, termasuk diskusi tentang validitas hukum dalam konteks positivis.

3 melihat terjemahan Law Dictionary dan Oxford Dictionary, kapasitas hukum kurang lebih identik dengan kepastian hukum. Validitas hukumnya sangat dekat dengan teori positivis yang dianut di Indonesia. Hukum yang mengatur adalah undang-undang yang dibentuk dengan undang-undang atau peraturan tertulis. Kalaupun ada aturan tidak tertulis sebagai hukum adat di Indonesia, itu juga diakui di Jepang. Legitimasi hukum menekankan kepercayaan publik terhadap sumber terpercaya yang dapat dilihat dan diverifikasi secara jelas dan dapat dipercaya. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa validitas harus sudah ada dan valid. Validitas merupakan standar hukum yang berlaku, nyata dan pasti. Legalitas di Indonesia berarti ditentukan dalam peraturan tertulis seperti peraturan perundang-undangan, peraturan pemerintah, surat edaran dan berbagai undang-undang tertulis lainnya seperti keputusan, peraturan pemerintah. Istilah validitas merupakan terjemahan dari istilah hukum Belanda "recht matig", yang secara harfiah berarti "oleh hukum". Istilah validitas berarti 'keabsahan' dalam bahasa Inggris dan berarti 'halal' atau sesuatu menurut hukum. Konsep ini lahir dari lahirnya konsep negara hukum (rechtsstaat). Dalam konsep ini, tindakan negara harus didasarkan pada ketentuan hukum dan ini merupakan inti dari penerapan prinsip "recht matig van het bestuur". Legalitas dalam semua tindakan hukum negara.

Oleh karena itu, asas legitimasi/legalitas sangat erat kaitannya menggunakan tujuan melindungi hak-hak warga menurut tindakan negara. Menurut Kuntjoro Purbopranoto, 2 kondisi yg wajib dipenuhi supaya suatu keputusan sebagai keputusan yang sah: kondisi substantif dan kondisi formil. Berikut merupakan penerangan rinci mengenai Kuntjoro Purbopranoto: Persyaratan substantif sahnya putusan merupakan: Sarana pengambilan keputusan pemerintah wajib diberi sanksi (sancaran).

Kesediaan badan pemerintah buat merogoh keputusan nir boleh stigma aturan (geen juridische gebreken in de wetsvorming).

Keputusan wajib pada bentuk yg dipengaruhi sang anggaran dasar (vorm) dan apabila dipengaruhi secara ketat sang anggaran, pula wajib mempertimbangkan mekanisme pengambilan keputusan (Rechtmatig).

Isi dan tujuan keputusan wajib konsisten menggunakan isi dan tujuan yang ingin dicapai (Dölmativ). Hak milik merupakan hak absolut atas benda, hak sipil. Hak ini menaruh wewenang pribadi buat membuang benda-benda & bisa dituntut terhadap siapa saja tanpa kecuali.

Hak berwujud mempunyai ciri eksklusif, mempunyai ciri yang lebih unggul dibandingkan menggunakan barang hak individu, & mempunyai hak eksklusif menjadi barang tidak berwujud. Terlepas berdasarkan pengertian ini, objek (zaak) bisa berarti hal yg berbeda.

a. Benda menjadi objek aturan (Pasal 500 KUH Perdata)

b. Benda menjadi keuntungan (Pasal 1354 KUH Perdata)

c. Benda menjadi fenomena aturan (Pasal 1263)

d. Barang menjadi perbuatan a<sup>17</sup>an (Pasal kitab undang-undang hukum pidana 1792) Pengertian aturan mal sendiri, aturan mal adalah terjemahan berdasarkan istilah bahasa Belanda "zakenrecht".

Menurut Profesor Soediman Kartohadiprodjo, aturan substantif merupakan segala anggaran aturan yg mengatur arti suatu benda & mengatur hak atas sesuatu. Sedangkan berdasarkan Profesor A. Apeldoorn, aturan substantif merupakan anggaran mengenai hak substantif. Menurut Profesor G. i Soedewi Masjchoen Sofwan, yg diatur pada Hukum Benda pertama-tama mengatur makna objek, lalu membedakan jenis objek, & lalu, pada poly hal, objek substantif yg bermacam-macam.

Oleh lantaran itu, objek aturan dalam hakekatnya merupakan pengaturan aturan hak substantif yg absolut (P.N.H.Simanjuntak, 2015: 177) Sistem Hukum Objek Sistem pengaturan aturan objek merupakan sistem tertutup. Artinya, orang nir mampu memasukkan hak material baru. Segala sesuatu yg nir diatur sang undang-undang. Oleh lantaran itu, kepemilikan hak-hak substantif terbatas dalam yg diatur sang undang-undang (Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, 1981: ). Persekutuan atau perjanjian menggunakan apapun bisa dibentuk, baik yg telah diatur undang-undang juga yg belum diatur sama sekali. Jadi siapapun mampu menciptakan aliansi & konvensi mengenai apa saja. Dengan demikian, Undang-undang Aliansi mengakui tujuh prinsip kebebasan kontraktual. Namun, penerapan asas kebebasan berkontrak ini dibatasi sang undang-undang yg berlaku pada Indonesia, kesusilaan yg baik, & ketertiban umum. Hak material merupakan hak absolut atas benda, hak sipil. Hak ini menaruh kekuasaan pribadi atas sesuatu & bisa dilakukan terhadap siapa saja. Hak berwujud mempunyai ciri eksklusif & ciri yg lebih unggul dibandingkan menggunakan barang hak individu, & terdapat hak eksklusif menjadi barang nir berwujud. Terlepas berdasarkan pengertian ini, objek (zaak) bisa berarti hal yg berbeda. Yaitu

a. Benda menjadi objek aturan (Pasal 500 KUH Perdata)

6  
b. Hal-hal yg sebagai kepentingan (Pasal 1354 KUH Perdata)  
c. Benda menjadi Realitas Hukum (Pasal 1263 kitab undang-undang hukum pidana 1263) d. Benda menjadi Perbuatan Hukum (Pasal kitab undang-undang hukum pidana 1792) Status Hukum Bahan Harta Benda Virtual Menurut pakar Joshua AT Code yg dibentuk, dibentuk, dan diproses menggunakan cara yang sama menjadi objek pada global nyata, memakai sistem personal komputer dan internet pada global maya. Properti impian ini merupakan kode teknologi personal komputer yg dibentuk menurut rumus algoritme dan dibentuk menggunakan meniru objek yang terdapat pada global nyata. Hukum properti pada Indonesia wajib dipertimbangkan sejalan menggunakan aturan perdata. Menurut aturan Indonesia yg diatur pada Pasal 499 KUHPerdata, benda merupakan segala sesuatu, baik berwujud juga tidak berwujud

Yang dapat digunakan sebagai virtual properti. Secara hukum, sesuatu hanyalah sesuatu yang dimiliki seseorang atau dapat menjadi milik seseorang. Selain itu, item memiliki kepemilikan yang dapat dialihkan dan nilai ekonomi. Dalam hal ini, benda maya tidak memiliki bentuk yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia, itulah yang sering disebut transparan tetapi tidak berbentuk. Karena properti virtual hanya ada di dunia virtual. Meskipun properti virtual tidak berwujud, pada kenyataannya properti virtual sebagian besar dimiliki oleh orang dan memiliki nilai ekonomi. Properti virtual mencakup objek yang dibuat sedemikian rupa sehingga pencipta memiliki hak untuk memiliki objek yang dibuat. Aset virtual juga termasuk barang-barang yang tunduk pada jaminan, yaitu jaminan fidusia berdasarkan Undang-Undang Jaminan Fidusia No. 42 Tahun 1999 5 n KUH Perdata. Aset virtual dapat didefinisikan sebagai fidusia karena merupakan segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan. Karena barang ekonomi maya 15 lah benda tidak berwujud, mereka adalah benda menurut pasal 1 ayat 4 UUJF memiliki arti yaitu dapat dimiliki dan dialihkan baik dalam bentuk berwujud maupun tidak berwujud. Benda tak berwujud ini tidak mengecualikan benda tak berwujud selain hak. Selain itu, karena aset virtual ini banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, aset virtual ini memiliki nilai ekonomi dan termasuk dalam unsur kepercayaan dan jaminan. Properti virtual dilindungi berdasarkan Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. Ini karena ini adalah karya komersial atau mandiri. Selanjutnya, karya yang ada sebagai informasi di dunia maya dan tidak berwujud fi 5 dapat diklasifikasikan sebagai karya milik pribadi dan karya tidak berwujud. Berdasarkan hal tersebut juga dapat dipahami bahwa virtual property tergolong properti atau properti yang memiliki nilai ekonomis

EULA menurut Pasal 1338 KUH Perdata berlaku sebagai kesepakatan antara pemain dan pengembang game. Jika pemain telah menerima EULA, ia dianggap telah menerima EULA dan harus mematuhi klausul atau peraturan yang terkandung di dalamnya dan siap menerima konsekuensi dari pelanggaran EULA.

EULA dan Terms of Use memuat peraturan atau rules mengenai hal-hal yang terkait dengan Aset Virtual. Diunggah ke perjanjian yang dijelaskan dalam Perjanjian Hak Cipta PUBG MOBILE dan Ketentuan Layanan :

DMCA/Kebijakan Hak Cipta Kebijakan ini dimaksudkan untuk menghormati dan mematuhi undang-undang hak cipta, dan kami berharap pengguna kami melakukan hal yang sama. Dalam keadaan tertentu, adalah kebijakan kami untuk menghentikan akun game pengguna yang dicurigai atau diduga sebagai pelanggar berulang atas hak cipta pemilik.

#### PERUBAHAN DAN PEMBARUAN TERHADAP LAYANAN EULA

EULA ini mengharuskan Anda menerima versi terbaru atau pembaruan untuk terus menggunakan Layanan kami. Kami juga memberi tahu pengguna kami bahwa mereka dapat melakukan ini kapan saja, karena mereka memiliki kebebasan untuk memperbarui bagian mana pun dari layanan kapan saja. Kami, Pemilik, dapat (namun tidak berkewajiban untuk) memperbarui EULA ini jika kami anggap perlu. Tunduk pada hukum yang berlaku, jika kami melakukan pembaruan tersebut, Anda harus menerima EULA yang diperbarui saat Anda menggunakan Layanan di lain waktu atau saat Anda memberi tahu kami tentang EULA yang diperbarui. Untuk terus menggunakan Layanan Game, Pengguna harus menyetujui EULA yang diperbarui. Sebagai pemilik, kami dapat menyediakan Layanan dengan tambahan, pembaruan, atau peningkatan yang harus diinstal agar dapat terus menggunakan Layanan. Kami dapat memperbarui Layanan dari jarak jauh tanpa pemberitahuan kepada Anda, dan Anda menyetujui kami melakukan koreksi, pembaruan, atau peningkatan tersebut. Jika perangkat Anda dapat mencegah pembaruan otomatis, Anda mungkin tidak dapat menggunakan layanan sampai Anda memperbarui layanan secara manual di perangkat Anda. Kami dapat mengubah, menanggukuhkan, menanggukuhkan, mengganti, mengganti, atau membatasi akses ke bagian

mana pun dari Layanan kapan saja. Tunduk pada hukum yang berlaku, data karakter, progres game, kustomisasi game, atau informasi lain yang terkait dengan penggunaan game tertentu, dan elemen unik Layanan lainnya dapat dihentikan kapan saja tanpa pemberitahuan. Anda setuju bahwa Ada tambalan dan melakukan pembaruan atau pembaruan layanan. Anda setuju bahwa kami tidak berkewajiban untuk memberikan pembaruan atau dukungan sehubungan dengan Layanan. Harga layanan, game, barang virtual, mata uang atau konten game dapat berubah sewaktu-waktu dan untuk alasan apa pun sesuai dengan hukum yang berlaku tanpa pemberitahuan atau tanggung jawab kepada Anda.

Properti virtual itu sendiri sering dilihat sebagai impian barang dan benda. Aset virtual atau perangkat lunak impian dapat digambarkan sebagai benda atau benda tak berwujud yang dipertukarkan digunakan dalam komunitas online atau game online. Dalam arti yang lebih sempit, ini dapat didefinisikan sebagai objek yang hanya ada dalam sistem permainan. Menurut ahli David Nelson, properti virtual didefinisikan sebagai berikut: Diterjemahkan secara lebih kecil virtual property adalah aset yang tidak berwujud dan aman. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa mimpi tentang harta dan benda adalah benda yang tidak berwujud dan hanya ada di dunia maya. Penelitian tentang fitur yang diinginkan ini adalah penelitian baru. Survei ini merupakan survei penting seiring dengan popularitas penggunaan internet.

Virtual property sendiri berdasarkan eksistensi bersumber dari kegiatan internet dan personal komputer. Adanya acara personal komputer langsung yang bisa dimiliki sang individu, terhubung melalui internet, dana bisa berinteraksi menggunakan orang lain sudah menunjuk dalam pemahaman mengenai kekayaan atau virtual yang baik. Ada 3 macam Virtual properti yaitu: Rivalrous, Persistent, dan Interconnected. Properti yang dimiliki properti mimpi ini dalam dasarnya meniru properti real estate atau benda yang ditemukan pada global konkret atau yang biasa diyakini konkret. Kompetitif (aman) tertentu berarti hanya satu orang yang bisa mempunyai impian property virtual Anda. apabila seorang telah mempunyai sifat virtual, orang lain nir bisa memilikinya. Sebagai contoh atau contoh, Anda merupakan pemilik alamat internet. apabila seorang telah mempunyai alamat internet menjadi alamat website, maka orang lain nir bisa memakai alamat yg sama lantaran alamat yang sama telah dipakai. Jadi bila seorang telah mempunyai alamat web, maka alamat web tadi merupakan milik pemilikinya dan tidak boleh terdapat orang lain yang memilikinya. Persistent Persistent pada sini mengacu dalam mimpi bahwa harta itu terdapat secara tetap buat jangka ketika tertentu. Sebagai contoh, orang global konkret memahat patung yang meletakkannya pada taman kota. Sebab, patung tadi telah usang berada pada taman kota dan tidak akan pernah hilang. Hal yang sama berlaku juga untuk virtual property, misalnya email milik seorang. apabila seorang mempunyai email, mereka bisa mengaksesnya berdasarkan mana saja, dimana saja dan kapan saja, pada perangkat apa saja. apabila sebelumnya orang tadi mengakses email melalui perangkat laptop, lalu mematikan laptop, dan lalu mengakses email tadi melalui perangkat PC, maka email tadi hadir secara tetap dan hilang. Lantaran email tadi disimpan pada server penyedia layanan email semenjak awal. Terhubung Kita sanggup terhubung satu sama lain pada mimpi kepemilikan. Pemilik bisa mengendalikan virtual real estat, namun pihak lain jua bisa berinteraksi menggunakan virtual real estat, namun mereka tentunya tidak bisa merogoh alih email tersebut. Alamat email seorang dipakai menjadi contoh. Sebagai pemilik alamat email, orang ini mempunyai kontrol penuh atas alamat email tadi. Sedangkan orang lain jua bisa berinteraksi melalui alamat email tadi, dan orang tadi bisa mengirim atau membalas pesan sinkron menggunakan alamat emailnya.

### **Kesimpulan**

Dari sini dapat disimpulkan bahwa virtual property muncul dari adanya ciptaan atau kreasi yang muncul dari ide atau gagasan pemikiran manusia oleh ciptaan atau pencipta yang memanfaatkan kecerdasan intelektual manusia. Karena setiap orang yang membuat properti virtual ini langsung menerima paten dan hak kepemilikan mutlak atas objek yang dibuatnya. Pemilik properti virtual bebas menggunakan apa pun yang mereka inginkan seperti yang dijelaskan dalam kaitannya dengan properti

#### **Daftar Pustaka**

- [Abdullah, A., Aprio, K., Sugianta, P., & Anwar, K. \(n.d.\). \*Kedudukan Hak Cipta sebagai Hak Kebendaan dan Eksekusi Jaminan Fidusia atas Hak Cipta\*. 4\(42\), 440–457.](#)
- [Caesaryo, R. R. D., Fakultas, D., & Universitas, H. \(2021\). \*PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE JENIS FREEMIUM DI INDONESIA\*. 9\(8\), 848–863.](#)
- [Hukum, K., Perlindungan, D. A. N., & Sukamulia, K. \(2017\). \( \*STUDI KASUS PRAKTEK PERWAKAFAN TANAH DI LEGAL VALIDITY , CERTAINTY AND PROTECTION ON UNREGISTERED WAQF \( CASE STUDY OF THE LAND WAQF\*.](#)
- [Khairi, I. \(2017\). \*PENGEMBANGAN MODEL ASAS DROIT DE PREFERENCE TERHADAP KEPEMILIKAN TEMPAT USAHA PADA PASAR TANAH ABANG JAKARTA\*. 3\(2\), 119–134.](#)
- [Misno. \(2021\). \*Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah\*.](#)
- [Sitorus, F. M., Amirulloh, M., & Djukardi, H. \(2022\). \*Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia\*. 6, 109–124.](#)
- [Tahun, N., Putu, N., Ventari, M., Ketut, N., Adnyani, S., & Sudiatmaka, K. \(2020\). \*INDONESIA DENGAN WARGA NEGARA ASING DALAM PRAKTIK JUAL BELI TANAH HAK MILIK DIKAJI DARI UNDANG-UNDANG Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha\*. 3\(2\), 102–113.](#)
- [Tjoanda, M. \(2020\). \*Civil law review\*. 1\(November\), 47–53. <https://doi.org/10.47268/ballrev.v1i1.424>](#)
- [Yudhantaka, L., & Nugraheni, N. \(n.d.\). \*THE CONCEPT OF AUTHORIZATION \( BEZIT \) IN SALES AND\*. 8\(1\), 79–92.](#)
- Athaya, G. (2019). *JAMINAN FIDUSIA ATAS SAHAM (STUDI KASUS JOINT STOCK COMPANY“SUKHOI CIVIL AIRCRAFT” DENGAN PERSEROAN TERBATAS PETRONECK ENERGY)*. 8, 312–326.
- Hardianti, D., Padjadjaran, U., Pertama, R. R., Padjadjaran, U., Abdurahman, A., & Padjadjaran, U. (2021). *BERDASARKAN HUKUM POSITIF DI INDONESIA Undang Noor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ( selanjutnya UUHC ) adalah hak eksklusif pencipta yang nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan* . 5, 107–122.
- Lestari, D. (2022). *KAJIAN HUKUM TERHADAP HAK PATEN SEBAGAI JAMINAN KEBENDAAN DITINJAU BERDASARKAN UNDANG-UNDANG MENGENAI PATEN DAN FIDUSIA*.
- Marthauli Handayani, W. (2019). *KEBERLAKUAN HUKUM HAK CIPTA SEBAGAI OBJEK JAMINAN FIDUSIA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA Widya*. 214–224.
- Saputra, R., Yahya, S., & Malang, S. (n.d.). *Penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Property Perumahan*. 307–315.
- Widjaja, E. K., & Putra, W. T. (2019). *Karakteristik Hak Kebendaan pada Objek Jaminan Fidusia Berupa Benda Persediaan*. 12(1), 14–28.





# Status Hak Kebendaan Terhadap Tencent selaku pemegang hak milik kebebasan yang mutlak atas game PUBG MOBILE dalam Hukum Perdata

## ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://huanle.qq.com">huanle.qq.com</a> Internet Source	3%
3	<a href="https://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://www.pubgmobile.com">www.pubgmobile.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://online-journal.unja.ac.id">online-journal.unja.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://rayhancivilprocedurallaw.blogspot.com">rayhancivilprocedurallaw.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	Submitted to iGroup Student Paper	<1%
8	<a href="http://journal.ipts.ac.id">journal.ipts.ac.id</a> Internet Source	<1%

[jurnal.untag-sby.ac.id](http://jurnal.untag-sby.ac.id)

9	Internet Source	<1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1 %
11	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
12	journal.universitassuryadarma.ac.id Internet Source	<1 %
13	stkip.syekhmanshur.ac.id Internet Source	<1 %
14	aguskul.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	erepository.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
16	legistra.id Internet Source	<1 %
17	anakhukumbaru.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On