

Abstrak

Benda virtual (virtual property) merupakan benda yang keberadaannya berada pada suatu ruang siber yang bersifat maya. Keberadaan suatu wadah digital atau ruang siber ini menjadikan virtual property ini menjadi suatu benda yang bernilai. Virtual property saat ini sudah menjadi bagian dari kebutuhan manusia di era digital yang sangat bergantung pada teknologi komputer, termasuk kebutuhan atas virtual property pada *game online*. Virtual property pada *game online* termasuk ke dalam kategori program-program komputer yang dilindungi oleh hak cipta dalam UU Hak Cipta. Ketentuan tersebut sayangnya belum memberikan perlindungan terhadap player sebagai pihak yang memiliki virtual property pada *game online*. Hal ini dikarenakan belum adanya ketentuan yang secara spesifik mengatur mengenai kepemilikan virtual property. Sehingga sulit untuk menempatkan posisi player dalam kepemilikan atas virtual property pada *game online*, terlebih lagi dengan sifatnya sebagai virtual property yang maya. Dalam hal ini, maka sangat penting untuk mengetahui posisi *publisher* dan *player* dalam kepemilikan virtual property pada *game online* untuk melandasi perlindungan hukum yang dapat diberikan.

Kata kunci: Benda Virtual, Kepemilikan, Permainan Daring

Abstract

Virtual property are objects that exist in a cyberspace. The existence of a digital container or cyberspace makes this virtual property as a valuable object. Nowadays, virtual property has become part of human needs in the digital era, which is very dependent on computer technology, including the need for virtual property in online games. Virtual property in online games is include in the category of computer programs that are protected by copyright under the Copyright Law. This regulation does not provide protection for players who have virtual properties in online games. This is because there are no regulation governing virtual ownership. So it is difficult to know the position of player in ownership of virtual property in online games, especially with its nature as virtual virtual property. In this case, it is very important to know the position of publisher and players in the ownership of virtual property in online games to provide legal protection.

Key words: *Virtual Property, Ownership, Online Games*