

BAB IV

PENUTUP

Kepemilikan atas benda virtual (*virtual property*) pada *game online* sebagai benda yang tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara merupakan objek yang dilindungi hak cipta. Hak milik atas virtual property secara mutlak merupakan kepemilikan dari penyedia layanan *game online* sebagai pencipta program-program komputer berupa fitur-fitur yang dapat digunakan di dalam *game online*. Meskipun begitu, player yang memiliki user id sebagai pihak yang memainkan *game online* dapat dikatakan sebagai bezitter yang beritikad baik. Player dapat menguasai fitur-fitur yang disediakan dalam *game online* termasuk segala virtual property yang ada di dalamnya dan memiliki hak untuk menikmati fitur-fitur yang dikuasainya.

Sebagai pemilik hak cipta atas virtual property pada *game online*, penyedia layanan *game online* dilindungi oleh UU Hak Cipta yang mengakomodir segala ketentuan mengenai hak cipta, termasuk pelanggaran-pelanggaran mengenai hak cipta. Lalu, dari sisi player sebagai bezitter atas virtual property pada *game online* perlindungan hukumnya sangat bergantung kepada End User License Agreement (EULA) yang dibuat oleh penyedia layanan *game online*. Tidak hanya itu, player sebagai konsumen juga memiliki hak yang dilindungi oleh UU Perlindungan Konsumen. Dengan ini diharapkan terjadi keseimbangan antara penyedia layanan *game online* dengan player sebagai konsumen *game online*, sehingga penyedia layanan *game online* tidak hanya mementingkan keuntungan tetapi juga dapat memberikan dan melindungi hak-hak player terutama dalam kepemilikan *virtual property*.