

**KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB
UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**

SKRIPSI



Oleh :

YOSEF FREINADEMETZ SABON DONI

NBI : 311301424

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2020

**KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB
UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**

SKRIPSI



Oleh :

YOSEF FREINADEMETZ SABON DONI

NBI : 311301424

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2020

**KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM
KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Hukum**

Oleh :

YOSEF FREINADEMETZ SABON DONI

NBI : 311301424

Dosen Pembimbing :



Dipo Wahyocono, S.H., M.H.

NPP/NIP : 20310880149

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2020

**KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB
UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**

Oleh:

YOSEF FREINADEMETZ SABON DONI

NBI : 311301424

**Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
dan Dinyatakan Lulus Skripsi Fakultas Hukum**


Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Pada Tanggal 09 Juli 2020

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan No. SK: 349/SK/FH/VII/2020

Tanggal : 06 Juli 2020

TIM PENGUJI:

Ketua : <u>Sumiyati, S.H.,M.H.</u> NPP : 20310850031	
Sekretaris : <u>Widhi Cahyo Nugroho, S.H.,M.Hum.</u> NPP : 20310870120	
Anggota : <u>Wiwik Afifah, S.Pi.,S.H.,M.H.</u> NPP : 20310130612	

Mengetahui :

Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945

Dekan,



Dr. Slamet Suhartono, S.H., M.H.

NPP : 20310860065

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosef Freinademetz Sabon Doni
NPM : 311301424
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat dengan judul :

"KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA"

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan "Duplikasi" dari karya orang lain.

Sepengetahuan saya, di dalam Naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar bacaan.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Surabaya, 27 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,



Yosef Freinademetz Sabon Doni

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosef Freinademetz Sabon Doni
NPM : 311301424
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa judul artikel yang akan dimuat di Jurnal Hukum Mimbar Keadilan Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya :

“KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA”

Benar bebas dari plagiat, dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 27 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,



Yosef Freinademetz Sabon Doni

SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI GANDA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosef Freinademetz Sabon Doni
NPM : 311301424
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa judul artikel yang akan dimuat di Jurnal Hukum Mimbar Keadilan Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya :

“KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA”

Benar bebas dari Publikasi Ganda, dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 27 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,



Yosef Freinademetz Sabon Doni

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yosef Freinademetz Sabon Doni

NBI : 311301424

Fakultas : Hukum

Program Studi : Ilmu Hukum

Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya saya yang berjudul :

**“KEDUDUKAN FITUR-FITUR *VIRTUAL GAME ONLINE* DALAM KITAB UNDANG-
UNDANG HUKUM PERDATA”**

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Yosef Freinademetz Sabon Doni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua serta kakak dan seluruh teman-teman saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Segala puji syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul *Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*.

Penulisan skripsi ini diajukan guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis berupaya semaksimal mungkin agar dapat memenuhi harapan semua pihak, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini yang didasarkan pada keterbatasan kemampuan penulis. Selanjutnya dengan segala kerendahan, ketulusan, dan keiklasan hati dengan tidak mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Gregorius Doni dan Ibu Maria Magdalena yang selalu senantiasa mendoakan dan mendukung penulis.
3. Kakak Tersayang, Maria Elfrieda.
4. Bapak Dipo Wahyoeono, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Bapak Dr. Slamet Suhartono, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
6. Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
7. Sahabat sekaligus keluarga kesekian (Aga, Neilson, Depri, Dwi), serta Gilang, Ama, Nicco, Brian, Zul, Faldi, Nabilah yang selalu mendukung penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh teman Game Online anggota Guild FIESTA dan Newkoya Perfect World Indonesia.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini dapat menambah wawasan mengenai *Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, serta memberikan manfaat baik bagi negara, masyarakat, pribadi, maupun perkembangan ilmu hukum.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi

semua pihak dan dapat menambah wawasan bagi pembacanya. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu semua kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan penulisan hukum ini sangat diharapkan.

Surabaya, 27 Juli 2020
Penulis,

Yosef Freinademetz Sabon Doni

ABSTRAK

Menurut Pasal 499 KUH Perdata, benda merupakan segala barang dan hak yang dapat menjadi milik orang (objek hak milik). Hukum benda itu sendiri menganut sistem tertutup dimana tidak diperbolehkan adanya penambahan, perubahan, pengurangan, atau modifikasi oleh orang perorangan. Di lain sisi, seiring dengan perkembangan jaman terutama teknologi, internet pun mulai berkembang pesat dan memiliki keunggulan tersendiri baik sektor usaha maupun kepentingan pribadi. Ketika membicarakan tentang sektor usaha itu sendiri, maka muncul yang dinamakan layanan *game online*. Dengan memanfaatkan layanan internet, maka para pemain pun dapat berinteraksi dengan pemain lain termasuk memperjualbelikan berbagai fitur *virtual*. Seperti namanya, fitur ini hanya berupa kode yang dibuat oleh sistem komputer namun diperlakukan seperti benda-benda yang ada di dunia nyata bahkan memiliki nilai ekonomis dan diperdagangkan baik dalam dunia nyata maupun melalui transaksi di dalam *game* itu sendiri. Berkaitan ini, penelitian pun terfokus pada penilaian kedudukan fitur-fitur *virtual game online* dalam kitab undang-undang hukum perdata dengan membandingkan fitur-fitur tersebut dengan norma-norma hukum kebendaan yang berlaku di Indonesia serta penelusuran hak-hak pemain terhadap fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* yang terdiri dari hak milik dan penguasaan benda yang ditilik dari undang-undang KUH Perdata. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur *virtual* dapat dianggap sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUH Perdata dikarenakan fitur-fitur *virtual* telah memenuhi unsur-unsur benda tidak berwujud. Selain itu, pemain pun memiliki 2 hak, yaitu hak milik dan penguasaan benda (*bezit*) berdasarkan usaha para pemain untuk guna mendapatkan hak milik dan penguasaan benda (*bezit*).

Kata Kunci: Fitur-Fitur Virtual, Game Online, KUH Perdata

ABSTRACT

According to Article 499 of the Civil Code, objects are all goods and rights owned by people (objects of ownership). The law of goods itself adheres to a closed system where no individual addition, change, reduction or modification is permitted. Meanwhile, along with the development of technology, internet has begun to develop rapidly and has its own advantages both in the business sector and personal interests. When talking about the business sector, then there is a service called online game. By utilizing internet services, the players can interact with other players, including trading various virtual features. As the name suggests, this feature is in a form of code generated by computer system but is treated like objects that exist in real world, are economical valuable and are traded both in real world and through transactions in the game. Related to this, this research focuses on evaluating the position of virtual features in online game according to the Civil Code by comparing these features with the law of goods applicable in Indonesia as well as tracking players' rights to virtual features of online game in terms of ownership and possession of objects judging from the Civil Code. From this research, it can be concluded that virtual features can be considered as intangible objects as stipulated in Civil Code because these virtual features have fulfilled the elements as intangible objects. Also, the players have two rights such as ownership and possession of objects (*beziit*) based on their efforts to obtain these rights.

Keywords: Civil Code, Online Game, Virtual Features

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGAJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
LEMBAR SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI GANDA.....	v
LEMBAR SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis.....	7
1.5. Metode Penelitian.....	7
1.5.1. Jenis Penelitian.....	7
1.5.2. Metode Pendekatan.....	8
1.5.3. Bahan Hukum.....	8
1.5.4. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum.....	9
1.5.5. Teknik Analisis Bahan Hukum.....	9
1.6. Pertanggungjawaban Sistematika Penulisan.....	9
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Hukum Benda Indonesia.....	11
2.1.1. Pengertian Benda.....	11
2.1.2. Macam-Macam Benda.....	13
2.1.3. Asas-Asas Umum Hukum Benda.....	15
2.1.4. Hak Kebendaan.....	18
2.2. Konsep Benda Tidak Berwujud.....	24

2.2.1. Pengertian Benda Tidak Berwujud.....	24
2.2.2. Pengaturan Benda Tidak Berwujud.....	25
2.2.3. Kriteria Benda Tidak Berwujud	26
2.3. Fitur-Fitur <i>Virtual</i>	27
2.3.1. Pengertian Fitur-Fitur <i>Virtual</i>	27
2.3.2. Jenis-Jenis Fitur-Fitur <i>Virtual</i>	31
2.3.3. Pengaturan Fitur-Fitur <i>Virtual</i>	33
2.4. Fitur-Fitur <i>Virtual</i> di Dalam <i>Game Online</i>	36
2.5. Hak Cipta	39
2.5.1. Sifat Hak Cipta	39
2.6. Lisensi	40
2.6.1. Lisensi di Dalam Hak Cipta.....	40
2.6.2. Lisensi Sebagai Perjanjian.....	42
2.6.3. <i>End User License Agreement</i> (EULA) dan <i>Term of Service</i> (ToS).....	44
2.6.4. Lisensi dan <i>Fair Use</i>	47
BAB III: PEMBAHASAN	51
3.1. Kedudukan Fitur-Fitur <i>Virtual Game Online</i> Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata	51
3.2. Hak-Hak Pemain Terhadap Fitur-Fitur <i>Virtual</i> di Dalam <i>Game Online</i>	74
3.2.1. Hak Milik	74
3.2.2. Penguasaan Benda (<i>Bezit</i>).....	79
BAB IV: PENUTUP	83
4.1. Simpulan	83
4.2. Saran.....	83
DAFTAR BACAAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Persamaan unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata dengan unsur-unsur fitur <i>virtual</i> di dalam <i>game online</i>	62
---	----