

# Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

*by* Yosef Freinademetz Sabon Doni

---

**Submission date:** 26-Jun-2020 02:56AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1349945530

**File name:** Jurnal\_Skripsi.docx (47.62K)

**Word count:** 7284

**Character count:** 45185

## Kedudukan Fitur-Fitur *Virtual Game Online* dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Yosef Freinademetz Sabon Doni

Fakultas Hukum

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jalan Semolowaru Nomor 45, Surabaya 60118, Indonesia

(+62) 82143063116, ballymulademetz@gmail.com

### Abstrak

19

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. Dalam melakukan penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode penelitian hukum normatif melalui pendekatan perundang-undangan, pendekatan konsep, dan pendekatan perbandingan. Adapun bahan hukum yang digunakan yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang dilengkapi oleh bahan hukum lainnya serta menggunakan teknik analisis yang bersifat preskriptif dengan metode penafsiran, harmonisasi, sistematisasi dan penemuan hukum. 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 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. In conducting this research, normative legal research method is used as the methodology by using the statute-approach, conceptual approach, and comparative approach. This research is conducted using the Civil Code and Law Number 28 of 2014 on Copyright as the legal material which are supplemented by other legal materials also using prescriptive analysis techniques with

interpretation, harmonization, systematization and legal discovery methods. 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 (*bezit*) based on their efforts to obtain these rights.

**Keywords:** Civil Code, Online Game, Virtual Features

### Pendahuluan

Pada sistem hukum di Indonesia perihal benda diatur pada Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Benda menurut Pasal 499 KUH Perdata ialah segala barang dan hak yang dapat menjadi milik orang (objek hak milik).<sup>1</sup> Di dalam ketentuan itu *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Pada KUH Perdata kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai bagian daripada harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tidak berwujud.<sup>2</sup> Dalam suatu benda melekat hak-hak seperti hak milik, *bezit*, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain.<sup>3</sup> Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Dalam Pasal 570 KUH Perdata menyebutkan bahwa hak milik, yaitu hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya dan untuk berbuat sebebas-bebasnya terhadap benda itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan serta tidak menimbulkan gangguan terhadap orang lain dengan tidak mengurangi kemungkinan hak itu kepentingan umum. Hubungan hukum antara seseorang dengan benda dalam KUH Perdata menyatakan bahwa hubungan hukum tersebut menimbulkan kekuasaan langsung kepada seseorang yang berhak untuk menguasai suatu benda di dalam tangan siapapun juga benda itu berada, dengan demikian hak kebendaan bersifat mutlak dalam arti dapat dipertahankan dan berlaku terhadap siapapun juga. Adapun hukum benda itu sendiri memiliki sifat tertutup. Dalam hal ini, tidak seorang pun yang dapat melakukan perubahan baik dalam menambah, mengurangi, atau memodifikasi sesuai dengan kehendaknya sendiri.<sup>4</sup> Dapat dipahami bahwa ketentuan perihal benda dan hak – hak kebendaan yang terkandung di dalamnya pun bersifat pasti dan tidak dapat diubah sehingga melanggar dari ketentuan yang dimaksud.<sup>5</sup> Oleh karena itu, hukum benda itu sendiri dinilai sebagai hukum yang memaksa/ tidak dapat dilanggar.

Terlepas dari pembahasan hukum di atas, di sisi lain, jaman pun semakin berkembang terutama dalam bidang teknologi yang salah satunya dapat dilihat melalui perkembangan layanan internet. Berkembangnya penggunaan internet itu sendiri berkaitan dengan berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh media lainnya yang kemudian menarik perhatian banyak pihak. Keunggulan yang dimiliki oleh layanan internet tersebut tentunya mampu membantu berbagai pihak baik dalam sektor usaha maupun kebutuhan pribadi yang dijalankan dalam jaringan internet. Ketika berbicara tentang layanan internet dalam sektor usaha, maka salah satu yang lahir dari keberadaan internet yaitu layanan *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk *game* yang membutuhkan koneksi internet. Bentuk permainan yang berbasis *online* inilah yang

<sup>1</sup>C. S. T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1995, h. 157.

<sup>2</sup>Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981, h. 14.

<sup>3</sup>Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015, h. 192.

<sup>4</sup>*Ibid.*, h. 21.

<sup>5</sup>*Ibid.*, h. 22.

memungkinkan setiap pemain untuk berinteraksi satu sama lain. Interaksi yang dilakukan antar pemain *game online* dapat berupa komunikasi sederhana dalam ruang *chat*, melakukan kerjasama dalam permainan, berkompetisi satu sama lain, bahkan melakukan transaksi jual-beli fitur - fitur *game online*.

Sejak awal tahun 2001, *game online* berkembang pesat di Indonesia dimulai oleh Nexia Online yang diberikan lisensi oleh BolehGame dari pengembangnya Nexon hingga mencapai kesuksesan di Indonesia dengan munculnya perusahaan-perusahaan yang lain. *Game online* itu sendiri merupakan program komputer (*software*) yang berada di bawah hak cipta. Dalam hal ini, hak cipta merupakan hak hukum eksklusif yang dimiliki oleh setiap pemegang hak cipta untuk mengendalikan *software* tersebut termasuk segala tindakan yang berkaitan dengan penggandaan, modifikasi, maupun pendistribusian *software* tersebut. Selain itu, hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta tentunya membatasi bahkan melarang pihak lain yang mencoba untuk melakukan berbagai tindakan tersebut di atas tanpa persetujuan atau izin dari pemegang hak cipta. Dalam artian yang sama, pemegang hak cipta pun memiliki wewenang untuk memberikan izin kepada pihak lain. Di sinilah lisensi memiliki peran penting sebagai bentuk resmi dari izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain.<sup>6</sup>

Berkaitan dengan ini, Pasal 40 Ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah mengatur segala ketentuan perihal program komputer (*software*) salah satunya perihal statusnya sebagai ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang. Ketentuan ini pun telah disesuaikan dengan *Agreement On Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement) Annex 1C* Pasal 10 mengenai *Computer Programs and Compilations of Data* yang menyatakan bahwa:

1. *Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention.* (Program komputer, baik dalam bentuk kode sumber atau kode objek, harus dilindungi sebagai karya sastra di bawah Konvensi Berne.)
2. *Compilations of data or other material, whether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such. Such protection, which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any copyright subsisting in the data or material itself.* (Kompilasi data atau materi lain, baik yang dapat dibaca oleh mesin atau dalam bentuk lainnya, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan kontennya dinilai sebagai ciptaan intelektual harus dilindungi. Perlindungan tersebut, yang tidak seharusnya mencakup data atau materi itu sendiri, haruslah tidak merusak keberadaan hak cipta dalam data atau materi itu sendiri.)

Menurut Pasal 16 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, hak cipta pun dapat beralih maupun dialihkan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa pihak lain kemudian dapat mengambil keuntungan atau memanfaatkan ciptaan tersebut apabila telah memperoleh izin dari penciptanya berupa lisensi. Dalam hal *game online*, maka pencipta atas *game online* tersebut masih terikat pada pengembang *game online*-nya, sedangkan perusahaan di Indonesia yang melisensi *game online* tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensinya.

Di dalam *game online* terdapat fitur-fitur *virtual* yang bisa dimiliki oleh para pemain. Fitur-fitur *virtual* ini lazim dikenal dengan istilah *item*. Kata *item* berasal dari bahasa inggris yang artinya adalah barang. Namun, berbeda dengan barang pada umumnya, *item* tersebut bersifat digital dan tidak memiliki fisik secara nyata. Kepemilikan fitur-fitur *virtual* ini tentunya memiliki manfaat bagi

---

<sup>6</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, (Yogyakarta, Gallery Ilmu: 2010), h. 83.

para pemain *game online* terutama untuk meningkatkan performa permainan mereka. Selain itu, kepemilikan fitur-fitur *virtual game online* dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi para pemain bahkan dapat meningkatkan status pemain tersebut terutama ketika fitur yang dimiliki bersifat langka. Definisi hukum mengenai fitur-fitur *virtual* sendiri belum ada. Hanya saja bisa dijelaskan bahwa fitur-fitur *virtual* merupakan sebuah kode yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada dalam dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>7</sup> Fitur-fitur tersebut merupakan aset kepemilikan yang bernilai dalam artian memiliki nilai ekonomi yang dalam prakteknya fitur-fitur *virtual* ini bahkan dapat diperjualbelikan menggunakan mata uang resmi baik dengan cara jual-beli maupun melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama karakter yang mewakili pemain dalam *game online*.

Namun, sampai saat ini, masih belum ada aturan hukum perihal fitur-fitur *virtual*. Dikarenakan hal ini, para pemegang lisensi berpegang pada *End User License Agreement* (EULA) untuk melindungi diri mereka secara hukum. Bagi para pemain *game online*, EULA disusun dalam bentuk *Term of Service* (ToS) sebagai perjanjian sepihak yang harus disetujui oleh setiap pemain.<sup>8</sup> Berkaitan dengan penjelasan di atas, adapun isu hukumnya, yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah pada dunia nyata sedangkan fitur-fitur *virtual* dalam *game online* berada pada media dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Melalui penelitian ini akan dijelaskan kedudukan fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* sebagai benda menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sekaligus menjelaskan hak yang dimiliki oleh pemain terhadap fitur-fitur *virtual* di dalam *game online*. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, metode yang digunakan yaitu metode penelitian hukum normatif yang berfokus pada inventarisasi hukum positif, asas-asas dan doktrin hukum, penemuan hukum dalam perkara *in concreto*, sistematik hukum, taraf sinkronisasi, perbandingan hukum dan sejarah hukum.<sup>9</sup> Dalam hal ini, pendekatan yang dilakukan antara lain pendekatan perundang-undangan (*statute-approach*), pendekatan konsep (*conceptual approach*), dan pendekatan perbandingan (*comparative approach*). Adapun bahan hukum yang digunakan antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Maka dari itu, teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini pun bersifat preskriptif dengan metode penafsiran, harmonisasi, sistematisasi, dan penemuan hukum.

## Pembahasan

### A. Kedudukan Fitur-Fitur *Virtual Game Online* Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Berkaitan dengan pembahasan perihal kedudukan fitur-fitur *virtual* dalam *game online* sebagai benda, maka perlu diketahui definisi dari benda itu sendiri. Dalam KBBI, definisi benda itu sendiri diartikan sebagai “1. Segala yang ada dalam alam yang berwujud atau berjasad (bukan roh); zat (misalnya air, minyak); 2. Barang yang berharga (sebagai kekayaan); harta; 3. Barang: rumah itu terbakar bersama benda yang ada di dalamnya.” Sedangkan menurut Pasal 499 KUH Perdata benda didefinisikan sebagai tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Dalam ketentuan hukum, yang diartikan dengan *zaak* ialah semua barang dan hak. Hak disebut juga dengan “bagian dari harta kekayaan” (*vermogensbestanddeel*). Harta kekayaan meliputi barang, hak, dan hubungan hukum mengenai barang dan hak, diatur dalam Buku II dan Buku III

<sup>7</sup>Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property*, (*Boston University Law Review*), Vol. 85:1047, h. 148.

<sup>8</sup>Brian Whitworth, *Quantum Realism: The physical world as a virtual reality*, Chapter 1, Massey University, New Zealand, Nov 2014, h. 13.

<sup>9</sup>Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*. Cet. 1. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004, h. 52.

11

KUH Perdata. Sedangkan *zaak* meliputi barang dan hak diatur dalam Buku II KUH Perdata.<sup>10</sup> Pengertian benda secara luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.<sup>11</sup> Beberapa ahli pun memiliki pandangan tersendiri perihal definisi benda salah satunya H.F.A. Vollmar yang menyatakan bahwa benda adalah segala sesuatu yang mempunyai harga, yang dapat ditundukkan di bawah penguasaan manusia, dan yang merupakan suatu keseluruhan. Ia pun menambahkan bahwa segala sesuatu yang mempunyai harga perasaan (*affektif*) pun sudah cukup dikatakan sebagai benda. Pendapat lainnya pun dinyatakan oleh Salim HS bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:<sup>12</sup> a. Sebagai barang yang dapat dilihat atau berwujud (pengertian sempit); b. Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan; dan c. Sebagai objek hukum, lawannya subjek hukum.

Dalam hukum benda diatur mengenai beberapa asas yang berlaku bagi hak-hak kebendaan. Adapun beberapa asas dalam hukum kebendaan sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Asas hukum memaksa (*Dwingend recht*)
- b. Hak kebendaan dapat dialihkan
- c. Asas individualitas (*Individualiteit*)
- d. Asas totalitas (*Totaliteit*)
- e. Asas tidak dapat dipisahkan (*Onsplitsbaarheid*)
- f. Asas prioritas (*Prioriteit*)
- g. Asas percampuran (*Vermenging*)
- h. Asas publisitas (*Publiciteit*)
- i. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak
- j. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak.

22

Berdasarkan Pasal 503 sampai dengan Pasal 504 KUH Perdata disebutkan bahwa benda dapat dibagi menjadi 2 (dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).<sup>14</sup> Khususnya, pengaturan mengenai benda tidak berwujud dalam hukum kebendaan di Indonesia diatur dalam Pasal 503 KUH Perdata, yaitu tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tak bertubuh. Dimana dalam pengaturan tersebut, kebendaan yang tak bertubuh secara luas diartikan sebagai benda tidak berwujud. Pada ketentuan hukum kebendaan Indonesia, yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUH Perdata, benda tidak berwujud diakui sebagai benda. Meskipun di dalam KUH Perdata menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud adalah hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUH Perdata tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata. Oleh karena itu, benda sebagaimana tercantum pada Pasal 499 KUH Perdata adalah semua objek hak yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud. Begitu juga dalam Pasal 503 KUH Perdata benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Dalam KUH Perdata pun mengatur mengenai cara peralihan atas benda tidak berwujud. Peralihan atas benda ini juga terdapat pada salah satu asas hak kebendaan yaitu asas dapat dipindahtangankan. Berdasarkan unsur-unsur diatas, dikarenakan benda tidak berwujud juga merupakan benda sebagaimana diatur dalam KUH Perdata, maka

<sup>10</sup>Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit.*, h. 126-127.

<sup>11</sup>P.N.H. Simanjuntak, *Loc. Cit.*

<sup>12</sup>Salim HS, *Loc. Cit.*

<sup>13</sup>Kartini Mulyadi, *Loc. Cit.*, h. 226

<sup>14</sup>Elsi Kartika Sari, dkk, *Loc. Cit.*

dalam unsur benda tidak berwujud tersebut terdapat pula unsur benda secara umum, yakni merupakan objek hukum; bagian daripada harta kekayaan; dan dapat dimiliki.

Selanjutnya beralih pada definisi fitur-fitur *virtual* yang dalam KBBI fitur dinyatakan sebagai "Fitur/nomina (kata benda) 1. nama dari seseorang; 2. Tempat; 3. Semua benda; 4. segala yang dibendakan " sedangkan *virtual* didefinisikan sebagai "Virtual a maya: buku harian -". Selain itu, *virtual* sendiri memiliki beberapa definisi salah satunya sebagai:

*General. Having the properties of a thing but being the thing; 2. Computing. An operation appearing to exist but it does not;*<sup>15</sup> *Very close to being something without actually being it; existing or occurring on computers or on the internet.*<sup>16</sup> (Secara umum. Memiliki sifat-sifat layaknya suatu benda tanpa menjadi benda sesungguhnya; 2. Bersifat komputasi. Sebuah operasi yang nampaknya ada tapi sebenarnya tidak ada; Hampir menjadi suatu benda tanpa secara nyata menjadi benda tersebut; ada atau terjadi di dalam komputer atau di internet.)

Dalam kasus *game online*, fitur-fitur *virtual* sering disebut juga sebagai *virtual goods* atau *virtual objects* yang dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau gambar dari suatu benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan untuk digunakan dalam *game online* atau komunitas *online*. Fairfield menjelaskan, bahwa fitur-fitur *virtual* merupakan sebuah kode yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>17</sup> Menurutnya macam-macam lain dari fitur-fitur *virtual* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.<sup>18</sup> Menurut Michael Meehan pun fitur-fitur *virtual* dapat diartikan sebagai "those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment"<sup>19</sup> ("segala sesuatu yang tercipta dalam dunia *virtual* dan yang tidak memiliki keberadaan eksternal di luar lingkungan *virtual* itu sendiri.") Objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena objek-objek ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber pula, namun objek-objek *virtual* dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, bahkan budaya. Pada dunia *virtual game online* para pemain berinteraksi dalam dunia *virtual* menggunakan karakter, yang mana karakter merupakan perwakilan/representasi pengguna yang dihasilkan dari komputer, dan pengguna dapat memperoleh fitur-fitur *virtual* melalui karakter mereka.<sup>20</sup> Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur fitur *virtual game online* sebagai berikut:

1. Merupakan objek
2. Merupakan objek yang bernilai atau berharga
3. Dapat dikuasai dan dimiliki
4. Tidak memiliki tubuh
5. Berada dalam sistem komputer dan internet

---

<sup>15</sup>Dikutip dari (<http://thelawdictionary.org/virtual/>), diakses pada tanggal 22 Mei 2020, pukul 16:28 WIB.

<sup>16</sup>Dikutip dari (<http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual/>), diakses pada tanggal 22 Mei 2020, pukul 16:30 WIB.

<sup>17</sup>Joshua A. T. Fairfield, *Loc. Cit.*, h. 148.

<sup>18</sup>*Ibid.*, h. 1053.

<sup>19</sup>Michael Meehan, *Loc. Cit.*

<sup>20</sup>Giles Hogben, (ed) *Virtual Worlds: Real Money* (European Network and Information Security Agency, Heraklion, 2008) at 11, *Loc. Cit.*

Dalam penelitian, fokus ditujukan kepada benda tidak berwujud yang juga didasarkan pada definisi fitur-fitur *virtual* yang telah dijelaskan sebelumnya. Untuk menentukan apakah fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* termasuk ke dalam benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata atau tidak, maka perlu dilakukan perbandingan antara unsur-unsur dari keduanya. Berikut ini tabel perbandingan antara unsur-unsur benda tidak berwujud menurut KUH Perdata dan unsur-unsur fitur *virtual* di dalam *game online*:

No.	Unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata	Unsur-unsur fitur <i>virtual</i> di dalam <i>game online</i>
1.	Merupakan objek hukum	Merupakan objek
2.	Bagian daripada harta kekayaan	Merupakan objek yang bernilai atau berharga
3.	Dapat dikuasai dan dimiliki	Dapat dikuasai dan dimiliki
4.	Tidak memiliki tubuh	Tidak memiliki tubuh
5.	Berupa hak	Berada dalam sistem komputer dan internet

Tabel 3.1 Persamaan unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata dengan unsur-unsur fitur *virtual* di dalam *game online*.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat secara ringkas beberapa persamaan unsur yang dimiliki oleh benda tidak berwujud dan fitur-fitur *virtual* dalam *game online* yang didasarkan pada KUH Perdata. Secara lebih rinci, penjelasan terhadap isi tabel tersebut dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Merupakan Objek Hukum

Berdasarkan penjelasan sebelumnya disebutkan bahwa unsur benda secara umum, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum, bagian daripada harta kekayaan dan dapat dimiliki. Begitu juga benda tidak berwujud pun merupakan suatu objek hukum, bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, terlebih dalam Pasal 499 KUH Perdata benda tidak berwujud diklasifikasikan sebagai hak, dan pada Pasal 503 KUH Perdata, benda tidak berwujud didefinisikan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Berkaitan dengan unsur benda merupakan objek hukum, jika menilik pada literatur, pengertian mengenai objek hukum sendiri adalah segala sesuatu yang berguna bagi subjek hukum baik manusia maupun badan hukum, dan yang dapat menjadi pokok suatu hubungan hukum karena sesuatu itu dapat di kuasai oleh subjek hukum.<sup>21</sup> Sebelumnya telah dijelaskan bahwa fitur-fitur *virtual* didefinisikan sebagai suatu objek atau gambaran dari suatu benda di dunia nyata yang tidak memiliki wujud nyata, juga tidak dapat diraba atau disentuh yang dapat diperjual-belikan untuk digunakan dalam *game online* atau dalam komunitas *online*. Dijelaskan pula, bahwa fitur-fitur *virtual* bagi para penggunanya dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaan itu hanya berlaku pada dunia siber. Demikian halnya dalam *game online*, memiliki kegunaan tersendiri bagi pengguna dalam komunitasnya. Dari penjelasan di atas, membuktikan bahwa fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* merupakan objek hukum. Berdasarkan pada hal ini, maka fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* memenuhi unsur pertama dari suatu benda tidak berwujud, yaitu merupakan objek hukum.

#### b. Bagian Daripada Harta Kekayaan

Dengan adanya praktik jual-beli terhadap fitur-fitur *virtual* di dalam *game online*, dapat diartikan bahwa fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* dapat ditukarkan dengan sejumlah uang

<sup>21</sup>Soedjono Dirdjosisworo, *Loc. Cit.*

yang berarti memiliki nilai ekonomi, juga merupakan pokok dalam hubungan hukum. Sebagaimana menurut Subekti, sebagai harta kekayaan benda dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipakai baik berupa barang-barang yang tidak terlihat seperti hak-hak seseorang.<sup>22</sup> Berkaitan dengan *game online*, terdapat berbagai fitur-fitur *virtual* yang memang dijual secara khusus oleh penyedia jasa *game online* tersebut. Fitur-fitur *virtual* yang dijual secara khusus ini biasanya memiliki keunikan atau kemampuan khusus yang berbeda dari fitur-fitur *virtual* lainnya. Misalnya, di dalam *game online* Perfect World terdapat fitur-fitur *virtual* yang dijual secara khusus. Untuk membeli fitur-fitur *virtual* ini pemain terlebih dahulu harus membeli *coin*. *Coin* adalah mata uang *virtual* yang digunakan untuk membeli fitur-fitur *virtual* yang dijual oleh penyedia jasa tersebut. Selain itu, *coin* ini bahkan dapat digunakan untuk membeli fitur-fitur *virtual game online* lainnya yang juga dilisensi oleh penyedia jasa yang sama. Untuk mendapatkan *coin* ini, pemain terlebih dahulu harus melakukan *top up* atau pengisian kredit pada akun pemain menggunakan berbagai alat pembayaran umum seperti *credit card*, *e-banking*, *e-wallet*, *pay pal*, maupun *physical scratch card (voucher)*.

Selain itu, fitur-fitur *virtual* ini pun diperjualbelikan menggunakan mata uang resmi yang juga dapat ditemukan di berbagai situs maupun forum internet. Salah satu fitur *virtual* yang sering diperjualbelikan yaitu mata uang *virtual gold*. Contoh transaksi jual-beli *gold* pun dapat terlihat dalam *game* Perfect World dimana untuk mendapatkan *gold* pun memerlukan usaha salah satunya dengan mengalahkan musuh dalam permainan. Keberadaan mata uang *virtual* seperti *gold* sangatlah penting terutama dalam proses pembelian fitur-fitur *virtual* yang juga penting dalam meningkatkan performa permainan. Faktor inilah yang menjadi pemicu adanya transaksi jual-beli mata uang *virtual* bahkan menggunakan mata uang resmi. Dalam kasus *game* Perfect World, terdapat banyak situs yang memfasilitasi penjualan dan pembelian *gold* antara lain [www.seagm.com](http://www.seagm.com) dan [www.itemku.com](http://www.itemku.com). Selain itu, transaksi pun terkadang dilakukan secara pribadi melalui berbagai media sosial seperti Facebook, Kaskus, maupun grup WhatsApp.

Bentuk fitur-fitur *virtual* lainnya yang dapat diperjualbelikan salah satunya perlengkapan senjata dan karakter *virtual* dalam permainan tersebut. Sebagai salah satu contoh, terdapat satu grup di media sosial Facebook dengan nama JUAL BELI CHAR PERFECT WORLD INDONESIA ALL SERVER yang beralamatkan <https://www.facebook.com/groups/jbcpwias/> dan memfasilitasi transaksi jual-beli fitur *virtual game online* khususnya Perfect World. Terjadi pula satu kasus antar pemain contohnya Ferry dan Rafi. Ferry ingin membeli karakter pada *game online* Perfect World dengan spesifikasi tertentu dan memiliki anggaran Rp. 2.000.000 dan Rafi menjual karakter miliknya dengan membuka harga Rp. 135.000.000. Melalui contoh di atas, fitur *virtual* dapat bernilai tinggi dan mencapai taraf harga yang tinggi walaupun tergolong sebagai benda tidak berwujud. Melalui contoh ini pun dapat terlihat betapa berharganya fitur *virtual* bagi para pemain bahkan dapat menyebabkan pertikaian atau kekerasan antar pemain terutama ketika salah satu dari mereka merasa haknya terhadap fitur *virtual* dilanggar oleh pemain lain.

Adanya praktek jual-beli tersebut menandakan bahwa fitur-fitur *virtual* pada *game online* dapat dikuasai oleh subjek hukum dan dapat dialihkan dengan cara jual-beli. Dengan demikian, fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* memiliki nilai ekonomi dikarenakan fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* memiliki manfaat serta dapat digunakan/memiliki fungsi bagi subjek hukum, dan setidaknya-tidaknya berharga bagi yang menguasai dan memilikinya. Berdasarkan penjelasan di atas, fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* merupakan bagian dari harta kekayaan, karena

---

<sup>22</sup>Rachmadi Usman, *Loc.Cit.*

berharga dan memiliki nilai ekonomi. Sehingga, fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* telah memenuhi unsur benda tidak berwujud, yaitu bagian daripada harta kekayaan.

c. Dapat Dikuasai dan Dimiliki

Menurut Prof. Joshua Fairfield, fitur-fitur *virtual* memiliki tiga sifat, antara lain *Rivalrous*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*. *Rivalrous* adalah kemampuan untuk menggunakan fitur-fitur *virtual* secara terpisah dari lainnya. Jika seorang pemain memiliki senjata *virtual* di dalam *game online*, maka pemain tersebut dapat menggunakan senjata tersebut secara eksklusif tanpa perlu melibatkan fitur-fitur *virtual* lainnya. *Persistence* adalah kemampuan suatu benda untuk terus ada. Dalam *game online*, senjata yang disebutkan di atas pun akan terus ada dalam *game online* tersebut, walaupun pemain telah melakukan *log off*. Sedangkan *Interconnectivity* adalah kemampuan suatu fitur *virtual* untuk diserahkan kepada pemain lain. Seperti fitur - fitur virtual lainnya, senjata yang dikuasai oleh seorang pemain itupun dapat dengan bebas untuk diberikan ataupun dijual kepada pemain lain yang menginginkannya.

Dalam *game online* seseorang dapat memiliki suatu fitur-fitur *virtual*. Sebagai salah satu contoh, *game online* Second Life menerbitkan *Term of Service* yang menyatakan bahwa setiap pemain dapat memiliki fitur-fitur *virtual* yang diciptakan oleh pemain. Adapun *Term of Service* dari *game online* Second Life berbunyi sebagai berikut:

*You retain any and all Intellectual Property Rights you already hold under applicable law in Content you upload, publish, and submit to or through the Servers, Websites, and other areas of the Service, subject to the rights, licenses, and other terms of this Agreement, including any underlying rights of other users or Linden Lab in Content that you may use or modify. In connection with Content you upload, publish, or submit to any part of the Service, you affirm, represent, and warrant that you own or have all necessary Intellectual Property Rights, licenses, consents, and permissions to use and authorize Linden Lab and users of Second Life to use the Content in the manner contemplated by the Service and these Terms of Service. (Anda memegang seluruh Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan hukum yang berlaku dalam Konten yang Anda unggah, terbitkan, dan serahkan kepada atau melalui berbagai Server, Situs Web, dan area Layanan lainnya, tunduk pada seluruh hak, lisensi, dan ketentuan lain dalam Perjanjian ini, termasuk hak-hak yang dimiliki oleh pengguna lain atau Linden Lab dalam Konten yang dapat Anda gunakan atau modifikasi. Sehubungan dengan Konten yang Anda unggah, terbitkan, maupun kirimkan ke bagian Layanan, Anda menegaskan, menyatakan, dan menjamin bahwa Anda memiliki seluruh Hak Kekayaan Intelektual, lisensi, persetujuan, dan izin yang diperlukan untuk menggunakan dan mengotorisasi Linden Lab serta pengguna Second Life lainnya untuk menggunakan Konten dengan cara yang dimaksud oleh Layanan dan Ketentuan Layanan ini.)*

Melihat isi *Term of Service* di atas, dapat terlihat jelas bahwa penyedia jasa *game online* Second Life memberikan hak kepada para pemain terutama berkaitan dengan hak cipta untuk setiap *content* yang diciptakan oleh para pemain. Yang dimaksud *content* yaitu fitur-fitur *virtual* yang diciptakan oleh para pemain dan yang digunakan dalam menjalankan permainan tersebut. Menurut Pasal 1 Ayat (1) Undang - Undang Hak Cipta, dinyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Selain itu, hak cipta tergolong dalam hak kekayaan intelektual (HaKI). Dilihat dari sifatnya, hak kekayaan intelektual bersifat tidak berwujud (*intangible*). Berkaitan dengan hal itu, pemain yang kemudian menciptakan fitur - fitur *virtual* dalam *game online* maka berhak atas ciptaannya tersebut. Terlebih lagi, berdasarkan Pasal 16 Ayat (1) Undang - Undang Hak Cipta, hak cipta dianggap sebagai benda benda namun tidak berwujud yang berarti bahwa ia dapat diperlakukan seperti benda bergerak pada umumnya termasuk dilekatkan hak

milik. Maka dari itu, pemegang hak cipta, atas suatu ciptaan, juga memegang hak milik terhadap ciptaan tersebut.

Hanya saja, tidak semua penyedia jasa *game online* memberlakukan kebijakan yang serupa. Beberapa dari mereka mengizinkan para pemain untuk menciptakan fitur – fitur virtual namun tidak benar-benar memberikan hak milik kepada para pemain. Hal ini bahkan dapat ditemukan dalam EULA atau *Term of Services* seperti berikut:

1. *Subject to these Terms and any applicable EULA, we grant to you, for your non-commercial and personal use only, a limited, non-exclusive, revocable, non-transferable and non-sublicensable license to access and use the Service and the Proprietary Materials.* (Tunduk pada setiap Ketentuan ini dan setiap EULA yang berlaku, kami berikan kepada Anda, hanya untuk penggunaan non-komersial dan pribadi Anda, lisensi yang bersifat terbatas, dapat ditarik kembali, tidak dapat dipindahtangankan, dan tidak disublisensikan untuk mengakses dan menggunakan Layanan dan Materi Kepemilikan.)
2. *Except as expressly permitted in these Terms or in the applicable EULA, such license does not include, and you agree not to engage in, any: (a) resale, sublicense, lending or commercial use of the Service or the Proprietary Materials therein; (b) distribution, public performance or public display of any Proprietary Materials except in connection with game play in the ordinary course, (d) modifying, adapting, altering, enhancing, or otherwise making any derivative uses of any Games, game content or other Proprietary Materials, or any portion thereof ; (e) use of any data mining, robots or similar data gathering or extraction methods; (f) downloading (other than the page caching) of any portion of the Proprietary Materials or any information contained therein, except as expressly permitted on the Website; (g) reverse engineer or decompile the Proprietary Materials, or otherwise attempt to derive source code from the Games or other software included in the Proprietary Materials; (h) any use of the Services or the Proprietary Materials other than for its intended purpose.* (Terkecuali sebagaimana yang telah diizinkan secara tegas dalam Ketentuan ini atau dalam EULA yang berlaku, lisensi tersebut tidak termasuk, dan Anda setuju untuk tidak terlibat dalam, berbagai tindakan: (a) menjual kembali, mensublisensikan, meminjamkan, atau menggunakan secara komersial Layanan atau Materi Kepemilikan yang terkandung di dalamnya; (b) mendistribusikan, kinerja publik maupun tampilan publik dari Materi Kepemilikan dalam bentuk apapun kecuali sehubungan dengan bermain game dalam ranah umum; (c) memodifikasi, mengadaptasi, mengubah, meningkatkan, atau melakukan penggunaan turunan apa pun dari Game, konten game, atau Materi Kepemilikan, atau bagian lain daripadanya; (d) menggunakan penggalian data, robot, atau metode pengumpulan data maupun ekstraksi data yang serupa; (e) mengunduh (selain dari cache halaman) dari setiap bagian Materi Kepemilikan atau informasi apapun yang terkandung di dalamnya, kecuali sebagaimana diizinkan secara tegas dalam Situs Web; (f) merekayasa ulang atau mendekompilasi Materi Kepemilikan atau berupaya mendapatkan kode sumber dari Game atau perangkat lunak lainnya dalam Materi Kepemilikan; (g) penggunaan Layanan atau Materi Kepemilikan dalam bentuk apapun selain dari tujuan yang telah dimaksudkan.)

Dari ketentuan di atas, dapat terlihat jelas bahwa kepemilikan atas fitur-fitur virtual tidak dipegang sepenuhnya oleh pemain dimana hak kepemilikan pemain hanya terbatas pada content. Walaupun demikian, pemain tetap memiliki hak untuk menggunakan fitur-fitur tersebut yang berarti bahwa para pemain dapat menguasai dan memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Berkaitan dengan itu, maka pada fitur-fitur virtual berlaku hak menguasai (*bezit*) yang berdasarkan Pasal 529 KUH Perdata dinyatakan sebagai kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri.

Melalui rumusan tersebut dapat dipahami bahwa pemegang kuasa tersebut memberikan kebebasan atau wewenang yang penuh kepada pemegang hak untuk mempergunakan, memanfaatkan atau menikmati benda tersebut selayaknya seorang pemilik.<sup>23</sup> Hal ini pun dapat

---

<sup>23</sup>Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Op. Cit.*, h. 185.

ditemukan pada kasus *game online* dimana para pemain memiliki wewenang atau kebebasan untuk bertindak selayaknya pemilik dari fitur - fitur *virtual* bahkan berhak untuk mempertahankan fitur-fitur tersebut dan menikmati segala sesuatu yang dihasilkan dari penggunaan fitur-fitur *virtual* tersebut.

Selain itu, menurut Abdulkadir Muhammad, salah satu cara memperoleh hak milik adalah dengan cara penciptaan, yakni orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu. Pengertian menciptakan di sini meliputi menciptakan benda baru dari benda-benda yang sudah ada atau menciptakan benda baru yang sama sekali tadinya belum ada. Dalam hal ini, akun yang dibuat oleh pemain ketika ingin memainkan sebuah *game online* merupakan sebuah ciptaan oleh pemain, yang mana menurut Abdulkadir Muhammad orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu. Berdasarkan keseluruhan penjelasan di atas, maka fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* memenuhi unsur ketiga dari suatu benda, yaitu dapat dikuasai dan dimiliki.

#### d. Tidak Memiliki Tubuh

34  
Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 503 KUH Perdata, benda tidak berwujud sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Dalam bukunya Konsep Hukum Perdata, Munir Fuady menjelaskan bahwa yang dimaksud tidak berwujud adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba.<sup>24</sup> Sifat *virtual* yang melekat pada fitur-fitur *game online* menegaskan bahwa benda-benda tersebut tidak memiliki wujud fisik atau tidak dapat diraba. Dalam hal ini, fitur-fitur *virtual* hanya menempati lingkungan atau ruang *virtual* pula dimana penggunaannya pun hanya bisa dilakukan di ruang virtual, bukan di dunia nyata.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, beberapa contoh fitur-fitur *virtual* pada *game online*, antara lain *items*, karakter, mata uang hingga *virtual estate*, akun, maupun karakteristik. Dari kategori tersebut, dapat diambil contoh fitur-fitur *virtual* pada *game online* Perfect World. Di dalam *game online* Perfect World terdapat beberapa fitur *virtual* antara lain senjata, pakaian pelindung, perhiasan, serta mata uang *virtual*. Berkaitan dengan penjelasan di atas, maka fitur-fitur *virtual* tersebut hanya muncul dan berada di *game online* Perfect World; tidak dapat disentuh maupun diraba. Contoh yang lain dapat dilihat melalui melalui fitur virtual berupa kapak. Kapak yang bernama Brothers of Fear. Wujud dari kapak itu sendiri dapat terlihat jelas dan salah satunya berfungsi sebagai senjata untuk mengalahkan musuh dalam permainan tersebut. Walaupun wujudnya yang tidak nyata, para pemain masih bisa melakukan berbagai hal terhadap kapak tersebut termasuk membuang, menjual, memberikan kepada pihak lain, menempunya, bahkan menghancurkan kapak tersebut. Jika dilihat dari fungsi dan penggunaannya, kapak pada *game online* Perfect World menyerupai kapak pada umumnya. Namun, sifatnya yang *virtual* pun membuat para pemain tidak dapat benar-benar meraba atau menyentuh kapak tersebut melainkan hanya bisa melihat dan memainkan karakter *virtual* untuk menggunakan kapak tersebut.

Melalui contoh-contoh di atas, maka dapat terlihat dengan jelas bagaimana fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* dinilai sebagai benda yang tidak memiliki wujud nyata atau tidak memiliki fisik sehingga tidak dapat diraba, karena hanya berada di dunia siber saja. Oleh karenanya fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* memenuhi unsur keempat dari suatu benda yaitu tidak memiliki tubuh.

#### e. Berupa Hak

25  
Fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* merupakan sebuah kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata, keberadaannya hanya berada di dunia siber. Dalam

---

<sup>24</sup>Munir Fuady, *Loc. Cit.*

beberapa penjelasan tersebut, disebutkan bahwa fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* merupakan objek *virtual* yang menyerupai benda nyata atau benda berwujud, sehingga fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* bukan berupa hak, melainkan memiliki bentuk tersendiri yang hanya berada pada sistem komputer dan internet saja. Sehingga fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* tidak dapat memenuhi unsur berupa hak, tetapi memiliki bentuk tersendiri dalam dunia siber. Namun, jika dikaitkan dengan Pasal 499 KUH Perdata, pengertian mengenai unsur berupa hak ini jika diterjemahkan secara ekstensif, meskipun di dalam KUH Perdata menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud berupa hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUH Perdata tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata.

Sehingga meskipun fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* bukanlah berupa hak dan memiliki bentuk tersendiri, namun fitur-fitur *virtual* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUH Perdata. Hal ini dikarenakan fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* telah memenuhi unsur-unsur benda pada umumnya, yaitu merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, juga memenuhi unsur tidak memiliki tubuh sebagaimana benda tidak berwujud yang dijelaskan dalam Pasal 503 KUH Perdata. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa benda tidak berwujud yang dicontohkan dalam KUH Perdata memang berupa hak-hak, namun ketentuan tersebut tidak berarti bahwa selain hak tidak dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUH Perdata. Berdasarkan penjelasan pasal-pasal KUH Perdata dan para ahli hukum, maka dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur *virtual* di dalam *game online* merupakan benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata.

#### B. Hak-Hak Pemain terhadap Fitur-Fitur *Virtual* di dalam *Game Online*

Setelah membahas kedudukan fitur-fitur *virtual* dalam *game online* yang didasarkan pada KUH Perdata perihal kebendaan, maka diskusi akan dilanjutkan kepada pembahasan hak - hak yang dimiliki oleh pemain atas fitur-fitur *virtual* dalam *game online*. Adapun, hak - hak yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Hak Milik

Dalam sistem hukum keperdataan hak milik diatur dalam Pasal 570 KUH Perdata. Berikut ketentuan Pasal tersebut:

Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi.

Sedangkan cara memperoleh hak milik tersebut diatur dalam Pasal 584 KUH Perdata yang menyatakan bahwa "Hak milik atas sesuatu kebendaan tak dapat diperoleh dengan cara lain, melainkan dengan pemilikan, karena perlekatan, karena daluarsa, karena perwarisan, baik menurut undang-undang, maupun surat wasiat, dan karena penunjukan atau penyerahan berdasar atas suatu peristiwa perdata untuk memindahkan hak milik, dilakukan oleh seorang yang berhak berbuat bebas terhadap kebendaan itu." Dalam literatur, beberapa macam cara

memperoleh hak kebendaan seperti yang ditentukan dalam KUH Perdata diuraikan sebagai berikut:<sup>25</sup>

1. Pengakuan
2. Penemuan
3. Penyerahan
4. Daluarsa
5. Pewarisan
6. Penciptaan
7. Ikutan atau Turunan

Lebih lanjut pengaturan mengenai macam-macam cara memperoleh hak milik yang diatur dalam Pasal 584 KUH Perdata itu disebut satu-persatu secara limitatif, jadi seolah-olah menggambarkan pengaturan perolehan hak milik secara limitatif.<sup>26</sup> Sedangkan hakekatnya pengaturan cara memperoleh hak milik itu ialah secara enunsiatif, artinya Pasal 584 KUH Perdata itu hanya menyebutkan beberapa cara saja sedang di luar Pasal 584 KUH Perdata itu masih ada beberapa cara yang lain untuk memperoleh hak milik yang diatur oleh *wet*.<sup>27</sup>

Dalam kasus *game online*, para pemain, dapat memperoleh berbagai fitur-fitur *virtual* melalui empat cara, antara lain:<sup>28</sup>

1. Melakukan berbagai aktivitas di dalam *game online*
2. Melakukan pembelian fitur virtual melalui NPC *game* tersebut
3. Melakukan transaksi jual - beli fitur virtual dengan pemain lain
4. Menciptakan fitur *virtual* melalui program yang disediakan di dalam *game online* tersebut

Menurut Richard A. Bartle, ada lima hal yang melandasi kepemilikan atas fitur-fitur *virtual*, antara lain:<sup>29</sup>

1. Merupakan hasil transaksi jual - beli
2. Merupakan hasil tindakan pencurian
3. Merupakan hasil kerja keras pemain
4. Diperoleh dengan pengorbanan waktu yang banyak
5. Dinilai sebagai hasil transaksi yang secara tidak langsung diharuskan oleh pihak pengembang atau pengelola *game* tersebut

Melalui beberapa poin tersebut di atas, dapat dinilai bahwa secara tidak langsung para pemain diharuskan untuk melakukan transaksi jual - beli guna mendapatkan fitur - fitur virtual. Dalam hal ini, tidak hanya mengeluarkan uang tetapi para pemain pun seolah - olah merasa harus menghabiskan waktu untuk menaikan performa permainan mereka. Ketika seseorang memiliki waktu luang yang cukup, maka tidak akan menjadi masalah bagi mereka untuk menghabiskan waktu dalam permainan *game online*. Namun, bagi mereka yang tidak memiliki waktu yang cukup, hal ini pun akan menjadi masalah ketika kemudian berdampak pada performa permainan mereka sendiri. Disinilah tidak jarang ditemukan para pemain yang tidak segan - segan untuk menghabiskan uang guna meningkatkan permainan mereka dalam waktu yang cenderung singkat.

---

<sup>25</sup>Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit.*, h. 142.

<sup>26</sup>*Ibid.*

<sup>27</sup>*Ibid.* 40

<sup>28</sup>Ryan G. Vacca, *Viewing Virtual Property Ownership Through the Lens of Innovation*, (New York: Cornell Law School Inter - University Graduate, 2008), hal. 10-11.

<sup>29</sup>Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property, Op. Cit.*, h. 5-7.

#### b. Penguasaan Benda (*Bezit*)

Ketentuan tentang *bezit* terdapat dalam Pasal 529 KUH Perdata yang menyebutkan bahwa, "yang dimaksud dengan *bezit* adalah kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri." Menurut ketentuan Pasal tersebut, *bezit* adalah keadaan memegang atau menikmati suatu benda oleh orang yang menguasainya, baik sendiri maupun dengan perantara orang lain, seolah-olah itu kepunyaannya sendiri.<sup>30</sup> Menurut Pasal 538 KUH Perdata, *bezit* dapat diperoleh dengan melakukan suatu perbuatan yang dapat menarik suatu benda itu kedalam kekuasaannya dengan keinginan menguasai benda itu untuk dirinya sendiri. Adapun menurut Rachmadi Usman *bezit* atas sesuatu benda terjadi dengan berbagai cara, antara lain:<sup>31</sup>

1. Adanya "suatu perbuatan menarik atau menempatkan"
2. Yang ditempatkan itu adalah "suatu kebendaan"
3. Kebendaan tersebut haruslah "berada dalam kekuasaan" *bezitter*
4. Adanya niat untuk "menguasai atau mempertahankan untuk diri sendiri"

Berdasarkan beberapa poin di atas, maka dapat dikatakan bahwa pemain *game online* melakukan berbagai usaha untuk memperoleh kekuasaan (*bezit*) terhadap fitur-fitur *virtual*. Dalam hal ini, para pemain bahkan rela untuk menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* terutama untuk mengumpulkan berbagai fitur *virtual* yang kemudian dapat dijual kembali dengan harga atau nilai tertentu. Di sinilah para pemain dapat dinilai aktif dalam memperoleh fitur - fitur *virtual*. Pada awalnya, fitur-fitur *virtual* ini mungkin hanya dinilai sebagai sesuatu yang ingin dimiliki atau dikuasai oleh para pemain. Namun, tidak menutup kemungkinan pula bahwa fitur-fitur tersebut pada akhirnya diperjualbelikan antar pemain. Tidak jarang pula dari mereka yang mempertahankan fitur-fitur tertentu karena adanya kesadaran akan kuasa yang mereka peroleh atau mereka pegang terhadap fitur tersebut. Dari penjelasan inilah maka berbagai usaha yang dilakukan oleh para pemain *game online* dinilai sebagai usaha untuk memperoleh kekuasaan (*bezit*).

Adapun seorang pemain yang memperoleh dan menguasai fitur *virtual* murni dengan cara memainkan *game online* tersebut, dapat disebut sebagai *bezitter* yang beritikad baik. Menurut Pasal 548 KUH Perdata, *bezitter* yang beritikad baik memiliki hak-hak sebagai berikut:

1. Sebelum kebendaan itu dituntut kembali di muka Hakim, maka ia harus dianggap sebagai pemilik kebendaan;
2. Dikarenakan daluwarsa maka dapat memperoleh hak milik atas kebendaan itu;
3. Sebelum penuntutan kembali akan kebendaan itu di muka Hakim, maka ia berhak menikmati segala hasilnya;
4. Harus dipertahankan dalam kedudukannya, bilamana diganggu untuk memangkunya ataupun dipulihkan kembali dalam itu, bilamana kehilangan kedudukannya.

Sesuai dengan poin - poin yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai pemain yang beritikad baik, seseorang pun memperoleh hak tersebut di atas termasuk untuk menikmati dan memperoleh keuntungan dari fitur - fitur *virtual* tersebut.

#### Penutup

Berdasarkan keseluruhan pembahasan perihal keberadaan fitur - fitur *virtual* pada *game online* secara hukum, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagai benda tidak berwujud

<sup>30</sup>Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit.*, h. 161.

<sup>31</sup>Rachmadi Usman, *Op. Cit.*, h. 152-153.

sebagaimana diatur dalam KUH Perdata, hal ini dikarenakan fitur-fitur *virtual* telah memenuhi unsur-unsur benda tidak berwujud. Meskipun begitu, pengertian mengenai unsur berupa hak ini diterjemahkan secara ekstensif sehingga fitur-fitur *virtual* memiliki kedudukan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdata. Selain itu, pemain *game online* memiliki 2 hak, yaitu hak milik dan penguasaan benda (*bezit*). Hal ini berdasarkan pada pemikiran para pemain bahwa dengan menghabiskan uang, menghabiskan waktu, dan bekerja keras di dalam sebuah *game online* maka mereka memegang hak milik dan penguasaan benda (*bezit*) terhadap fitur-fitur *virtual* di dalam *game online*.

Adapun saran yang diberikan antara lain terkait dengan isu pembahasan yang telah disebutkan, antara lain perlunya gerakan dari pemerintah Indonesia untuk menyusun peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan fitur - fitur *virtual* dalam *game online*. Hal ini bertujuan agar terdapat kejelasan mengenai status fitur - fitur *virtual* tersebut bagi berbagai kalangan yang terlibat dalam layanan *game online* ini. Selain itu, diperlukan adanya peraturan perundang - undangan yang menegaskan hak - hak para pemain dan pihak lain yang terlibat. Hal ini pun bertujuan untuk menghindari permasalahan kepentingan dari pihak - pihak yang terkait dalam layanan *game online* ini. Ditambah lagi, adanya peraturan khusus mengenai fitur - fitur *virtual* ini memberikan keuntungan tersendiri bagi pemerintah salah satunya berupa penerapan nilai pajak atas fitur - fitur virtual tersebut.

#### Daftar Bacaan

##### Buku:

Dirdjosisworo, Soedjono, *Pengantar Ilmu Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2007.

Fuady, Munir, *Konsep Hukum Perdata*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.

HS, Salim, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002.

Kansil, C. S. T., *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1995.

Muhammad, Abdulkadir, *Hukum dan Penelitian Hukum*. Cet. 1. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004.

Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja, *Kebendaan pada Umumnya*, Jakarta: Kebendaan pada Umumnya, 2003.

Nurhayani, Neng Yani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015.

Putranti, Ika Riswanti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010.

Sari, Elsi Kartika, dkk, *Hukum Dalam Ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2007.

Sofwan, Sri Soedewi Mascjhoen, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981.

Usman, Rachmadi, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.

##### Jurnal:

Bartle, Richard A., *Pitfalls Of Virtual Property*, The Termis Group, 2004.

Fairfield, Joshua A. T., *Virtual Property*, (*Boston University Law Review*), Vol. 85:1047.

Vacca, Ryan G., *Viewing Virtual Property Ownership Through the Lens of Innovation*, New York: Cornell Law School Inter-University Graduate, 2008.

Whitworth, Brian, *Quantum Realism: The physical world as a virtual reality*, Chapter 1, Massey University, New Zealand, Nov 2014.

##### Publikasi Elektronik:

(<http://thelawdictionary.org/virtual/>), diakses pada tanggal 22 Mei 2020, pukul 16:28 WIB.

(<http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual/>), diakses pada tanggal 22 Mei 2020, pukul 16:30 WIB.

# Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.perfectworld.com">www.perfectworld.com</a> Internet Source	3%
2	Submitted to University of Dayton Student Paper	2%
3	<a href="http://dewiratnasaridrs.blogspot.com">dewiratnasaridrs.blogspot.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.unissula.ac.id">repository.unissula.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://mini.hukumonline.com">mini.hukumonline.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://ojs.unida.ac.id">ojs.unida.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://hukumperadatadanacaraperdata.blogspot.com">hukumperadatadanacaraperdata.blogspot.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://geholgaul.blogspot.com">geholgaul.blogspot.com</a> Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Airlangga	

Student Paper

1%

10

[penguasahukum.blogspot.com](http://penguasahukum.blogspot.com)

Internet Source

1%

11

[repository.uinjambi.ac.id](http://repository.uinjambi.ac.id)

Internet Source

<1%

12

[www.jpeg.jp](http://www.jpeg.jp)

Internet Source

<1%

13

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1%

14

[pt.slideshare.net](http://pt.slideshare.net)

Internet Source

<1%

15

[123slide.org](http://123slide.org)

Internet Source

<1%

16

[tips-trik-cyberspace.blogspot.com](http://tips-trik-cyberspace.blogspot.com)

Internet Source

<1%

17

[vellarizkiekasaputri.blogspot.com](http://vellarizkiekasaputri.blogspot.com)

Internet Source

<1%

18

Submitted to Universitas Ibn Khaldun

Student Paper

<1%

19

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

<1%

20

[journal.uwgm.ac.id](http://journal.uwgm.ac.id)

Internet Source

<1%

---

21	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1%
22	<a href="http://indraferdians-ifs13.blogspot.com">indraferdians-ifs13.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
23	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1%
24	<a href="http://knowledgeisfreee.blogspot.com">knowledgeisfreee.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
25	<a href="http://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://luthfiaffandi.blogspot.com">luthfiaffandi.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
27	Submitted to Queen Mary and Westfield College Student Paper	<1%
28	<a href="http://eprints.umpo.ac.id">eprints.umpo.ac.id</a> Internet Source	<1%
29	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	<1%
30	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1%
31	Submitted to Binus University International Student Paper	<1%
32	<a href="http://docplayer.org">docplayer.org</a>	

---

	Internet Source	<1%
33	<a href="http://repository.untag-sby.ac.id">repository.untag-sby.ac.id</a> Internet Source	<1%
34	<a href="http://eprints.uns.ac.id">eprints.uns.ac.id</a> Internet Source	<1%
35	<a href="http://www.laws.canterbury.ac.nz">www.laws.canterbury.ac.nz</a> Internet Source	<1%
36	<a href="http://ar-lp2maray.blogspot.com">ar-lp2maray.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
37	<a href="http://mandiriku-hukum.blogspot.com">mandiriku-hukum.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
38	<a href="http://eprints.lib.ui.ac.id">eprints.lib.ui.ac.id</a> Internet Source	<1%
39	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
40	Submitted to De Montfort University Student Paper	<1%
41	<a href="http://herlinaindriyani.blogspot.com">herlinaindriyani.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
42	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1%
43	<a href="http://arididit.blogspot.com">arididit.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

---

44

[jurnal.narotama.ac.id](http://jurnal.narotama.ac.id)

Internet Source

<1%

---

45

[www.bawaslu.go.id](http://www.bawaslu.go.id)

Internet Source

<1%

---

46

[afganjar.files.wordpress.com](http://afganjar.files.wordpress.com)

Internet Source

<1%

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 14 words

Exclude bibliography      On