



**KEPEMILIKAN BENDA VIRTUAL (*VIRTUAL PROPERTY*) PADA *GAME*  
*ONLINE* DALAM KONSTRUKSI HUKUM BENDA DI INDONESIA**

**NAMA : RIZKI YOGATAMA**

**NIM : 1710611006**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM  
2021**



**KEPEMILIKAN BENDA VIRTUAL (*VIRTUAL PROPERTY*) PADA *GAME*  
*ONLINE* DALAM KONSTRUKSI HUKUM BENDA DI INDONESIA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh**

**Gelar**

**Sarjana Hukum**

**RIZKI YOGATAMA**

**1710611006**

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL**

**VETERAN JAKARTA**

**2021**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi / Tesis / Disertasi ini adalah benar hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari terbukti terjadi plagiarisme dalam penulisan Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dituntut berdasarkan hukum yang berlaku.

Nama : Rizki Yogatama

NIM : 1710611006

Tanggal : 18 Februari 2021

Tanda Tangan :



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Yogatama  
NPM : 1710611006  
Fakultas : Hukum  
Program Studi : S1 Ilmu Hukum  
Jenis Karya : Tugas Akhir/Artikel/Jurnal

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Kepemilikan Benda Virtual (*Virtual Property*) pada *Game Online* dalam Konstruksi Hukum Benda di Indonesia.**

Jakarta, 18 Februari 2021



Rizki Yogatama



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS HUKUM

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

---

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

JUDUL :

KEPEMILIKAN BENDA VIRTUAL (*VIRTUAL PROPERTY*) PADA GAME ONLINE DALAM  
KONSTRUKSI HUKUM BENDA DI INDONESIA

---

RIZKI YOGATAMA

1710611006

Tugas Akhir ini telah kami setujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Program Studi S1  
Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jakarta, 6 Februari 2021

Mengetahui,

Dekan  
  
(Dr. H. Abdul Halim, M.Ag)

NIP: 196706081994031005

Kaprogdi



(Taupiqurrahman, S.H., M.Kn.)

NIP: 198701022019031006

Pembimbing



(Siti Nurul Intan S.H., M.Kn.)

NIP: 006108701



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS HUKUM

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

---

PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh :

Nama : Rizki Yogatama

NPM : 1710611006

Program Studi : S1 Ilmu Hukum

Judul Tugas Akhir : Kepemilikan Benda Virtual (*Virtual Property*) pada *Game Online* dalam Konstruksi Hukum Benda di Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Taupiqurrahman, S.H.,M.Kn.

Ketua

Dr. Iwan Erar Joesoef, S.H., Sp.N, M.Kn.

Anggota 1

Siti Nurul Intan Sari D., S.H., M. Kn.

Anggota 2

Dr. H. Abdul Halim, M.Ag

Dekan

Taupiqurrahman, S.H., M.Kn.

Kaprodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 13 Februari 2021

## 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*



## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul :

“Kepemilikan Benda Virtual (*Virtual Property*) pada *Game Online* dalam Konstruksi Hukum Benda di Indonesia”

Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada berbagai pihak kepada :

1. Kedua Orang Tua Saya dan keluarga Saya yang tiada hentinya memberikan bantuan secara moral, materil, dan spiritual kepada penulis.
2. Ibu Erna Hernawati, Ak, CPMA, CA selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Bapak Dr. H. Abdul Halim, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Bapak Taupiqqurrahman, S.H., M.Kn, selaku Kaprodi Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
5. Ibu Siti Nurul Intan Sari D., S.H.,M. Kn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang bermanfaat.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada Penulis.
7. Sahabat – sahabat Penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan berupa semangat, doa, dan bantuan kepada penulis selama proses penulisan Tugas Akhir. Penulis bangga memiliki sahabat seperti kalian.
8. Teman – teman Mahasiswa dan Mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Veteran Jakarta yang telah menemani dan mewarnai masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini belum bisa dikatakan sempurna, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaannya. Akhir kata penulis berharap semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 18 Febuari 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizki Yogatama', with a horizontal line underneath.

Rizki Yogatama

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I</b>	
PENDAHULUAN .....	1
<b>BAB II</b>	
METODOLOGI PENELITIAN.....	6
<b>BAB III</b>	
PEMBAHASAN.....	12
1. Pengaturan Kepemilikan Benda Virtual (virtual property) Pada Game Online dalam Konstruksi Hukum Benda di Indonesia. ....	12
2. Perlindungan Hukum bagi Pemilik Benda Virtual (virtual property) pada Game Online dalam Konstruksi Hukum Benda di Indonesia .....	25
<b>BAB IV</b>	
PENUTUP .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Berita Acara Ujian Tugas Akhir

Lampiran 2 - Lembar Catatan Koreksi

Lampiran 3 - Rekapitulasi Nilai Ujian

Lampiran 4 - Kartu Monitoring

Lampiran 5 - Hasil Turnitin

Lampiran 6 - Bukti Submit/LOA/Publish

Lampiran 7 - Surat Pernyataan