

# PERLIDUNGAN HUKUM KEPEMILIKAN AKUN STEAM SEBAGAI *VIRTUAL PROPERTY* DITINJAU DARI HUKUM BENDA DI INDONESIA

## Abstrak

Manusia dalam kehidupannya memerlukan benda-benda untuk dipergunakan langsung ataupun sebagai alat untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Kemajuan era teknologi dengan timbulnya internet juga memberikan dampak perubahan tidak hanya pada sisi secara sistematis tetapi juga mempengaruhi terhadap objek-objeknya. gejala hukumnya bahwa media pada benda dalam KUHPerdara adalah dunia nyata sedangkan media *virtual property* adalah dunia internet atau dunia siber. Fenomena konsep *Virtual property* di masa yang akan datang akan semakin marak terjadi di kehidupan manusia dan bahkan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dalam penelitian ini dilakukan secara yuridis normatif. pendekatan dilakukan dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Sumber data berasal dari tiga sumber yaitu primer merupakan perundang-undangan, sekunder berupa buku dan karya ilmiah, tersier merupakan kamus dan ensiklopedia. Pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa akun STEAM merupakan bagian dari harta kekayaan dalam bentuk *virtual property* yang merupakan benda tidak berwujud dalam KUHPerdara karena telah memenuhi unsur benda secara umum. Akun STEAM dapat dilekati dengan hak kepemilikan berupa hak milik dan *bezit* bukti kepemilikan benda tidak berwujud didalam pasal 613 dibuktikan dengan sebuah akta otentik atau perjanjian dibawah tangan, sebuah akun STEAM sebagai pengganti atas perjanjian dibawah tangan yaitu terverifikasinya akun tersebut dengan alamat *email* dan nomor telepon pemilik akun. Pada saat ini *platform* STEAM telah terdaftar sebagai penyelenggara sistem elektronik (PSE) maka segala tindakan-tindakan kejahatan *cybercrime* secara langsung dilindungi oleh ketentuan-ketentuan yang berkaitan informasi dan transaksi elektronik dan kebijakan dari *platform* STEAM hal tersebut bagian perlindungan dan kepastian hukum.

Kata Kunci: *virtual property*, Kedudukan, Kepemilikan

# **LEGAL PROTECTION OF STEAM ACCOUNT OWNERSHIP AS A VIRTUAL PROPERTY VIEWED FROM THE LAW OF PROPERTIES IN INDONESIA**

## *Abstract*

*Humans in their lives need objects to be used directly or as tools to meet their daily needs. The progress of the technological era with the emergence of the internet also has an impact on changes not only on the systematic side but also affects the objects. The legal symptom is that media on objects in the Civil Code is the real world, while virtual property media is the world of the internet or cyber world. The phenomenon of the concept of virtual property in the future will increasingly occur in human life and even become an integral part of human life. In this research, it was carried out in a normative juridical manner. the approach is carried out with a statutory and contextual approach. Data sources come from three sources, namely primary which are invitation laws, secondary which are books and scientific papers, tertiary which are dictionaries and encyclopedias. Data collection was carried out by means of a literature study. Data analysis was carried out using descriptive-qualitative. The results of this study indicate that STEAM accounts are part of assets in the form of virtual property which are intangible objects in the Civil Code because they fulfill the elements of objects in general. A STEAM account can be attached with ownership rights in the form of property rights and proof of ownership of intangible objects in article 613 as evidenced by an authentic deed or private agreement, a STEAM account as a substitute for an underhand agreement, namely verification of the account with the email address and telephone number of the account owner . At this time the STEAM platform has been registered as an electronic system operator (PSE), so all acts of cybercrime are directly protected by provisions relating to information and electronic transactions and policies from the STEAM platform, this is part of protection and legal certainty.*

*Keyword: virtual property, Position, ownership*