

KEDUDUKAN BARANG VIRTUAL MENURUT HUKUM BENDA INDONESIA YANG DIATUR DALAM KUHPERDATA BUKU KEDUA TENTANG BARANG

Yafet Febrian Valentino Tololiu¹, Muh Jufri Ahmad²

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

E-mail: Yfvt0702@gmail.com¹, djufriahmad@untag-sby.ac.id²

Abstrak

Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui tentang Kedudukan barang virtual dalam hukum benda Indonesia yang diatur dalam KUHPerdata buku kedua tentang benda. Hal ini dikarenakan keberadaan dari barang virtual sendiri yang hanya berada pada dunia virtual atau dunia siber saja, namun barang virtual juga diperlakukan sama selayaknya benda pada umumnya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Yuridis Normatif yaitu pendekatan dari sudut pandang hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku. Data dari penelitian ini dikumpulkan dengan menelaah berbagai macam kaidah hukum formal seperti undang-undang, kepustakaan yang merupakan konsep-konsep teoritis yang kemudian dikaitkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan. Analisis dilakukan dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual yang kemudian diolah dan disusun secara sistematis dan hasilnya disajikan dengan cara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa barang virtual merupakan benda tidak berwujud yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) karena telah memenuhi seluruh unsur benda tidak berwujud, yaitu: merupakan suatu objek, bagian daripada harta kekayaan, dapat dimiliki, tidak memiliki tubuh, berupa hak. Namun barang virtual bukanlah berupa hak tetapi menyerupai benda berwujud yang tidak memiliki fisik/ tubuh. Oleh karenanya dalam unsur terakhir benda tidak berwujud dilakukan penerjemahan secara ekstensif yaitu dengan perluasan makna bahwa pengertian benda tidak berwujud tidak sebatas hak, tetapi memungkinkan bentuk lain selama memenuhi unsur-unsur benda. Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian ini merekomendasikan perlunya pengkajian yang lebih mendalam mengenai barang virtual berdasarkan hukum di Indonesia, sehingga terciptanya pengaturan yang secara eksplisit mengatur barang virtual dalam hukum kebendaan di Indonesia, dengan adanya pengaturan tersebut diharapkan hukum di Indonesia dapat mencakup permasalahan-permasalahan yang sudah ada, maupun yang aka nada.

Kata Kunci: Barang Virtual, Benda Tidak Berwujud, Hukum Benda

Abstract

This research aims to find out about the position of virtual Property in Indonesian object law which is regulated in the second book of the Civil Code concerning objects. This is due to the existence of virtual Property themselves which only exist in the virtual world or cyber world, but virtual Property are also treated the same as objects in general. This research was conducted using the Normative Juridical method, namely an approach from the point of view of law or applicable laws and regulations. Data from this study were collected by examining various kinds of formal legal principles such as laws, literature which are theoretical concepts which are then linked to the issues that are the subject of discussion. The analysis was carried out using a statutory approach and a conceptual approach which were then processed and arranged systematically and the results were presented in a qualitative descriptive way. The results of this study indicate that virtual Property are intangible objects regulated in the Civil Code (KUHPerdata) because they fulfill all the elements of intangible objects, namely: an object, part of property, can be owned, has no body, in the form of rights. However, virtual Property are not in the form of rights but resemble tangible objects that do not have a physical body. Therefore, in the last

element of intangible objects extensive translation is carried out, namely by expanding the meaning that the meaning of intangible objects is not limited to rights, but allows other forms as long as they fulfill the elements of objects. Based on this discussion, this study recommends the need for a more in-depth study of virtual Property based on Indonesian law, so that regulations are created that explicitly regulate virtual Property in Indonesian material law. there is, or there will be.

Keywords: *Intangible Objects, Law of Things, Virtual Goods*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat berimplikasi pada aktivitas manusia sehari-hari, misalnya seperti aktivitas-aktivitas pokok, kegiatan belajar mengajar yang saat ini dapat dilakukan secara daring, beberapa pekerjaan dapat pula dilakukan secara daring, sampai pada aktivitas-aktivitas yang bersifat hiburan seperti mendengarkan musik, menonton film dan bermain game. Salah satu perkembangan teknologi adalah internet yang kini sudah mencapai kecepatan 4,5G di Indonesia dan bahkan beberapa negara lain sudah mendukung kecepatan internet 5G. Dengan berkembangannya kecepatan internet tersebut tentunya memberikan dampak positif maupun negatif bagi para pengguna. Dampak positif dari berkembangannya kecepatan internet tersebut adalah semakin cepat dalam mengakses suatu informasi. Selain itu, dengan adanya perkembangan dalam kecepatan internet juga memberikan dampak negatif yaitu semakin maraknya situs-situs pornografi, situs- situs aplikasi bajakan, dan situs-situs jual beli ilegal.

Indonesia mempunyai penduduk kurang lebih 262 juta orang. Sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia adalah pengguna internet yang aktif. Rata-rata penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia sebanyak 43,89% yaitu antara 1 sampai 3 jam per hari. Selanjutnya penggunaan internet selama 4 sampai 7 jam per hari dilakukan oleh 29,63% masyarakat Indonesia. Penggunaan internet selama 7 jam per hari dilakukan oleh 26,48% masyarakat Indonesia. Selain penggunaan internet per harinya, terdapat data terkait dengan jenis layanan yang diakses oleh pengguna internet di Indonesia yaitu pada aplikasi chatting sebanyak 89,35%, media sosial sebanyak 87,13% dan memainkan game online sebanyak 57,13%.

Pada game online di dalamnya terdapat barang-barang virtual yang dapat dibeli dengan menggunakan mata uang pada game tersebut. Misalnya mata uang pada game online pada

Mobile Legends yaitu Diamonds, PUBG (Player Unknown Battle Ground) yaitu UC (Unknown Cash), dan lain sebagainya. Mata uang pada game tersebut dibeli dengan cara menukarkan sejumlah uang rupiah yang kemudian ditukarkan ke dalam mata uang pada game tersebut. Banyak pemain game online melakukan pembelian barang-barang virtual pada game tersebut karena diberbagai skenario yang mengharuskan untuk membeli barang virtual tersebut.

Barang virtual bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para gamers atau pemain game online bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti eBay untuk melakukan transaksi atas barang virtual ini. Barang virtual merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dikarenakan barang virtual ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber. Dunia siber ini pun merupakan dunia yang tidak nyata atau virtual.

Barang virtual tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh panca indra manusia. Barang virtual tidak dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indra perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya barang virtual ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomis. Penggunaan barang virtual ini terbatas hanya pada dunia virtual juga yaitu dunia siber. Barang virtual ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena barang virtual merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun barang virtual ini dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

Masalah yang sering muncul dalam dunia game online adalah terkait dengan barang virtual dalam game online yang dimiliki oleh pemainnya. Barang virtual dalam game online

mempunyai suatu nilai karena didapatkan dengan cara membeli menggunakan uang asli yang kemudian ditukarkan dalam bentuk uang digital. Fenomena barang virtual ini kemudian menimbulkan tanda tanya tentang apa itu sebenarnya barang virtual dan bagaimana kedudukannya dalam konsep hukum benda di Indonesia. Selain itu, dengan segala kegiatan yang dilakukan terhadap objek virtual ini juga menimbulkan permasalahan - permasalahan hukum yang baru seperti penentuan hak-hak atas barang virtual, tata cara peralihannya, dan munculnya perselisihan-perselisihan lain yang terjadi atas barang virtual. Ini semua akan menuntut sistem hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap barang virtual mengingat barang virtual ini merupakan hal yang baru didalam kehidupan manusia.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, kemudian muncul suatu gejala hukum mengenai konsep benda dalam hukum keperdataan Indonesia dengan barang virtual ini. Adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah dunia nyata sedangkan barang virtual berada pada media dunia tidak nyata atau virtual yang dalam hal ini adalah dunia cyber. Sehingga muncul pertanyaan apakah barang virtual dapat dipersamakan sebagai suatu benda berdasarkan hukum benda Indonesia atau tidak. Gejala hukum ini juga berkaitan mengenai belum luasnya definisi atau pengertian tentang benda

dalam isistem ihukum idi iIndonesia idan ipengaturannya isedangkan ipada inegara-negara ilain iseperti iAmerika iSerikat, iCina, idan iKorea iSelatan isudah ilebih idulu imemiliki ikonsep ipengaturan imengenai ibarang ivirtual iini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian yuridis normatif, artinya permasalahan yang diangkat, dibahas dan diuraikan dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan kaidah atau norma hukum positif. Tipe penelitian yuridis normatif ini dilakukan dengan menelaah berbagai macam kaidah hukum formal seperti undang-undang, kepustakaan yang merupakan konsep-konsep teoritis yang kemudian dikaitkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini penulis dalam menganalisis merujuk pada konsep benda yang diatur dalam KUHPerdota, karena penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan barang *virtual* terhadap ketentuan norma-norma hukum benda di Indonesia. Namun sebelumnya perlu diketahui mengenai maksud dari kata kedudukan dalam penelitian ini.

Menurut arti kedudukan pada KBBI, yang dimaksud dengan kedudukan dalam pembahasan ini adalah letak atau tempat suatu benda pada barang *virtual*. Apakah barang *virtual* dapat diatur sebagaimana benda tidak berwujud yang diatur dalam KUHPerdota atau tidak.

Sebelum memulai pembahasan yang lebih dalam, sekiranya perlu diketahui terlebih dahulu mengenai arti kata benda. Menurut hukum, benda didefinisikan sesuai ketentuan pada Pasal 499 KUHPerdota, dalam paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang, dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik. Benda dibedakan menjadi 6 yaitu :

1. Benda Berwujud Dan Tidak Berwujud
2. Benda Bergerak Dan Benda Tidak Bergerak
3. Benda Yang Dapat Diperdagangkan Dan Yang Tidak Dapat Diperdagangkan Atau Diluar Perdagangan
4. Benda Yang Dapat Dipakai Habis (*Verbruikbaar*) Dan Benda Yang Tidak Dapat Dipakai Habis (*Onverbruikbaar*)
5. Benda Yang Sudah Ada (*Tegenwoordige Zaken*) Dan Benda Yang Masih Akan Ada (*Toekomstige Zaken*)
6. Barang-Barang Yang Dapat Dibagi Dan Barang-Barang Yang Tidak Dapat Dibagi

Pengaturan mengenai benda tidak berwujud dalam hukum kebendaan di Indonesia diatur dalam Pasal 503 KUHPerdota yaitu tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tak bertubuh. Dimana dalam pengaturan tersebut, kebendaan yang tak bertubuh secara luas

diartikan sebagai benda tidak berwujud. Sedangkan penjelasan mengenai benda tidak berwujud dalam beberapa literatur yakni, benda tidak berwujud/tidak bertubuh adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yaitu fisiknya tidak terlihat atau teraba, yang terdiri dari hak-hak atau tagihan.

Pada ketentuan hukum kebendaan Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdara, benda tidak berwujud diakui sebagai benda. Meskipun di dalam KUHPerdara menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud adalah hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUHPerdara tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata.

Berdasarkan unsur-unsur tersebut dikarenakan benda tidak berwujud juga merupakan benda sebagaimana diatur dalam KUHPerdara, maka dalam unsur benda tidak berwujud tersebut terdapat pula unsur benda secara umum, yakni Merupakan objek hukum; Bagian daripada harta kekayaan; dapat dimiliki.

Dalam hukum benda diatur mengenai beberapa asas yang berlaku bagi hak-hak kebendaan. Adapun beberapa asas dalam hukum kebendaan sebagai berikut:

1) Asas hukum memaksa (*dwingend recht*)

Asas pemaksa, berarti berlakunya ketentuan Hukum Benda merupakan hukum pemaksa (*dwingend recht*). Jadi, tidak dapat disimpangi, ditentukan, dihitung, atau ditakar berdasarkan berat, jumlah, atau ukuran, atau ditentukan menurut tumpukan. Aturan yang berlaku menurut undang-undang wajib dipatuhi atau tidak boleh disimpangi oleh para pihak.

2) Asas dapat dipindahtangankan

Menurut hukum perdata Barat, tidak semua hak kebendaan dapat dipindahkan, kecuali hak pakai dan hak mendiami. Akan tetapi, setelah berlakunya UUHT, semua benda dapat dipindahtangankan. Berbeda dengan tagihan, disini para pihak menentukan bahwa tidak dapat dipindahtangankan, tetapi berhak juga menyanggupi akan tidak memperlainkan (*vervreemden*) barangnya, dan berlakunya dibatasi oleh

etische causaliteitsregel (Pasal 1337 KUHPerdara): tidak berlaku jika tujuannya bertentangan dengan kesusilaan. Hak milik kebendaan dapat dialihkan dari pemiliknya semula kepada pihak lain dengan segala akibat hukumnya.

3) Asas individualitas (*individualiteit*)

Asas ini berarti sesuatu yang dapat diberikan menjadi kebendaan menurut hukum dapat ditentukan terpisah. Artinya bahwa sesuatu yang dapat dikatakan sebagai benda atau diberikan sebagai benda adalah segala sesuatu yang dapat ditentukan sebagai suatu kesatuan atau sebagai jumlah atau ukuran tertentu. Hal ini dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 1333 KUHPerdara, "Suatu perjanjian harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya. Jumlah barang itu tidak perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung".

4) Asas totalitas (*totaliteit*)

Asas totalitas (*totaliteit*) berarti kepemilikan suatu kebendaan adalah kepemilikan menyeluruh atas setiap bagian kebendaan. Misalnya, seseorang tidak mungkin memiliki bagian dari suatu kebendaan jika ia tidak memiliki titel hak milik atas kebendaan tersebut secara utuh. Artinya bahwa sesuai dengan sifat individualitas dari suatu kebendaan, tiap-tiap benda yang menurut sifatnya atau menurut undang-undang tidak dapat dibagi maka penyerahan kepemilikan atas benda tersebut harus dilakukan secara keseluruhan benda itu. Dalam asas totalitas ini tercakup asas perlekatan (*accessie*) karena perlekatan terjadi dalam hal benda pokok (*hoofdzaak*) berkaitan erat dengan benda-benda pelengkapannya, yaitu benda tambahan (*bijzaak*) dan benda pembantu (*hulpzaak*). Oleh karena itu, seorang pemilik benda pokok adalah pemilik benda pelengkapannya.

5) Asas tidak dapat dipisahkan (*onsplitsbaarheid*)

Asas ini merupakan konsekuensi dari asas totalitas (*totaliteit*) bahwa seseorang tidak mungkin melepaskan hanya sebagian hak miliknya atas suatu kebendaan yang utuh. Meskipun seorang pemilik diberi kewenangan untuk membebani hak miliknya dengan

hak kebendaan lainnya yang bersifat terbatas (*jura in re alieno*), beban yang dilakukan hanya terhadap keseluruhan benda yang menjadi miliknya. Dengan demikian, *jura in re aliena* tidak mungkin dapat diberikan untuk sebagian benda, tetapi harus untuk seluruh benda sebagai suatu kesatuan.

6) Asas prioritas (*prioriteit*)

Asas ini berarti antara hak kebendaan yang satu dan hak kebendaan yang lain di atas suatu kebendaan yang sama memiliki tingkatan atau kedudukan yang berjenjang-jenjang (*hierarkis*). Jika dilihat dari sisi penuh atau tidaknya suatu hak kebendaan, hak yang memiliki kedudukan yang paling tinggi adalah hak milik kemudian diikuti oleh hak *bezit*, dan hak atas kebendaan milik orang lain (*jura in re aliena*). Jika terjadi perselisihan mengenai hak-hak kebendaan tersebut, hak yang kedudukannya hierarkinya lebih tinggi akan diprioritaskan dari hak yang kedudukannya prioritasnya lebih rendah. Apabila di antara hak-hak kebendaan yang kedudukannya hierarkinya sama, diberikan prioritas kepada hak yang muncul lebih awal, kecuali untuk hak *bezit*. Hak *bezit* hadir karena penguasaan atas suatu benda tertentu dan akan lepas jika penguasaan itu lepas.

7) Asas percampuran (*vermenging*)

Asas percampuran ini terjadi apabila dua lebih hak melebur menjadi satu. Hal ini berarti adanya suatu percampuran, yaitu peleburan dua hak apabila dua hak itu dimiliki oleh orang yang sama dan atas kebendaan yang sama. Misalnya, jika A menyewa sebuah rumah milik B, kemudian A membeli rumah tersebut, hak sewa tersebut menjadi lenyap.

8) Asas publisitas (*Publiciteit*)

Asas publisitas berkaitan dengan pengumuman status kepemilikan suatu benda tidak bergerak kepada masyarakat. Hak milik, penyerahan, dan pembebanan hak atas tanah misalnya, wajib didaftarkan pada Kantor Pendaftaran Tanah dan ditulis dalam Buku Tanah (*register*) agar diketahui oleh umum. Untuk benda bergerak, tidak perlu didaftarkan, artinya cukup melalui penguasaan dan penyerahan nyata.

- 9) Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak
Pengaturan dan perlakuan dapat disimpulkan dari cara membedakan antara benda bergerak dan benda tidak bergerak serta manfaat atau pentingnya perbedaan antara kedua benda tersebut. Cara atau kriteria pembedaannya ditentukan oleh undang-undang. Adapun, manfaat pembedaannya dapat ditinjau dari sudut penyerahannya, penguasaannya, kadaluwarsa, dan pembebanannya.
- 10) Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak Pada dasarnya dalam setiap hukum perjanjian terkandung asas kebendaan dan dalam setiap hak kebendaan melekat pula setiap hukum perjanjian di dalamnya. Sifat perjanjian ini menjadi semakin penting karena adanya dalam pemberian hak kebendaan yang terbatas (*jura in re aliena*), sebagaimana disebutkan dalam undang-undang.

Dari penjelasan asas-asas hukum benda di atas bahwa mengenai cara peralihan atas benda tidak berwujud adalah terdapat pada salah satu asas hak kebendaan yaitu asas dapat dipindahtangankan, yang semuanya telah diatur dalam KUHPdata. Dari penjelasan diatas, diperoleh beberapa unsur dari benda tidak berwujud, yakni :

- 1) Merupakan objek hukum
- 2) Bagian daripada harta kekayaan
- 3) Dapat dimiliki
- 4) Tidak memiliki tubuh
- 5) Berupa hak

Setelah didapatkan unsur-unsur benda tidak berwujud, maka pembahasan selanjutnya beralih pada barang *virtual* untuk mengetahui unsur-unsur dari barang *virtual* itu sendiri. Namun sebelum membahas mengenai barang *virtual*, penting diketahui mengenai arti kata dari barang *virtual*, yaitu sebagai berikut:

“*Virtual* berasal dari kata *visual*, yang artinya adalah proses perubahan suatu konsep dan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, drafik dan lain-lain agar dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata)

untuk disajikan. Dalam beberapa referensi *virtual* kurang lebih berarti, secara umum, memiliki sifat dari suatu hal tapi mendekati hal itu; secara komputerisasi, operasi atau fitur yang tampil nyata tapi tidak nyata; merupakan kata sifat yang digunakan untuk menggambarkan pengalaman atau wujud yang merupakan simulasi dari sesuatu yang nyata: misalnya, komunitas *virtual* dan perusahaan *virtual*; sangat mendekati sebagai suatu hal tanpa benar-benar menjadi suatu hal tersebut; ada atau terdapat pada komputer atau di Internet.”

Secara yuridis definisi mengenai barang *virtual* sendiri memang belum ada, namun beberapa ahli hukum mendefinisikan barang *virtual* sebagai berikut:

“Barang *Virtual* sering disebut juga sebagai *virtual goods* atau *virtual objects*. Barang *virtual* atau *virtual goods* ini dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau gambar dari suatu benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan untuk digunakan dalam permainan *online* atau komunitas *online*.”

Fairfield menjelaskan, bahwa barang *virtual* merupakan sebuah code yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata. Macam-macamnya seperti akun *e-mail*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*. Menurutnya macam-macam lain dari barang *virtual* adalah seperti *item-item* dalam permainan *online*, dan sebagainya. Lebih lanjut, Fairfield mengatakan bahwa barang *virtual* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*

Rivalrousness maksudnya adalah eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik barang *virtual*. Pada sebuah akun *e-mail*, hanya si pemilik akun yang memiliki password akun *e-mail* tersebut lah yang dapat menggunakan akun *e-mail* tersebut. Orang lain yang tidak memiliki *password* dari akun *e-mail* tersebut tidak dapat menggunakan akun *e-mail* itu.

Persistence artinya adalah tetap, yaitu barang *virtual* tetap akan ada dan tidak akan berubah. Contohnya pada akun *e-mail*, meskipun pemilik akun *e-mail* tersebut

mematikan komputernya, semua info dan hal-hal yang ada di akun *e-mail* tersebut tidak akan hilang dan bahkan akun *e-mail* tersebut dapat diakses menggunakan perangkat lainnya dan tidak terbatas hanya pada satu perangkat saja dan tidak merubah isi dari akun *e-mail* tersebut. Barang *virtual* seperti sebuah patung di dunia nyata, hanya cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja.

Terakhir adalah *Interconnectivity* yang artinya adalah saling terhubung. Didalam dunia nyata, segala objek yang ada di dunia nyata secara alami saling terhubung. Objek yang ada di dunia nyata dapat saling memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia *virtual* atau dunia siber juga dapat memberikan pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung.

Menurut Peter Brown & Richard Raysman, Barang Virtual merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual- beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*. Barang *virtual* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber. Barang *virtual* ini bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para *gamers* bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti *eBay* untuk melakukan transaksi atas objek-objek *virtual* ini.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur virtual property sebaga berikut:

- 1) Merupakan objek
- 2) Bagian daripada harta kekayaan
- 3) Dapat dimiliki
- 4) Tidak memiliki tubuh
- 5) Berada dalam sistem komputer dan internet

Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas mengenai benda berwujud dan fokus pada benda tidak berwujud, dikarenakan karakteristik barang *virtual* lebih mendekati karakteristik benda tidak berwujud. Jika dibandingkan dengan benda berwujud, tentu barang *virtual* bukanlah objek yang memiliki wujud nyata yang dapat disentuh sebagaimana benda berwujud.

Untuk menentukan apakah barang virtual termasuk kedalam benda tidak berwujud berdasarkan KUHP perdata atau tidak, maka perlu membandingkan antara unsur-unsur dari keduanya. Berikut ini tabel perbandingan antara unsur-unsur benda tidak berwujud menurut KUHPperdata dan unsur-unsur barang virtual:

Tabel 1. Perbandingan unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUHPperdata dan barang virtual.

No	Benda Tidak Berwujud	Barang Virtual
1	Merupakan objek hukum	Merupakan objek
2	Bagian daripada harta kekayaan	Bagian daripada harta kekayaan
3	Dapat dimiliki	Dapat dimiliki
4	Tidak memiliki tubuh	Tidak memiliki tubuh
5	Berupa hak	Berada dalam sistem komputer dan internet

Berikut penjelasan mengenai tabel diatas. Sebagaimana telah disebutkan bahwa unsur benda tidak berwujud yang pertama adalah merupakan objek hukum. Berdasarkan penjelasan sebelumnya disebutkan bahwa unsur benda secara umum yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum, bagian daripada harta kekayaan dan dapat dimiliki. Begitu juga benda tidak berwujud pun merupakan suatu objek hukum, bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, terlebih dalam Pasal 499 KUHPperdata benda

tidak berwujud diklasifikasikan sebagai hak, dan pada Pasal 503 KUHPdata, benda tidak berwujud didefinisikan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh.

Pada *email* misalnya, surat dalam suatu email memiliki fungsi tersendiri bagi pemiliknya, baik dari pengirim maupun penerima surat layaknya keberadaan surat secara nyata. Surat tersebut dikuasai menggunakan akun *email*, dan hanya pemilik akun saja yang dapat mengakses surat miliknya. Demikian halnya dalam permainan *online*, *item* atau Barang *virtual* memiliki kegunaan tersendiri bagi pengguna dalam suatu komunitasnya. Berkaitan dengan adanya praktik jual-beli terhadap barang *virtual*, dapat diartikan bahwa barang *virtual* dapat ditukarkan dengan sejumlah uang yang berarti barang *virtual* tersebut memiliki nilai ekonomi, juga merupakan pokok dalam hubungan hukum. Sebagaimana menurut subekti, jika yang dimaksud adalah kekayaan seseorang, dapat juga diartikan sebagai barang yang dapat dipakai, meliputi juga barang-barang yang tidak terlihat, yaitu hak-hak seseorang. Adanya praktek jual-beli tersebut menandakan bahwa barang *virtual* dapat di kuasai oleh subjek hukum dan dapat dialihkan dengan cara jual-beli. Dengan demikian, barang *virtual* memiliki nilai ekonomi dikarenakan barang *virtual* memiliki manfaat atau setidaknya dapat digunakan/ memiliki fungsi bagi subjek hukum. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut, barang *virtual* merupakan bagian dari harta kekayaan, karena berharga dan memiliki nilai ekonomi.

Berkaitan dengan penguasaannya, barang *virtual* bersifat eksklusif sebagaimana yang dimaksud oleh Fairfield sebagai *Rivalrousness*, yaitu barang *virtual* tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik barang *virtual*. Hampir seluruh barang *virtual* memerlukan akun untuk mengaksesnya, dan akun tersebutlah yang menjadi perwakilan juga sebagai identitas penggunaannya dalam dunia siber. Akun hanya dapat diakses dengan menggunakan *password* atau kata sandi, misalnya pada sebuah akun email atau akun dalam permainan *online*, hanya pengguna akun yang memiliki *password* saja yang dapat menggunakan akun tersebut. Orang lain yang tidak memiliki *password* dari akun tersebut tidak dapat menggunakan akun itu. Sama halnya pada sebuah *website*, hanya pengelola

website yang memiliki *password* atas *website* tersebut yang dapat menyebarkan info apapun didalam *website* tersebut.

Jika melihat pada unsur dapat dimiliki pada benda tidak berwujud. Benda tidak berwujud juga merupakan benda yang diatur pada Buku II KUHPerdara, benda sendiri dalam KUHPerdara diartikan sebagai objek hukum yang dapat dikuasai oleh hak milik, yang dalam hal ini benda merupakan objek hak milik. Objek hak milik berarti objek yang dapat dimiliki, sehingga secara implisit benda tidak berwujud merupakan objek yang dapat dimiliki. Karena dapat dimiliki maka terdapat hak pada benda tersebut, hak ini dikenal dengan hak kebendaan. Hak kebendaan ialah hak mutlak atas sesuatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas sesuatu benda dan dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.

Berdasarkan definisi para ahli, barang *virtual* merupakan sebuah kode-kode yang dibuat menggunakan komputer dan internet, begitu juga akun email ataupun akun permainan online yang diciptakan oleh penggunanya dalam dunia siber. Dimana berdasarkan penjelasan tersebut menjelaskan bahwa barang *virtual* merupakan sebuah ciptaan yang mana menurut Abdulkadir Muhammad orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu.

Penjelasan diatas membuktikan bahwa barang *virtual* telah memenuhi unsur Merupakan suatu objek hukum sekaligus unsur Bagian dari harta kekayaan, dan unsur Dapat dimiliki. Ketiga unsur tersebut merupakan unsur benda pada umumnya sebagaimana diatur pada Buku II KUHPerdara. Sehingga barang *virtual* telah memenuhi unsur sebagai benda pada umumnya. Namun belum dapat menjawab, apakah barang virtual merupakan benda tidak berwujud sebagaimana diatur oleh KUHPerdara.

Unsur selanjutnya pada benda tidak berwujud adalah tidak memiliki tubuh. sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerdara, benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Dalam bukunya, Munir Fuady menjelaskan bahwa tidak berwujud yang dimaksud adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba. Sedangkan unsur bersifat tidak berwujud dalam

barang *virtual* menurut Peter Brown dijelaskan bahwa barang *virtual* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber. Menurut Michael Meehan, barang *virtual* dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia virtual. Menurut David Nelmark, barang *Virtual* didefinisikan sebagai suatu barang yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif. Juga menurut Pengfei Ji, barang *virtual* merupakan semua jenis sumber informasi yang ada pada dunia siber tetapi didominasi oleh manusia dengan cara yang relatif independen. Barang *virtual* memiliki nilai kebendaan meskipun wujudnya tidak nyata. Berdasarkan penjelasan tersebut, barang *virtual* didefinisikan sebagai benda yang tidak memiliki wujud nyata atau tidak memiliki fisik sehingga tidak dapat disentuh menggunakan indera perasa manusia, karena barang *virtual* hanya berada pada dunia siber saja, oleh karenanya barang *virtual* memenuhi unsur tidak memiliki tubuh atau fisik secara nyata yang dapat diraba.

Unsur yang terakhir pada benda tidak berwujud adalah berupa hak. Hal ini jelas disebutkan dalam Pasal 499 KUHPerdara. Sedangkan pada barang *virtual*, menurut pengertiannya sendiri merupakan sebuah *code* pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata, keberadaannya hanya berada di dunia siber. Dalam beberapa penjelasan tersebut, disebutkan bahwa barang *virtual* merupakan objek *virtual* yang menyerupai benda nyata atau benda berwujud, sehingga barang *virtual* bukan berupa hak, melainkan memiliki bentuk tersendiri yang hanya berada pada sistem komputer dan internet (dunia siber) saja. Sehingga barang *virtual* tidak dapat memenuhi unsur berupa hak, tetapi memiliki bentuk tersendiri dalam dunia siber.

Namun pengertian mengenai unsur berupa hak ini jika diterjemahkan secara ekstensif, meskipun di dalam KUHPerdara menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud berupa hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUHPerdara tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata.

Pernyataan ini juga dikuatkan oleh Sujitno, S.H., M.Hum. yang menyatakan bahwa benda tidak berwujud tidak semata-mata merupakan suatu hak saja melainkan juga bisa berupa lain selama telah memenuhi unsur-unsur benda. Demikian pula hukum benda tidak berlaku secara kumulatif, melainkan secara alternatif. Sehingga meskipun barang *virtual* bukanlah berupa hak dan memiliki bentuk tersendiri, namun barang *virtual* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerduta. Hal ini dikarenakan barang *virtual* telah memenuhi unsur-unsur benda pada umumnya, yakni merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, juga memenuhi unsur tidak memiliki tubuh sebagaimana benda tidak berwujud yang dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerduta. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa benda tidak berwujud yang dicontohkan dalam KUHPerduta memang berupa hak-hak, namun ketentuan tersebut tidak berarti bahwa selain hak tidak dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerduta. Berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa barang *virtual* merupakan benda tidak berwujud berdasarkan KUHPerduta.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, Barang *virtual* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerduta, hal ini dikarenakan barang *virtual* telah memenuhi unsur-unsur benda tidak berwujud yaitu merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dapat dimiliki, tidak memiliki tubuh, namun bukan merupakan hak. Meskipun begitu ketentuan dalam hukum benda tidak berlaku secara kumulatif, melainkan secara alternatif selama telah memenuhi unsur-unsur benda secara umum. Dengan demikian barang *virtual* memiliki kedudukan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerduta.

Pemain *game online* sebagai suatu konsumen akhir karena menggunakan jasa dari layanan *game online* tersebut dengan tujuan untuk hiburan atau untuk tujuan kompetitif. Barang *virtual* yang dibeli oleh pemain *game online* jenis freemium tergolong

suatu benda non-fisik yang dapat dibeli dalam game online tersebut. Barang virtual tersebut dapat diperoleh dengan cara menukarkan mata uang asli ke dalam suatu mata uang yang berlaku dalam game online tersebut. Barang virtual dalam game online mempunyai konsep yang sama dengan barang pada umumnya. Barang virtual tersebut dapat disamakan dengan penguasaan benda yang pada umumnya. Barang virtual dalam game online yang didapatkan oleh pemainnya merupakan suatu barang atau benda yang terdapat hak penguasaan (bezit) akan tetapi bukan kepemilikan (eigendom).

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M. Or. 2019. *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. Ke-1. Jl. Raya Solo Maospati, Magetan, Jawa Timur 63392: Cv. Ae Media Grafika.
<https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Angga Ardiansyah, Dany Pratmanto, Aep Saprul Mujahid. 2018. "Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*4(2): 6–13.
<https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>.
- Bartle, Richard A. "Pitfalls of Virtual Property."
https://www.academia.edu/13016129/Pitfalls_of_Virtual_Property (September 15, 2022).
- Meliala, Dajaja S. 2019. "Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan Hukum Perikatan." 53(9): 75.
- Robby, R, and Desya Caesaryo. 2021. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Game Online Di Indonesia." *Jurnal Kertha Semaya* 9(5): 848–63.
<https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10>.
- Saputro, Muhammad Prayogi Eko, Nova Adhitya Ananda, and Reza Muhammad Rizqi. 2019. "PERILAKU KONSUMEN DALAM KEPUTUSAN PEMBELIAN ITEM PADA GAME ONLINE PUBG MOBILE." *Jurnal Manajemen dan Bisnis*.
- Yulius, Rina. 2017. "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online." *Journal of Animation & Games Studies* 3(1): 1.
- Zen Abdullah, M. 2009. *Intisari Hukum Perdata Materil*. Yogyakarta: Hasta Cipta Mandiri.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar.bib?q=info:SvJiNC5hw4kJ:scholar.google.com/&output=citation&scisdr=CgXz8zGjEKmT5yiC_o8:AAGBfm0AAAAAY7CE5o82NdFVbgZEApTdw5ZqGT0kzIhN&scisig=AAGBfm0AAAAAY7CE5v10S6_S1HlvpNqxqHonTRZnNx2D&scisf=4&ct=citation&cd=-1