

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai kebutuhan yang harus dipenuhi untuk kesejahteraan hidup. Kebutuhan manusia merupakan suatu hal utama yang harus dipenuhi agar dapat bertahan hidup. Kebutuhan manusia terbagi dalam tiga bagian; yaitu kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, dan kebutuhan tersier. Kebutuhan primer ialah kebutuhan akan sandang, pangan, papan, lalu kebutuhan sekunder ialah kebutuhan seperti olahraga, sepeda motor, *handphone*, televisi, dan sebagainya. Kebutuhan tersier ialah kebutuhan akan barang mewah, seperti mobil pribadi, perhiasan dan barang mahal lainnya.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka dapat dikatakan bahwa manusia di dalam pergaulan hidup memerlukan benda-benda baik untuk dipergunakan langsung ataupun sekedar sebagai alat untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Benda merupakan hal yang lazim ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dan hal tersebut tidak pernah lepas dalam pergaulan hidup manusia di seluruh dunia. Dalam setiap interaksi manusia yang melibatkan benda yang berkembang sesuai dengan perkembangan pola hidup manusia menjadikan benda sebagai sesuatu perlu untuk diatur.

Pada sistem hukum di Indonesia perihal benda diatur pada buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Benda dalam arti Ilmu Pengetahuan Hukum ialah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum sedangkan menurut Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata benda ialah segala barang dan hak yang dapat menjadi milik orang (objek hak milik).¹ Oleh karena itu, benda menurut hukum benda Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Benda yang berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda yang tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*).² Benda menurut Undang-Undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat dimiliki orang, maka segala sesuatu yang tidak dapat dimiliki orang bukanlah termasuk pengertian benda menurut buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.³ Selain itu, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Benda sebagai sesuatu yang dapat dimiliki atau dijadikan objek hak milik maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat diberikan atau diletakkan suatu hak di atasnya, yaitu hak milik.⁴ Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluwarsa,

¹ C. S. T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1995, hlm. 157.

² Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005, hlm. 19.

³ Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas-asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.

⁴ Soebekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Internusa, 2001, hlm. 60.

Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.⁵ Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*), Barang-barang yang tidak berwujud (*onlichamelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigzaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*)⁶

Kebutuhan manusia akan benda dirasakan semakin meningkat dan beragam, hal tersebut mengakibatkan manusia harus mengeluarkan usaha lebih dalam rangka pemenuhan kebutuhan tersebut, tentu saja hal tersebut memerlukan waktu dan tenaga yang lebih. Seiring dengan perkembangan zaman maka berkembang pula teknologi dalam kehidupan manusia. Dewasa ini segala aktivitas dilakukan melalui teknologi jaringan Internet dan kemudian memunculkan banyak hal baru dalam kehidupan manusia sehari-hari. Segala bentuk kegiatan manusia yang sebelumnya dilakukan secara langsung, sekarang dapat dilakukan dimanapun dan secara tidak langsung seperti melakukan kegiatan transaksi jual-beli secara *online* atau melalui internet dimana pembeli dapat melihat barang yang hendak dibeli tanpa perlu melihat langsung ke tempat si penjual dan melakukan transaksi jual-beli tanpa harus langsung bertatap muka.

⁵ Abdulkadir Muhammad, Hukum Perdata Indonesia, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 142.

⁶ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981, hlm. 19.

Sejalan dengan fenomena internet tersebut, fungsi dan keberadaan atas benda juga mulai beralih dari bentuk yang konvensional ke dalam bentuk digital, dimana benda tersebut tidak lagi memiliki fisik secara nyata. Benda ini lazim dikenal dengan istilah *Virtual goods*. *Virtual* artinya tidak nyata sehingga *virtual goods* secara sederhana dapat diartikan sebagai objek yang tidak nyata atau objek yang tidak ada bentuk fisiknya secara nyata yang dapat dilihat dan dirasakan. Definisi hukum mengenai *virtual goods* sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli yang mendefinisikan *virtual goods*. Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual goods* sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan objek-objek yang ada di dunia nyata.⁷ Lebih lanjut Fairfield menjelaskan macam-macam *virtual goods* seperti akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator* (URL), *Chat Room* atau ruang obrolan virtual, akun bank, akun media online.⁸ Selain itu, jenis-jenis lain dari *virtual goods* adalah seperti benda-benda dalam permainan daring, dan sebagainya.

Richard A. Bartle mengatakan bahwa *virtual goods* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.⁹ Menurut Peter Brown & Richard Raysman, *Virtual goods* 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

⁷ Joshua A. T. Fairfield, "Virtual goods", (*Boston University Law Review*, Vol. 85:1047), hlm. 148.

⁸ *Ibid*, hlm. 1056-1058.

⁹ Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual goods*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.

tukar-menukar antar sesama objek *virtual*. *Virtual goods* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia *cyber*.¹⁰

Menurut Michael Meehan, *virtual goods* diartikan sebagai berikut, “*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*”¹¹ *Virtual goods* menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.

Keberadaan *virtual goods* ini menimbulkan beberapa permasalahan terkait dengan pengaturan hukumnya. Salah satu permasalahannya adalah status atau kedudukan *virtual goods* yang tidak memiliki wujud namun bukan merupakan hak sebagaimana diatur dalam Kitab Undang–Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa benda tidak berwujud adalah hak.

Pengaturan terhadap *virtual goods* ini penting artinya berkaitan dengan penanganan suatu kasus seperti pada kasus www.secondlife.com pemain *game* bernama David Denton membeli sebuah pulau dalam *Secondlife* seharga USD 700 dengan uang sungguhan. Denton menuntut Linden Lab karena secara diam-diam Linden Lab mengubah kontrak penjualan online tanpa persetujuan pemilik/pemain *game*. Linden Lab juga mencoba untuk menjual *property game* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, Linden Lab diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah uang senilai USD 100.000.000. Linden Lab dituntut

¹⁰ Peter Brown, dkk, “*Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual goods*”, The Indian Journal of Law and Technology, Vol 2, hlm. 89.

¹¹ Michael Meehan “*Virtual goods: Protecting bits in Context*” (2006) 13 Rich JL& Tech 1 at [7]. Dalam jurnal Rumbles Wayne, “*Theft In The Digital: Can You Steal Virtual goods?*”, Canterbury Law Review, [Vol 17, 2, 2011], hlm. 361.

melanggar Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan penipuan.¹² Kasus serupa juga terjadi pada Juni 2005 di Cina, bahwa surat kabar Cina memberitakan mengenai seseorang bernama Qiu Chengwei berumur 41 tahun melaporkan seorang temannya yang dianggap telah melakukan pelanggaran hukum ke pihak kepolisian Cina karena temannya tersebut telah menjual *item game* miliknya yang telah dia pinjamkan kepada temannya tersebut ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual goods* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.¹³ Kasus ini menunjukkan bahwa permasalahan pada *virtual goods* ini perlu mendapatkan pengaturan hukum agar tidak terjadi permasalahan hukum atas *virtual goods* lainnya.

Fenomena *virtual goods* ini kemudian menimbulkan tanda tanya tentang apa itu sebenarnya *virtual goods* 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 *virtual goods*, tata cara peralihannya, dan munculnya perselisihan-perselisihan lain yang terjadi atas *virtual goods*. Ini semua akan menuntut sistem hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap *virtual goods* mengingat *virtual goods* ini

¹²David Lazarus, *A Real-World Battle Over Virtual-Property Rights*, Los Angeles Times, <http://articles.latimes.com/2010/apr/30/business/la-fi-lazarus-20100430> diakses 18 Agustus 2018 pukul 23:45 WIB.

¹³Brian Whitworth, "*Quantum Realism: The physical world as a virtual reality*", Chapter 1, Massey University, New Zealand, Nov 2014, hlm. 13.

merupakan hal yang baru didalam kehidupan manusia dan belum ada aturan hukum yang secara tegas mengatur mengenai *virtual goods*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, kemudian muncul suatu gejala hukum mengenai konsep benda dalam hukum keperdataan Indonesia dengan *virtual goods* ini. Adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah dunia nyata sedangkan *virtual goods* berada pada media dunia tidak nyata atau virtual yang dalam hal ini adalah dunia *cyber*. Sehingga muncul pertanyaan apakah *virtual goods* 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 sistem hukum di Indonesia dan pengaturannya sedangkan pada negara-negara lain seperti Amerika Serikat, Cina, dan Korea Selatan sudah lebih dulu memiliki konsep pengaturan mengenai *virtual goods* ini.

Pada dasarnya setiap jual beli selalu berdasarkan pada sebuah kesepakatan baik secara tidak tertulis (lisan) maupun secara tertulis (perjanjian) namun dalam jual beli yang berbasis *online* umumnya menggunakan perjanjian sebagai dasar perikatan antara para pihaknya.

Definisi perjanjian telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1313, yaitu bahwa perjanjian atau persetujuan adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih. Kata persetujuan tersebut merupakan terjemahan dari perkataan *overeenkomst* dalam bahasa Belanda. Kata *overeenkomst* tersebut lazim

diterjemahkan juga dengan kata perjanjian. Jadi persetujuan dalam Pasal 1313 Kitab Undang–Undang Hukum Perdata tersebut sama artinya dengan perjanjian. Ada pula yang berpendapat bahwa perjanjian tidak sama dengan persetujuan.¹⁴ Perjanjian merupakan terjemahan dari *oveereenkomst* sedangkan persetujuan merupakan terjemahan dari *toestemming* yang ditafsirkan sebagai *wilsovereenstemming* (persesuaian kehendak/kata sepakat).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti memilih mengangkat permasalahan ini ke dalam karya ilmiah dengan judul **“ANALISIS HUKUM HAK KEBENDAAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PARA PIHAK DALAM JUAL BELI *VIRTUAL GOODS* PADA PERMAINAN DARING BERDASARKAN HUKUM PERDATA INDONESIA”** karena hukum di Indonesia dirasa masih belum dapat menjangkau fenomena-fenomena yang terjadi akibat perkembangan teknologi seperti *virtual goods* ini.

B. Identifikasi Masalah

Skripsi ini disusun berdasarkan uraian di dalam Identifikasi Masalah, yaitu:

1. Bagaimana hak kebendaan terhadap *virtual goods* apabila ditinjau menurut Kitab Undang–Undang Hukum Perdata ?

¹⁴ Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 1985, hal. 97

2. Bagaimana akibat hukum dalam peralihan hak kebendaan *virtual goods* dalam permainan daring ?
3. Bagaimana perlindungan para pihak dalam transaksi jual beli *virtual goods* dalam permainan daring ?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji dan memahami tentang sejauh mana sistem hukum di Indonesia khususnya Kitab Undang–Undang Hukum Perdata mengatur tentang hak kebendaan *virtual goods*
2. Untuk mengkaji dan memahami tentang sejauh mana sistem hukum di Indonesia mengatur mengenai peralihan hak kebendaan *virtual goods* dalam permainan daring
3. Untuk mengkaji dan memahami tentang sejauh mana sistem hukum di Indonesia memberikan perlindungan kepada para pihak dalam transaksi jual beli *virtual goods* dalam permainan daring

D. Manfaat Penulisan

Kegunaan dalam melakukan penelitian terhadap masalah diatas dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan terhadap perkembangan ilmu hukum khususnya dalam bidang Hukum Teknologi dan Informatika juga Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Universitas Kristen Maranatha, dan skripsi ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa dan akademisi untuk menjadi salah satu referensi yang dapat digunakan, dan untuk penyusunan peraturan perundang-undangan yang lebih melihat kepastian hukum di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian kasus yang terjadi antara para pihak yang terkait dalam transaksi jual beli *virtual goods* dalam permainan daring.

E. Kerangka Pemikiran

a. Kerangka Teori

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis menemukan adanya kekosongan hukum dalam hal hak kepemilikan *virtual goods* yang pada faktanya sedang berkembang di dalam masyarakat. Teori yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi ini ialah teori kepastian hukum dan teori perlindungan hukum.

Kepastian hukum menurut Jan Michiel Otto mendefinisikan sebagai kemungkinan bahwa dalam situasi tertentu :

1. Tersedia aturan-aturan yang jelas (jernih), konsisten dan mudah diperoleh, diterbitkan oleh dan diakui karena (kekuasaan) negara.
2. Instansi-instansi penguasa (pemerintah) menerapkan aturan-aturan hukum tersebut secara konsisten dan juga tunduk dan taat kepadanya.
3. Warga secara prinsipil menyesuaikan perilaku mereka terhadap aturan-aturan tersebut.
4. Hakim-hakim (peradilan) yang mandiri dan tidak berpikir menerapkan aturan-aturan hukum tersebut secara konsisten sewaktu mereka menyelesaikan sengketa hukum.¹⁵

Sudikno Mertokusumo mengatakan bahwa kepastian hukum merupakan sebuah jaminan bahwa hukum tersebut harus dijalankan dengan cara yang baik. Kepastian hukum menghendaki adanya upaya pengaturan hukum dalam perundang-undangan yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berwibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yuridis yang dapat menjamin adanya kepastian bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus ditaati.¹⁶

Keterkaitan teori kepastian hukum dalam permasalahan yang dikaji oleh penulis adalah harus adanya suatu aturan yang mengatur mengenai kepemilikan *virtual goods* dan perpindahan hak kepemilikan tersebut. Adanya aturan tersebut juga merupakan suatu bentuk tanggung jawab pemerintah

¹⁵ Jan Michiel Otto terjemahan Tristam Moeliono dalam Shidarta, *Moralitas Profesi Hukum Suatu Tawaran Kerangka Berfikir*, Revika Aditama, Bandung, 2006, hlm. 85.

¹⁶ Asikin Zainal, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, Rajawali Press, Jakarta, 2012, hlm. 21.

dalam menciptakan sistem perlindungan pada hak kepemilikan atas benda virtual tersebut, karena peristiwa hukum yang terkait dengan hal ini semakin banyak ditemui dalam masyarakat.

Teori selanjutnya adalah teori perlindungan hukum. Menurut Satjipto Raharjo, perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.¹⁷ Sehingga dalam teori perlindungan hukum seharusnya kepemilikan atas benda virtual ini bisa dilindungi secara hukum, sehingga dalam perpindahan hak kepemilikannya pun tidak perlu menjadi perdebatan lagi di masyarakat. Dengan adanya pengawasan dari pemerintah agar terlaksananya suatu perlindungan hukum.

Berkaitan dengan masalah yang dibahas, berdasarkan teori perlindungan hukum seharusnya keterkaitan teori kepastian hukum dan teori perlindungan hukum dalam permasalahan yang dikaji oleh penulis ialah masyarakat seharusnya dapat merasa aman dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan *virtual goods*, termasuk dalam melakukan kegiatan jual beli benda virtual ini karena ada Undang-Undang yang mengatur dan memberikan batasan mengenai perpindahan hak kepemilikan atas benda virtual. Hukum juga berperan penting dalam memberikan perlindungan kepada hak kepemilikan tersebut, khususnya kepada pihak-pihak terkait hak kepemilikan

¹⁷ M Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta, UI-Perss, 2006, hlm. 133.

tersebut, baik dalam hal perpindahan hak tersebut, maupun dalam hal mempertahankan hak kepemilikan atas benda virtual tersebut.

b. Kerangka Konseptual

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa konsep yang akan dibahas pada tulisan ini. Adapun konsep-konsep tersebut adalah:

1. Permainan daring

“Permainan daring” Jika didefinisikan secara harfiah, kata “game” diartikan sebagai permainan, dan “online” adalah istilah yang digunakan ketika kita sedang terhubung dengan dunia maya. Jadi dapat dikatakan bahwa “permainan daring” adalah permainan yang biasa dilakukan dilakukan dengan jaringan internet, sehingga permainan dapat dilakukan dengan siapapun di seluruh dunia yang sedang terhubung di jaringan internet yang sama.

2. *Virtual goods*

Virtual goods secara sederhana dapat diartikan sebagai objek yang tidak nyata atau objek yang tidak ada bentuk fisiknya secara nyata yang dapat dilihat dan dirasakan.

3. Hak Kebendaan

Hak Kebendaan adalah hak mutlak atas suatu benda dimana hak tersebut memberikan kekuasaan langsung (untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu) terhadap suatu benda dan dapat dipertahankan.

4. Benda

Segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang terdaftar maupun tidak terdaftar, yang bergerak maupun yang tak bergerak yang tidak dapat dibebani hak tanggungan atau hipotek.

5. Perjanjian

Menurut Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Perjanjian adalah perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih.

6. Perikatan

Perikatan adalah hubungan hukum antara dua orang atau lebih didalam suatu lapangan harta kekayaan dimana suatu pihak mempunyai hak dan pihak yang lain mempunyai kewajiban atas suatu prestasi.

7. Jual Beli

Perjanjian konsensual dimana secara sederhana dapat dikatakan bahwa pada dasarnya setiap penerimaan yang diwujudkan dalam bentuk pernyataan penerimaan, baik yang dilakukan secara lisan maupun yang dibuat dalam bentuk tertulis menunjukkan saat lahirnya perjanjian.

8. Barang

Setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan maupun tidak dapat dihabiskan,

yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen.

F. Metode Penelitian

Penulisan skripsi ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, disebut demikian dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan atau studi dokumen yang dilakukan atau ditujukan hanya pada peraturan-peraturan yang tertulis atau bahan hukum yang lain.¹⁸ Penulis menggunakan metode yuridis normatif karena sasaran penelitian ini adalah hukum atau kaidah. Pengertian kaidah meliputi, asas hukum, kaidah dalam arti sempit dan peraturan hukum konkret. Metode penelitian yuridis normatif ini bertujuan untuk menemukan kebenaran koheren melalui cara berpikir deduktif. Cara berpikir deduktif berarti penelitian akan berangkat dari suatu ide yang umum menuju ide yang khusus. Kriteria kebenaran koheren berarti sesuatu dianggap benar apabila sesuatu itu koheren atau konsisten dengan sesuatu yang telah ada sebelumnya dan dianggap benar. Sehingga penelitian hukum ini akan mengacu pada peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan pendapat atau doktrin dari para ahli hukum.

Dalam penelitian skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Sifat Penelitian

¹⁸ Gusti Ngurah Aditya Lesmana, Tesis: *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment* (Studi: PT. XL AXIATA), (Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia). hlm, 10-11

Sifat penelitian dalam karya ilmiah ini adalah deskriptif analitis, yaitu penelitian yang menggambarkan peristiwa yang sedang diteliti dan kemudian menganalisis berdasarkan fakta-fakta berupa data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan Undang-Undang (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan tersebut beranjak dari pandangan dan doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum.

3. Jenis Data dan Sumber Bahan Hukum

Data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari pihak lain secara tidak langsung guna mendukung penelitian. Data sekunder dapat berupa tulisan-tulisan tentang hukum baik dalam bentuk buku ataupun jurnal-jurnal. Tulisan-tulisan hukum tersebut berisi tentang perkembangan atau isu-isu mengenai penelitian ini. Bahan-bahan yang digunakan dalam metode penelitian ini mencakup:

- a. Bahan Hukum Primer, adalah bahan hukum yang mengikat, contohnya adalah perundang-undangan dan yurisprudensi.

Dalam hal ini bahan hukum primer yang digunakan ialah :

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- b. Bahan Hukum Sekunder, adalah bahan yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, misalnya doktrin para ahli, tulisan ilmiah, jurnal-jurnal.

Dalam hal ini bahan hukum sekunder yang digunakan ialah :

- 1) Penjelasan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Penjelasan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- c. Bahan Hukum Tersier, sebagai bahan pelengkap yang bisa memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder.

Dalam hal ini bahan hukum tersier yang digunakan ialah :

- 1) Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- 2) Kamus Istilah Hukum.
- 3) Ensiklopedia.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, yaitu pengumpulan data dari peraturan perundang-undangan, teori-teori, pendapat-pendapat yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Dari data tersebut kemudian dianalisis dan dirumuskan sebagai data penunjang dalam penelitian ini.

5. Langkah Penelitian

Penulis melakukan persiapan studi kepustakaan terhadap jenis data dan sumber hukum yang tercantum dalam angka 2 (dua) di atas, dengan cara menyiapkan referensi-referensi yang dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian mengenai permasalahan yang diangkat oleh penulis. Setelah data terkumpul, maka penulis akan melakukan analisis terhadap data-data tersebut dan menyusunnya ke dalam suatu kesimpulan.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian hukum ini menggunakan cara analisis kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang membahas mengenai cara-cara menganalisis terhadap data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara-cara atau analisis atau penafsiran (interpretasi) hukum yang dikenal sebagai :

a. Penafsiran Otentik

Yaitu sebuah cara penafsiran yang tidak memperkenankan melakukan penafsiran dengan cara lain, selain dari apa yang telah ditentukan pengertiannya didalam Undang-Undang itu sendiri

b. Penafsiran Gramatikal

Yaitu menafsirkan kata-kata dalam Undang-Undang sesuai kaidah bahasa dan kaidah hukum tatabahasa

c. Penafsiran Historis

Yaitu setiap ketentuan peraturan perundang-undangan mempunyai sejarahnya sendiri

d. Penafsiran Sistematis

Yaitu metode yang menafsirkan Undang-Undang sebagai bagian dari keseluruhan sistem perundang-undangan

e. Penafsiran Sosiologi

Yaitu apabila makna Undang-Undang ditetapkan berdasarkan tujuan kemasyarakatannya¹⁹

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan di atas, maka skripsi ini menggunakan metode pendekatan konseptual dan perundang-undangan yang mendasarkan penelitian pada data sekunder. Teknik pengumpulan data adalah teknik studi kepustakaan. Dan teknik analisis data, analisis menggunakan teknik analisis data kualitatif.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memperjelas serta mempermudah dan penulisan skripsi ini maka dibuat suatu sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

¹⁹ Purwoto S. Gandasubrata, *Renungan Hukum*, Ikatan Hakim Indonesia, Cabang Mahkamah Agung, Jakarta: 1998, Hlm 53.

Bab ini merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Pengaturan Mengenai Hak Kebendaan dalam Sistem Hukum di Indonesia

Bab ini menyajikan tinjauan umum yang mencakup tentang pengertian, asas-asas hukum yang berkaitan dengan Hak Kebendaan, sistem peraturan hukum yang mengatur Hak Kebendaan, dan perkembangan sistem hukum Benda di Indonesia.

BAB III : Aspek Hukum Perlindungan Para Pihak Dalam Kegiatan Jual Beli *Virtual goods* pada Permainan daring

Bab ini menyajikan pengertian perlindungan hukum, perjanjian, serta hak dan kewajiban para pihak. Selain itu juga bab ini menyajikan pengertian Permainan daring, Jual beli *Virtual goods*, serta perlindungan apa yang diberikan Undang-Undang terhadap para pihak yang terlibat di dalamnya.

**BAB IV : Analisis Mengenai Hak Kebendaan dan Perlindungan Para Pihak
Dalam Jual Beli *Virtual goods* pada Permainan daring
Berdasarkan Hukum Perdata Indonesia**

Bab ini merupakan pembahasan dan juga analisa terhadap kepastian kemanfaatan dan keadilan dari kegiatan-kegiatan jual beli *virtual goods* pada permainan daring dan tindakan hukum apa yang dapat dilakukan para pihak guna menjaga hak dari masing-masing pihak.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan dan saran dimana simpulan dan saran merupakan jawaban atas Identifikasi masalah, sedangkan saran merupakan usulan yang oprasional, konkrit, dan praktis serta merupakan kesinambungan atas identifikasi masalah.

