

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kebutuhan sehari-hari, manusia membutuhkan benda-benda yang dapat digunakan secara langsung atau hanya sebagai alat. Kitab Undang-undang Hukum Perdata masih berlaku dan mengatur tentang pengaturan suatu benda secara umum. Pengertian benda dalam konteks ini dapat dipahami sebagai benda-benda yang kepadanya dapat dilekatkan hak atau dijadikan hak milik, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 499 KUH Perdata, yang disebut dengan sarana kebendaan, setiap barang dan masing-masing hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik. istilah *zaak* digunakan dalam 2 (dua) arti pertama dapat diartikan adalah yang berwujud, yang kedua diartikan bahwa termasuk daripada harta kekayaan.¹ Dalam hukum perdata Indonesia berupa hak-hak yang dianggap benda tidak berwujud. Benda berwujud adalah benda yang memiliki bentuk fisik atau dapat dirasakan oleh manusia. Benda tidak berwujud berbentuk hak-hak tertentu yang dapat dijadikan sebagai obyek hak milik.²

Dengan munculnya internet, masa teknologi semakin maju, berubah tidak hanya pada sisi sistematis tetapi juga berdampak pada objeknya. sejumlah masalah muncul risiko terhadap infrastruktur teknologi dan informasi yang saling terhubung secara internasional.³ Aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* bisa dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.⁴ sifat-sifat *virtual property* yang belum teridentifikasi dalam pengertian hukum perdata Indonesia, menimbulkan konflik yang baru perlakuan orang-orang

¹ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, 1981, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, hlm 14.

² Neng Yani Nurhayani, 2015, *Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia, hlm 163.

³ Maskun, 2014, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, hlm 2.

⁴ Ahmad M. Ramli, 2004, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, hlm 3.

yang meyakini bahwa *virtual property* setara dengan benda nyata pada umumnya menimbulkan persoalan. antara lain bagaimana hak atas *virtual property* tersebut dilindungi, kedudukan dalam sistem hukum, proses pengalihannya, dan sengketa yang timbul atas persoalan yang muncul.

Eksistensi *virtual property* secara yuridis di Indonesia belum dapat ditafsirkan secara jelas, menurut Joshua A.T. Fairfield dalam jurnalnya berjudul “*virtual property*” *virtual property* adalah seperangkat kode yang disusun menggunakan rumus algoritme dan didukung oleh teknologi sistem komputer dan internet, di mana kode tersebut dirancang untuk meniru objek pada dunia nyata dan *virtual property* ini juga dapat dianggap dan diperlakukan sebagai objek yang berada pada dunia nyata. Menurut Peter Brown dan Richard Raysman *virtual property* adalah barang berharga atau aset yang diartikan memiliki nilai ekonomi dalam bentuk suatu barang untuk diperjualbelikan dengan uang nyata. *Virtual property* ialah sebuah benda yang tidak berwujud secara fisik yang hanya berada pada dunia siber atau internet, dalam hal ini mengarah kepada bahwa *virtual property* merupakan benda bergerak tidak berwujud,

Pengaturan terhadap *virtual property* ini penting artinya berkaitan dengan penanganan perlindungan terhadap *Virtual property* itu sendiri Pada tanggal 30 juli 2022 lalu kementerian komunikasi dan informatika (KOMINFO) memblokir sejumlah *platform* diantaranya adalah STEAM langkah pemblokiran ini dilakukan lantaran dinyatakan belum melakukan pendaftaran penyelenggara sistem elektronik (PSE). Tepat pada tanggal 2 agustus 2022 lalu KOMINFO membuka beberapa *platform* yang sebelumnya diblokir salah satunya adalah *platform game online* yaitu STEAM. Para pengembang *platform game* selaku pemegang lisensi dan juga perusahaan yang melisensi permainan *online* tersebut semata-mata melindungi diri mereka menggunakan *End User Lisence Agreement (EULA)* dan *Term Of Service (ToS)* yang dibuat oleh Perusahaan Pengembang bagi para pemain yang akan memainkan suatu permainan *online*.⁵

⁵ Anastasya Putri Salsabilla, Muhammad Faiz Mufidi, Rimba Supriatn, 2022, “*Aspek Hukum Kebendaan Virtual property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak*”, Bandung Conference Series: Law Studies, Volume 2, No. 1, hlm 488. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.905>

Menjadi perhatian penulis pada penelitian ini, penulis memiliki pemikiran bahwa sebuah *virtual property* merupakan bagian dari harta kekayaan yang dimiliki oleh seseorang. Akun STEAM dapat dikatakan merupakan bagian dari harta kekayaan seseorang yang dapat penulis artikan bahwa akun tersebut bersifat dapat melekat dengan hak-hak kepemilikan dan dalam ketentuan secara yuridis pada belum ada yang mendeskripsikan atau mengidentifikasi *virtual property* termasuk kedalam bagian dari benda atau tidak. Penulis memiliki pemikiran bahwa walaupun *virtual property* tidak memiliki wujud fisik secara nyata, namun dapat dikatakan sebagai bagian dari benda tidak berwujud yang dapat dilekatkan dengan hak-hak kepemilikan. Dampak pemblokiran menimbulkan kerugian yang besar bagi para pengguna *platform* tersebut akibatnya memberikan rasa kehilangan hartanya untuk sementara, bagaimanapun akun STEAM memiliki sebuah nilai bagi para penggunanya yang merupakan bagian dari harta kekayaan yang dimiliki para penggunanya. Gejala hukumnya yang juga belum disadari bahwa media suatu benda yang dimaksud didalam KUHPerdara merupakan dunia nyata sedangkan media dari sebuah *virtual property* merupakan dunia yang dunia siber atau internet. keberadaan konsep *virtual property* pada masa yang akan datang akan semakin marak terjadi pada didalam kehidupan manusia dan bahkan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan pada kehidupan manusia seperti halnya benda dan barang yang terdapat dan dipergunakan pada dunia nyata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana Kedudukan *Virtual property* sebagai benda dalam Hukum Benda di Indonesia?
2. Bagaimana Perlindungan Kepemilikan akun STEAM sebagai *Virtual property* dalam Hukum Benda di Indonesia?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Perlindungan Hukum Kepemilikan Akun STEAM Sebagai *Virtual property* Ditinjau Dari Hukum Benda di Indonesia” adalah untuk mengetahui bagaimana

perlindungan terhadap kepemilikan *Virtual property* dalam hukum benda Indonesia.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai kedudukan perlindungan terhadap kepemilikan *Virtual property* dalam hukum benda Indonesia. Manfaat penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui dan mencari kepastian terhadap perlindungan terhadap kepemilikan *Virtual property*.

E. Metode Penelitian

1) Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian secara yuridis normatif. Metode penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti data-data kepustakaan dan perundang-undangan yang berlaku.

2) Pendekatan Masalah

Sudut pandang yang dipergunakan peneliti pada pendekatan permasalahan, antara lain: a) Pendekatan secara perundang-undangan, dengan mempelajari dan menelaah beberapa undang-undang yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang diteliti; b) Pendekatan secara konseptual, yakni dengan mengkaji pandangan-pandangan menggunakan doktrin-doktrin di dalam ilmu hukum.

Fokus penelitian sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Perlindungan Hukum Kepemilikan Akun STEAM Sebagai *Virtual property* Ditinjau Dari Hukum Benda di Indonesia” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai Perlindungan Hukum Kepemilikan *Virtual property* Ditinjau Dari Hukum Benda di Indonesia.

3) Sumber Data

Data Penelitian menggunakan data-data Sekunder sebagai penunjang penelitian ini yang terdiri dari 3 (tiga) sumber bahan hukum. Bahan hukum Primer, yakni data-data yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia dan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Bahan hukum Sekunder merupakan data yang berfungsi membantu

menjelaskan dan menguraikan data hukum primer seperti hasil-hasil penelitian, Hasil karya dari kalangan hukum, Buku dan Jurnal. Bahan hukum Tersier merupakan data hukum yang mendukung data hukum primer dan data hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas data hukum lainnya. Bahan hukum tersier yang digunakan oleh Penulis adalah Kamus dan Ensiklopedia.

4) Cara pengumpulan Data

Pengumpulan Data Penelitian ini memakai Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara studi kepustakaan, yakni dengan mengkaji jurnal dan literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian.

5) Teknis Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis membahas temuan-temuan penelitian dengan metode deskriptif-kualitatif, yaitu disajikan pada dalam bentuk narasi. Analisis tersebut diharapkan bisa untuk memberikan gambaran yang dapat berupa kesimpulan yang nantinya menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.