

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada akhir dari skripsi ini, penulis akan menyampaikan kesimpulan sebagai hasil dari penelitian yuridis-normatif berkenaan dengan “**Analisis Hukum Hak Kebendaan Dan Perlindungan Hukum Terhadap Para Pihak Dalam Jual Beli *Virtual Goods* Pada Permainan Daring Berdasarkan Hukum Perdata Indonesia**”

Sebagai jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan dalam bagian identifikasi masalah, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut, yaitu:

1. **Hak Kebendaan Terhadap *Virtual Goods* Apabila Ditinjau Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata masih belum mengatur secara jelas mengenai *Virtual Goods*. Namun dalam Buku II Kitab Undang-undang Hukum Perdata diatur mengenai hak kebendaan, termasuk juga hak atas *Virtual Goods* yang tergolong dalam benda tidak berwujud. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketentuan mengenai *Virtual Goods* memang belum diatur secara jelas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, namun bukan berarti hak kebendaan atas *Virtual Goods* tersebut tidak dilindungi oleh Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

2. Akibat Hukum Dari Peralihan Atas Hak Kebendaan *Virtual Goods* Dalam Permainan daring

Bukti kepemilikan atas *Virtual Goods* khususnya dalam hal permainan daring sejauh ini hanya dibuktikan dengan *passcode* yang ada pada setiap *property* permainan daring, dengan kata lain siapapun yang memiliki *passcode* untuk *account* permainan daring tersebut dapat dikatakan sebagai pemilik dari *account* permainan daring tersebut.

Dalam hal jual beli yang hanya menjadikan *equipment* sebagai objeknya sejauh ini masih belum terjangkau oleh perundang-undangan Indonesia, setiap transaksi yang sudah terjadi sampai saat ini masih hanya berdasarkan kesepakatan antar pemain ataupun juga antara pemain dengan pemilik situs, tidak ada bukti kepemilikan sah yang mengikuti setiap transaksi ini.

3. Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Dalam Jual-Beli *Virtual Goods* pada Permainan Daring

Dalam kegiatan permainan daring, perusahaan penyedia permainan biasanya mencantumkan syarat dan ketentuan baku yang mengikat, mengingat bahwa dalam kegiatan ini, jual beli dapat dilakukan antara pemain dengan perusahaan penyedia permainan dan pemain dengan pemain, maka penulis berpendapat bahwa transaksi antara 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.



B. Saran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada bagian akhir dari skripsi ini penulis memberikan saran, antara lain ditujukan kepada :

1. Pemerintah

- a. Membuat aturan yang lebih rinci mengenai *Virtual Goods* karena jual beli *Virtual Goods* sudah banyak terjadi di masyarakat, namun hal tersebut dirasa masih belum terjangkau oleh peraturan perundang-undangan yang ada.
- b. Lebih bersifat dinamis dalam membuat aturan, karena masyarakat dewasa ini semakin cepat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang ada di dunia dan seharusnya perkembangan tersebut sudah terlebih dahulu dipayungi oleh hukum.

2. Para Pihak

Para pihak dalam permainan daring ini harus memiliki sikap yang dewasa karena ini merupakan kegiatan yang terlihat sederhana dan sepertinya hanya permainan, akan tetapi memiliki dampak yang nyata, sehingga harus dipertanggungjawabkan.

Penulis juga merasa harus menyampaikan bahwa kegiatan di dunia maya ini juga harus dimengerti oleh kaum orang tua, karena banyak anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini, dan arena kegiatan ini berada di dunia yang sangat luas, sehingga banyak hal yang dapat terjadi, yang bisa membahayakan anak-anak, khususnya anak yang berada pada usia dini.

3. Perusahaan Penyedia Permainan

Disarankan untuk membuat syarat dan ketentuan (klausula baku) yang dapat meminimalisir terjadinya permasalahan dalam permainan yang diciptakan, karena pada umumnya pemain *game* tersebut masih dibawah umur atau masih dalam usia sekolah.

