



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

SKRIPSI

DICHO SIGIT NURDHITO

1910611018

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA FAKULTAS HUKUM PROGRAM STUDI S1
HUKUM 2023**



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS HUKUM**

PROGRAM STUDI S1- ILMU HUKUM

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL:

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

DICHO SIGIT NURDHITO
1910611018

Skripsi/Memorandum hukum ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji
Program Studi S1-Ilmu Hukum Fakultas Hukum
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jakarta, 13 Januari 2023

Mengetahui
Ketua Program Studi S 1 Hukum


Taupiqurrahman, S.H., M.Kn
NIP/NIDN: 198701022019031006

Menyetujui
Dosen Pembimbing Tugas Akhir


Taupiqurrahman, S.H., M.Kn
NIP/NIDN: 198701022019031006



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS HUKUM**

PROGRAM STUDI S1- ILMU HUKUM

PENGESAHAN

Skripsi/Memorandum Hukum diajukan oleh:

Nama : Dicho Sigit Nurdhito

NPM : 1910611018

Program Studi : S1-Ilmu Hukum

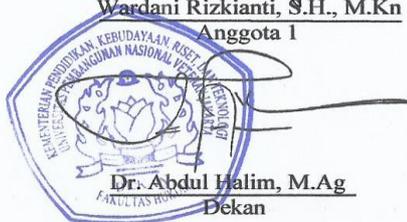
Judul : Perlindungan Hukum Kepemilikan Akun Steam Sebagai
Virtual property Ditinjau Dari Hukum Benda Di Indonesia

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

Rianda Dirkareszha S.H M.H
Ketua

Wardani Rizkianti, S.H., M.Kn
Anggota 1

Taupiqurrahman, S.H., M.Kn
Anggota 2



Dr. Abdul Halim, M.Ag
Dekan

Taupiqurrahman, S.H., M.Kn
Kaprosdi

Ditetapkan di : Jakarta, 2023
Tanggal Ujian : 19 Januari 2023

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Dicho Sigit Nurdhito
Tempat / Tanggal Lahir : Tangerang / 26 Juli 2001
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jln. Barokah RT. 002/ RW. 010, Larangan,
Kota Tangerang, Banten, 15412.
No. Telepon : 081398086073
Email : dichosigitn@gmail.com
Nama Orang Tua
a. Ayah : Yulian Tiara
b. Ibu : Titis Gustinah

PENDIDIKAN FORMAL

a. SD : SDN Joglo 01 Pagi (Lulus Tahun. 2013)
b. SMP : SMPN 11 Tangerang (Lulus Tahun. 2016)
c. SMA : SMAN 12 Tangerang (Lulus Tahun. 2019)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir dalam bentuk skripsi adalah benar hasil karya saya sebagai penulis pertama, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari terbukti plagiarism dalam penulisan tugas akhir ini, maka saya bersedia dituntut berdasarkan hukum yang berlaku.

NAMA : Dicho Sigit Nurdhito
N.I.M : 1910611018
TANGGAL : 14 Januari 2023

TANDA TANGAN



Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dicho Sigit Nurdhito
NIM/NPM : 1910611018
Fakultas : Hukum
Program Studi : S-1 Hukum
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Perlindungan Hukum Kepemilikan Akun Steam Sebagai *Virtual Property* Ditinjau Dari Hukum Benda Di Indonesia

1. Untuk kepentingan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan karya ilmiah skripsi dengan judul tersebut diatas kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non• exclusive Royalty Rights).
2. Menyatakan SETUJU untuk melanjutkan pengolahan data skripsi menjadi artikel ilmiah yang dipublikasikan bersama Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Menyatakan BERSEDIA mengirimkan (submit) naskah artikel yang merupakan bagian dari skripsi untuk dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi/jurnal nasional terakreditasi/jurnal nasional her-ISSN Bersama dengan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.

Jakarta, 14 Januari 2023



Yang Menyatakan,
Dicho Sigit Nurdhito

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

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

KATA PENGANTAR

Panjatkan Puji Dan Syukur Penulis Panjatkan Atas Kehadirat Allah Swt Berkat Karunia Dan Hidayah-Nya, Tak Lupa Sholawat Serta Salam Penulis Curahkan Selalu Kepada Nabi Muhammad Saw Serta Para Sahabatnya, Sehingga Penulis Dapat Menyelesaikan Skripsi Ini Dengan Judul: “Perlindungan Hukum Kepemilikan Akun Steam Sebagai *Virtual property* Ditinjau Dari Hukum Benda di Indonesia”

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan akademis dalam memperoleh gelar S1 Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. penulis sadar akan kekurangan dan ketidakmampuan penulis, yang dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang penulis terima.

Dalam kesempatan ini penulis menghanturkan rasa hormat dan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

- A. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- B. Ayah dan Ibu, yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil, serta nasehat sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
- C. Kakak dan Adik, Junicho Aji Nurdhito dan Calista Mutiara Uma yang senantiasa memberikan dukungan dan kepercayaan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- D. Pak Taupiqqurrahman, SH., M.Kn selaku pembimbing tugas akhir terimakasih telah senantiasa meluangkan waktunya, memberikan bantuan, motivasi, nasehat, dan bimbingan sampai tugas akhir ini selesai dengan baik.
- E. Dr. Abdul Halim, M.Ag selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
- F. Semua teman-teman Naufal Afrian, Tina Maylani, Kayla Raisafitri, Regentio, Zulfikry, dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan bantuan dan dorongan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

G. Teruntuk sahabat dekat saya Bayu Zaki Syafiq dan Bagas Andriano terimakasih telah membantu dan memberi dorongan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Harapan penulis dengan tersusunnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan.

Jakarta, 14 Januari 2023

DIcho Sigit Nurdhito

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN.....	ii
BIODATA PENULIS	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABASTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah	3
C. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
E. Metode Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Literatur Review.....	6
B. Tinjauan teori	12
1. Teori-Teori Hukum	12
a. Teori Perlindungan Hukum.....	12
b. Teori Kepastian Hukum	15
2. Tinjauan Kepustakaan	16
a. Konsep Hukum Benda di Indonesia.....	16
b. Konsep Benda Tidak Berwujud	17
c. Konsep <i>Virtual property</i>	19
e. Konsep Hak Milik	23
f. Konsep <i>Bezit</i>	27
BAB III DESKRIPSI HASIL TEMUAN	29
A. <i>Platform STEAM</i>	29
B. STEAM Sebagai Aset	33

BAB IV PEMBAHASAN.....	39
A. Kedudukan <i>Virtual property</i> sebagai Benda dalam Hukum Benda di Indonesia	39
B. Perlindungan Kepemilikan Akun STEAM sebagai <i>Virtual property</i> dalam Hukum Benda di Indonesia	43
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshot</i> verifikasi akun	34
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> jumlah game	34
Gambar 1.3 <i>Screenshot</i> Item Inventory	35
Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> achivement profile	36
Gambar 1.5 <i>Screenshot</i> Ranging dota2	36
Gambar 1.6 <i>Screenshot</i> total pengeluaran akun	37
Gambar 1.7 <i>Screenshot</i> Notifikasi Pembelian	38