

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi 4.0 segala kegiatan dilakukan dengan otomasi dan pertukaran data terkini yang memungkinkan melakukan siber-fisik pada internet. Dalam era modern seperti saat ini perubahan teknologi berkembang dengan cukup pesat.<sup>1</sup> Teknologi-teknologi seperti komputer dan android yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi maupun melakukan aktivitasnya secara online melalui media yang terhubung dengan internet. Hal ini menjadi suatu tren baru yang menjadi kebutuhan pokok yang dibutuhkan oleh manusia. Selain itu, teknologi tersebut juga memungkinkan untuk setiap orang dapat memainkan permainan-permainan secara online melalui media internet untuk sekedar menghilangkan penat ataupun sebagai hobi sebagian besar orang pada masa kini dalam *game online*.

*Game online* pada saat pertama kali muncul pada tahun 1960 didesain hanya dapat dimainkan oleh dua orang dalam satu permainan.<sup>2</sup> Namun, seiring berkembangnya teknologi komputer, *game online* dapat secara bersama-sama oleh banyak *player* dan tidak mengharuskan untuk berada dalam suatu ruang yang sama (*Multiplayer Games*). Saat ini terdapat berbagai macam jenis *game online* yang tersedia di dunia termasuk di Indonesia. Berbagai macam *game online* tersebut diciptakan dan dikelola oleh suatu perusahaan penyedia *game online* atau disebut *publisher*.

Sebelum dapat bermain, para pemain *game online* atau disebut sebagai *player* biasanya harus mendaftarkan diri pada suatu portal yang disediakan oleh *publisher* untuk dapat memiliki sebuah akun. Akun tersebut yang nantinya akan digunakan oleh *player* setiap ingin memainkan *game online* tersebut. Di dalam akun tersebut menyimpan berbagai data mengenai *player* mulai dari mulai dari data

---

<sup>1</sup> Tasya Safiranita Ramli, dkk, "Prinsip-Prinsip Cyber Law Pada Media Over The Top E-Commerce Berdasarkan Transformasi Digital di Indonesia", *Jurnal Legislasi Indonesia Vol.16, No.3* (2019): 395.

<sup>2</sup> Hack Online, "Sejarah Game Online di Industri Android", <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. Diakses pada 4 April 2020.

pribadi seperti biodata pemain hingga benda-benda virtual milik seorang *player*. Benda-benda virtual milik *player* tersebut didapatkan dari pemberian publisher secara gratis ataupun melalui pembelian melalui sebuah toko virtual yang disediakan oleh *publisher* untuk menunjang kegiatan bermain para *player*. Biasanya kegiatan transaksi jual beli tersebut meliputi pembelian *items*, *character*, ataupun benda virtual lainnya yang tersedia pada *game online* tersebut.

Menurut KUHPer yang dimaksud kebendaan yaitu tiap-tiap barang dan hak, yang mana dapat dikuasai oleh hak milik (Pasal 499 KUHPerdata).<sup>3</sup> Di dalam Pasal 503 KUHPer benda dibedakan atas benda berwujud (*lichamelijke zaken*) maupun benda yang tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*).<sup>4</sup> Benda berwujud yaitu benda yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia karena ada wujud bendanya, sedangkan benda tidak berwujud meliputi benda yang berupa hak.

Benda virtual (*virtual property*) merupakan salah satu jenis kebendaan yang dapat dimiliki oleh setiap orang. Wujud kebendaan ini dimiliki melalui media teknologi berbasis internet, salah satunya melalui aplikasi *game online*. Meehan berpendapat bahwa *virtual property* adalah mereka yang dibuat dalam dunia maya dan yang tidak memiliki keberadaan eksternal di luar lingkungan itu.<sup>5</sup> Menurut Brown & Raysman, *virtual property* merupakan aset individu atau hal-hal yang mungkin dimiliki individu dan kepemilikan atas hal-hal itu adalah berharga<sup>6</sup>. Dalam prakteknya, penyedia jasa *game online* biasanya menjual *virtual property* dalam bentuk *items* atau bentuk lainnya di dalam *game online*. Penyedia jasa *game online* menyediakan berbagai pilihan *items* untuk dibeli oleh para *player* yang biasanya dibedakan tingkatannya dari yang biasa hingga *premium items*. Transaksi jual beli pada *game online* ini dilakukan menggunakan mata uang virtual yang diciptakan oleh *publisher* sebagai alat pembelian bagi para *player* untuk menunjang

---

<sup>3</sup> R. Subekti dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), hlm. 157.

<sup>4</sup> H. Polak, *Hukum Perdata Tertulis*, (Jakarta: J.B Wolters Groningen, 1953), hlm. 36.

<sup>5</sup> Meehan, "Virtual Property: Protecting Bits in Context", *Richmond Journal of Law & Technology Vol. XIII, Issue 2* (2006): 7.

<sup>6</sup> Brown & Raysman, "Property Right in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property", *The Indian Journal of Law and Technology Vol.2* (2006): 89.

permainannya tersebut. Tidak jarang juga kegiatan jual beli dalam *game online* menggunakan mata uang asli melalui pembelian *voucher* yang disediakan oleh *publisher* yang dijual secara luas yang nantinya dikonversi menjadi mata uang virtual.

Saat ini kepemilikan suatu benda virtual (*virtual property*) dalam *game online* hanya didasarkan pada *user id* yang dimiliki oleh masing-masing *player*. *User id* tersebut didapatkan ketika seseorang telah mendaftarkan diri pada portal yang disediakan oleh *publisher* dan telah menyetujui *Terms of Service* (ToS) yang telah dibuat oleh *publisher*. Sejauh ini belum aada bentuk yang pasti kepemilikan suatu benda virtual (*virtual property*) yang dimiliki oleh para pemain *game online*. Belum adanya aturan hukum tertulis mengenai benda virtual (*virtual property*) yang mengatur secara tegas, menjadi salah satu latar belakang kuat mengapa tidak ada bentuk kepemilikan yang sah atas benda virtual (*virtual property*) dalam *game online* ini. Beberapa pemilik benda virtual (*virtual property*) dalam *game online* kehilangan benda miliknya karena berbagai hal, mulai dari kesalahan sistem hingga kasus *hacking* terhadap akun *game online* kepemilikannya. Namun, pemilik benda virtual (*virtual property*) tidak dapat mengklaim kembali benda yang hilang tersebut karena tidak ada dasar kepemilikan yang dimiliki. Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum bagi setiap pemilik benda virtual (*virtual property*) dalam *game online*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- Tidak ada aturan hukum tertulis yang secara tegas mengatur mengenai benda virtual (*virtual property*).
- Kepemilikan benda virtual (*virtual property*) pada *game online* dalam konstruksi hukum benda di Indonesia masih belum diketahui secara konkrit, sehingga tidak ada kepastian hukum yang pasti terhadap *player*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menguraikan rumusan masalah dalam penulisan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan kepemilikan benda virtual (*virtual property*) pada game online dalam konstruksi hukum benda di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemilik benda virtual (*virtual property*) pada game online dalam konstruksi hukum benda di Indonesia?

### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar tidak terjadi perluasan masalah dan untuk memberikan kejelasan mengenai fokus penelitian dalam penelitian ini dikarenakan luasnya ruang lingkup objek yang akan diteliti, maka penulis melakukan pembatasan pada permasalahan yang akan diteliti. Peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada pengkajian mengenai pengaturan mengenai kepemilikan atas benda virtual (*virtual property*) pada game online dalam konstruksi hukum benda di Indonesia. Kemudian, peneliti juga akan mengkaji mengenai penerapan perlindungan hukum mengenai benda virtual (*virtual property*) pada game online dari sisi *player*.

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

- 1.) Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui pengaturan kepemilikan benda virtual (*virtual property*) pada *game online* dalam konstruksi hukum benda di Indonesia.
  - b. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pemilik benda virtual (*virtual property*) pada game online dalam konstruksi hukum benda di Indonesia.
- 2.) Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu hukum khususnya hukum perdata pada kepemilikan *virtual property* pada game online dan perlindungan hukum bagi pemilik *virtual property* pada game online. digunakan sebagai dasar kepustakaan bagi setiap mahasiswa maupun kalangan lainnya dalam mempelajari Ilmu Hukum khususnya Hukum Perdata mengenai kebendaan.

2. Manfaat Praktis

Dengan penyesuaian tertentu, penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pemangku kebijakan dalam membentuk suatu peraturan tentang kepemilikan atas *virtual property* baik pada *game online* maupun *virtual property* secara umum serta dapat memberikan kepastian hukum bagi *player* atas kepemilikan *virtual property* pada *game online*.