

ANALISIS HUKUM HAK KEBENDAAN DAN PERLINDUNGAN  
HUKUM TERHADAP PARA PIHAK DALAM JUAL BELI *VIRTUAL  
GOODS* PADA PERMAINAN DARING BERDASARKAN HUKUM  
PERDATA INDONESIA

Tania Samantha Augustine Tantranegara

1487003

ABSTRAK

Saat ini teknologi berkembang dengan pesat. Salah satu bentuk nyata perkembangan teknologi ialah transaksi yang dilakukan secara daring. Transaksi tersebut mengenai benda. Benda dibagi menjadi dua yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud. Salah satu benda tidak berwujud ialah benda maya. Benda maya ini digunakan secara daring oleh masyarakat dan seiring perkembangan teknologi, benda tidak nyata ini sekarang bernilai ekonomis bagi masyarakat. Masyarakat dapat melakukan proses jual beli benda maya secara tidak langsung melalui internet dimana pihak penjual dan pembeli tidak perlu bertatap muka secara langsung. Dengan demikian timbulah berbagai masalah diantaranya ialah hak kebendaan itu sendiri, akibat hukum, dan perlindungan hukum terhadap para pihak dalam transaksi tersebut.

Penulisan ini merupakan penulisan yang meneliti kepustakaan atau dokumen yang ditunjukkan hanya pada peraturan tertulis atau bahan hukum lain. Penelitian ini menggambarkan peristiwa yang sedang diteliti, kemudian menganalisis berdasarkan fakta-fakta. Data yang digunakan dalam skripsi ini adalah data yang diperoleh dari pihak lain secara tidak langsung guna mendukung penelitian. Pengumpulan data dari peraturan perundang-undangan, teori, dan pendapat kemudian dianalisis dan dirumuskan sebagai data penunjang dalam penelitian ini.

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil bahwa benda maya memang belum diatur secara jelas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, namun bukan berarti hak kebendaan atas benda maya tersebut tidak dilindungi oleh Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Kemudian, Bukti kepemilikan atas benda maya khususnya dalam hal permainan daring sejauh ini hanya dapat dibuktikan dengan akun pengguna yang ada pada setiap permainan daring, dengan kata lain siapapun yang memiliki akun dapat dikatakan sebagai pemilik dari benda tersebut. Yang terakhir, transaksi antar pemain dengan perusahaan penyedia permainan dilindungi oleh ketentuan baku yang dibuat oleh perusahaan penyedia permainan. Sedangkan transaksi antara pemain dengan pemain dilindungi oleh perjanjian yang dibuat oleh para pemain itu sendiri.

Kata Kunci: Benda Maya, Perjanjian, Daring.

*ANALYSIS OF LEGAL PROTECTION AND LEGAL PROTECTION  
TO THE PARTIES IN BUYING VIRTUAL GOODS ON ONLINE GAME  
BASED ON THE CIVIL LAW OF INDONESIA*

Tania Samantha Augustine Tantranegara

1487003

**ABSTRACT**

*This time the technology is growing so fast. One of the real conformation about technology is online transaction. This transaction is about the object. There is two different object, one can be seen or exist and the other can't be seen or doesn't exist. The example of the things can't be seen is Virtual goods. This Virtual goods can be used only by online. The transaction about Virtual goods is economic value for peoples. Peoples can make a transaction by the internet where the buyer don't have to meet the sellers. And then there is a problem about that, for the examples material rights, causes of law, and legal protections for peoples who using this transaction by online.*

*This paper is the research about literature or documents for regulation writing or the other stuff of law. This research describe about something, and then can be analyze by the facts. The data about this paper can be obtained from other peoples for supporting this research. The data from laws, the theory, and the opinion can be analyze and can be helper for this research.*

*Based on this research, there is a final result about this Virtual goods. Virtual goods not clearly arrange in law especially in civil law, but that is not mean the rights about Virtual goods can't be protected by the civil law. And then, the proof of ownership of this Virtual goods in online games can be legal if they have an account and they can owned the object. Last, the transaction between gamers and developer can be protected by the agreement from developer, and the transaction between gamers and gamers can be protected by a simple agreement between them*

*Key Words: Virtual goods, Agreement, Online.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN REVISI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Tujuan Penulisan.....	9
D. Manfaat Penulisan.....	9
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematika Penulisan .....	19
<b>BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HAK KEBENDAAN DALAM VIRTUAL GOODS .....</b>	<b>22</b>
A. Hak Kebendaan dan Asas-asas Hukum Kebendaan .....	22
1. Pengertian Hak Kebendaan .....	22
2. Asas-asas Hukum Kebendaan .....	24
a. Asas Hukum Memaksa .....	24
b. Hak Kebendaan Dapat Dialihkan .....	26

c. Asas Individualisitas .....	27
d. Asas Totalitas .....	28
e. Asas Tidak Dapat Dipisahkan .....	29
f. Asas Prioritas .....	29
g. Asas Percampuran .....	30
h. Asas Publisitas .....	30
i. Asas Perlakuan yang Berbeda antara Benda Bergerak dengan Benda Tidak Bergerak .....	31
j. Adanya Sifat Perjanjian Dalam Setiap Pengadaan atau Pembentukan Hak Kebendaan .....	31
B. Sifat dan Problematika Hukum Mengenai <i>Virtual goods</i> .....	31
1. Pengertian <i>Virtual goods</i> .....	36
2. Sifat <i>Virtual goods</i> .....	38
 <b>BAB III ASPEK PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PARA PIHAK DALAM PERJANJIAN JUAL-BELI <i>VIRTUAL GOODS</i> PADA PERMAINAN</b>	
<b>DARING</b> .....	41
A. Tinjauan Umum Perlindungan Hukum.....	41
1. Pengertian Perlindungan Hukum .....	41
B. Tinjauan Umum Perjanjian Jual-Beli .....	44
1. Pengertian Perjanjian .....	44
2. Syarat-syarat Sahnya Perjanjian .....	46
3. Pengertian Perjanjian Jual Beli .....	49
4. Asas-asas Hukum Perjanjian .....	51
a. Asas Kebebasan Berkontrak ( <i>Freedom of Contract</i> ).....	51
b. Asas Konsensualisme ( <i>Consensualism</i> ) .....	53
c. Asas Kepastian Hukum ( <i>Pacta sunt Servanda</i> ) .....	54
d. Asas Iktikad Baik ( <i>Good Faith</i> ) .....	54
e. Asas Kepribadian ( <i>Personality</i> ) .....	55
5. Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Perjanjian.....	56
a. Hak dan Kewajiban Penjual .....	57

b. Hak dan Kewajiban Pembeli .....	59
------------------------------------	----

<b>BAB IV ANALISIS HUKUM HAK KEBENDAAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PARA PIHAK DALAM JUAL BELI <i>VIRTUAL GOODS</i> PADA PERMAINAN DARING BERDASARKAN HUKUM BENDA INDONESIA .....</b>	<b>60</b>
--	-----------

A. Analisis Hak Kebendaan Terhadap <i>Virtual goods</i> Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata .....	60
---	----

B. Akibat Peralihan Hak Kebendaan <i>Virtual goods</i> terhadap Permainan daring .....	62
--	----

C. Analisis Perlindungan Hukum bagi Para Pihak Dalam Jual-Beli <i>Virtual goods</i> pada Permainan Daring .....	72
---	----

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
---	-----------

a. Kesimpulan .....	76
---------------------	----

b. Saran .....	79
----------------	----

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>
-----------------------	-----------