

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan manusia, benda merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap kegiatan manusia selalu melibatkan benda dan benda selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman manusia. Pengaturan tentang hukum benda di Indonesia diatur dalam buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Pengertian benda secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat menjadi objek hak milik (pasal 499 BW).<sup>1</sup>

Di dalam hukum perdata mengenal hukum kebendaan bersifat memberi kenikmatan dan bersifat memberi jaminan. Kaitannya dengan hukum jaminan tidak dapat terlepas dari hukum benda karena keduanya saling berkaitan, terutama dalam hal jaminan kebendaan. Jaminan pada hukum benda dibedakan menjadi dua yaitu jaminan Perorangan dan jaminan kebendaan.<sup>2</sup> Jaminan kebendaan (*zaakelijke zekerheid*) adalah jaminan yang berupa harta kekayaan dengan cara pemisahan bagian dari harta kekayaan baik si debitor maupun dari pihak ketiga, guna menjamin pemenuhan kewajiban-kewajiban debitor yang bersangkutan cedera janji (*wanprestasi*).

3

---

<sup>1</sup> Riduan Syahrani, *Seluk-Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 2013, hlm. 107.

<sup>2</sup> Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia, 2015, hlm. 196.

<sup>3</sup> Herowati Poesoko, *Dinamika Hukum Parate Executie Objek Hak Tanggungan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013, hlm. 27.

Hak kebendaan yang bersifat memberi jaminan senantiasa tertuju pada benda yang dimiliki orang lain. Jaminan kebendaan ini menurut sifatnya dibagi menjadi : (1) jaminan benda berwujud, berupa benda bergerak dan tidak bergerak; dan (2) jaminan dengan benda tak berwujud, yang dapat berupa hak tagih (*cessie*).<sup>4</sup>

Memasuki era globalisasi, teknologi informasi berperan penting dalam terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Hal tersebut dimulai sejak ditemukannya komputer dan diperkenalkannya internet pada tahun 1969, dimana hampir segala kehidupan manusia beralih ke penggunaan teknologi Internet seperti jual beli *online*, *e-banking*, dan permainan *online*. Internet memiliki banyak keunggulan dibanding media lainnya, sehingga banyak masyarakat yang memilih menggunakan internet ketimbang media lainnya. Menurut Budi Agus Riswandi, beberapa keunggulan internet dibanding media lainnya adalah: efisiensi, tanpa batasan, terbuka 24 jam, interaktif, tidak perlu izin dan tidak adanya sensor.<sup>5</sup>

Namun, seiring perkembangan jaman, fungsi dan keberadaan benda mulai beralih dari semula dalam bentuk konvensional menjadi bentuk digital, dimana benda tersebut tidak lagi memiliki wujud nyata atau lebih

---

<sup>4</sup>*Ibid.*

<sup>5</sup> Efisiensi, maksudnya adalah apa yang disajikan dalam internet dapat dinikmati oleh pengunjung dalam jumlah yang tak terbatas dan tanpa perlu mengeluarkan biaya tambahan. Tanpa batas maksudnya adalah internet tidak mengenal tapal batas negara atau benua dan juga waktu. Terbuka 24 jam maksudnya adalah internet merupakan suatu media yang berlangsung sepanjang waktu, sehingga dapat diakses kapanpun. Interaktif maksudnya adalah pengguna internet dapat dengan bebas untuk memilih content yang diinginkan olehnya. Tidak perlu izin maksudnya adalah setiap orang dapat dengan bebas menampilkan informasi di internet. Tidak ada sensor maksudnya adalah di internet setiap informasi dapat di sajikan dengan bebas, tanpa adanya batasan, karena belum adanya lembaga yang bertugas menyensor. Lebih lanjut, lihat: Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), hal. 15-21.

dikenal dengan istilah *virtual property*, *virtual property* atau bisa disebut Benda *Virtual* secara sederhana dapat diartikan sebagai benda yang tidak nyata atau benda yang tidak ada bentuknya secara nyata yang dapat dilihat dan dirasakan. Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan tentang *Virtual Property* atau objek *Virtual* dan bagaimana kedudukannya. Selain itu, dengan segala kegiatan yang dilakukan terhadap benda *Virtual* ini juga menimbulkan gejala hukum yang baru seperti penentuan hak-hak atas benda *Virtual* ini.

Salah satu kasus hak kekayaan intelektual di dunia *cyber* yang hingga saat ini masih belum adanya kejelasan atas jawabannya adalah kasus *virtual property rights* (kepemilikan benda virtual atau hak milik virtual). Kasus ini terjadi di Tiongkok (2005) dan di Amerika Serikat (2007). Kasus hak milik *virtual* kerap kali terjadi pada *game-online* hingga berujung pada perebutan siapa pemilik sebenarnya terhadap benda-benda di dalam sebuah permainan komputer secara *online*.

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 *propertygame* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, *Linden Lab* diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah uang senilai USD100.000.000. *Linden*

*Lab* dituntut melanggar undang-undang perlindungan konsumen dan penipuan.<sup>6</sup>

Definisi secara resmi mengenai *Virtual Property* ini sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *Virtual Property*. Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *Virtual Property* 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.<sup>7</sup> Lebih lanjut, beberapa bentuk *virtual property* menurut Fairfield, seperti akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.<sup>8</sup> Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti item-item dalam *game online*, dan sebagainya.

Menurut Peter Brown & Richard Raysman, *Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan carajual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*. *Virtual property* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup>David Lazarus, *A Real-World Battle Over Virtual-Property Rights*, Los Angeles Times, terdapat dalam <<http://articles.latimes.com/2010/apr/30/business/la-fi-lazarus-20100430>> diakses 21 Maret 2016.

<sup>7</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) vol. 85-1047*, boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

<sup>8</sup>*Ibid.*, hlm. 1056-1058.

<sup>9</sup> Peter Brown, dkk, "Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual Property", *The Indian Journal of Law and Technology*, Vol 2, hlm. 89.

Selain itu, dengan perlakuan masyarakat yang menganggap bahwa *Virtual Property* sama dengan benda nyata pada umumnya menimbulkan permasalahan lainnya yaitu bagaimana hak-hak atas benda *Virtual* ini, kedudukannya di dalam sistem hukum, tata cara peralihannya, dan muncul perselisihan-perselisihan terhadap Permasalahan yang muncul akan menuntut hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap benda *Virtual* mengingat benda *Virtual* merupakan hal yang baru didalam kehidupan manusia.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, berdasarkan sistem hukum perdata Indonesia, sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek jaminan adalah benda, baik benda berwujud maupun benda tidak berwujud. Benda dalam hukum perdata Indonesia adalah benda berwujud yaitu benda yang memiliki wujud nyata atau dapat dirasakan oleh pancaindra manusia, sedangkan benda tak berwujud hanya terbatas pada hak-hak. Berdasarkan dari sifat jaminan tersebut, maka jaminan yang dimaksud dalam jaminan benda berwujud adalah benda yang memiliki wujud nyata dan memiliki nilai ekonomis, sedangkan dalam jaminan pada benda tak berwujud hanya sebatas pada hak tagih, misalnya hak piutang. Ada sebuah kontradiksi yang timbul kemudian, yaitu sifat atau karakteristik dari *virtual property* yang masih belum teridentifikasi dalam konsep hukum perdata Indonesia pada bagian kebendaan. Sekilas *virtual property* dapat dipahami sebagai benda tak berwujud, namun dalam konsep kebendaan hukum perdata Indonesia benda tak berwujud terbatas pada suatu "hak" seperti hak tagih (*cessie*),

berbeda dengan karakteristik dari *virtual property* yang bukan merupakan “hak”, melainkan dianggap sebagai suatu hak namun tidak memiliki wujud yang nyata atau dapat dirasakan oleh pancaindra manusia. perbendaan konsep ini menimbulkan definisi kebendaan yang belum mencakup konsep *virtual property* yang telah dijelaskan sebelumnya.

Dari penjelasan-penjelasan diatas, gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam KUHPerdara adalah dunia nyata sedangkan media *virtual property* adalah dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Fenomena konsep *Virtual Property* di masa yang akan datang akan semakin marak terjadi di kehidupan manusia dan bahkan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia seperti halnya benda-benda yang ada dan digunakan dalam dunia nyata. Dan tentu saja akan menimbulkan permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan kepastian hukum.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu Bagaimana eksistensi *Virtual Property* sebagai objek Jaminan Fidusia dalam hukum di Indonesia ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas yaitu Untuk mengetahui eksistensi *Virtual Property* sebagai objek jaminan Fidusia di Indonesia.

## D. Tinjauan Pustaka

### 1. Konsep Hukum Benda Indonesia

Benda yang dimaksud dalam sistematika KUHPerduta di Indonesia adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasi oleh hak milik.<sup>10</sup> Sedangkan dalam ilmu hukum, pengertian benda lebih luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.<sup>11</sup>

Dalam KUHPerduta kata *zaak* atau benda dalam bahasa Belanda tidak hanya dipakai dalam arti barang yang berwujud saja, misalnya pasal 580 KUHPerduta menentukan bahwa beberapa hak yang disebut dalam pasal itu merupakan “benda tak bergerak”. Pasal 51 KUHPerduta juga menyebut beberapa hak, bunga uang, perutangan dan penagihan sebagai benda bergerak.<sup>12</sup>

Di dalam ketentuan-ketentuan itu *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya, Pasal 499 KUHPerduta menjelaskan : Oleh Undang-undang *zaken* diartikan semua barang dan hak yang dapat dijadikan objek dari hak milik. Jadi, di dalam sistem Hukum Perdata KUHPerduta kata *zaak* atau benda dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud,

---

<sup>10</sup> Pasal 499 KUHPerduta.

<sup>11</sup> P.N.H. Simanjuntak, *Pokok-Pokok Hukum Perdata Indonesia*, Jakarta: Djambatan, 2009, hlm. 203.

<sup>12</sup> Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Yogyakarta: Liberty, 1981, hlm. 14.

kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai bagian dari harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.<sup>13</sup>

Benda dalam KUHPerduta dibagi atas dua jenis macam, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud<sup>14</sup> serta benda bergerak dan benda tidak bergerak<sup>15</sup>. Benda bergerak dibagi dalam benda bergerak yang dapat habis dan benda bergerak yang tak dapat dihabiskan.<sup>16</sup>

Pemahaman tentang benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan pancaindra, sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, peruntungan, penagihan, dan sebagainya. Untuk pengertian mengenai benda berwujud, sistem hukum KUHPerduta Indonesia membagi lagi dalam pengertian benda bergerak, misalnya sepeda motor, jam tangan, radio, televisi, termasuk beberapa hak tidak bergerak, antara lain tanah dan segala sesuatu yang melekat di atasnya, seperti bangunan permanen dan tanaman, serta mesin-mesin pabrik yang tertanam dan digunakan secara tetap.<sup>17</sup>

## 2. Hukum Jaminan

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 14.

<sup>14</sup> Pasal 503 KUHPerduta.

<sup>15</sup> Pasal 504 KUHPerduta.

<sup>16</sup> Pasal 505 KUHPerduta.

<sup>17</sup> Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit.*, hlm. 163.



Hukum kebendaan Selain bersifat memberi kenikmatan juga bersifat memberi jaminan. Hak kebendaan yang bersifat memberikan jaminan selalu tertuju pada benda yang dimiliki orang lain, yang bendanya bergerak maupun tidak bergerak.<sup>18</sup>

Suatu jaminan dapat pula dibedakan kedalam jaminan kebendaan dan jaminan perorangan, yang dimaksud jaminan kebendaan adalah jaminan yang mempunyai hubungan langsung dengan benda tertentu, selalu mengikuti benda tersebut ke mana pun benda tersebut beralih atau dialihkan, dapat dialihkan dan dapat dipertahankan terhadap siapa pun. Misalnya, gadai, hipotik, hak tanggungan atas tanah, fidusia dan sebagainya. Sementara itu yang dimaksud dengan jaminan perorangan adalah jaminan yang hanya mempunyai hubungan langsung dengan pihak pemberi jaminan bukan terhadap benda tertentu. Jaminan perorangan ini hanya dapat dipertahankan terhadap orang-orang tertentu.<sup>19</sup>

Dalam KUHPerdara tidak secara tegas merumuskan tentang apa yang dimaksud dengan jaminan. Namun demikian dari ketentuan pasal 1131 dan 1132 KUHPerdara dapat diketahui arti jaminan tersebut. Sesuai dengan ketentuan dalam pasal 1131 KUHPerdara, maka semua benda milik debitur, bergerak ataupun tidak bergerak, baik yang sudah ada maupun yang akan ada, menjadi tanggungan utang yang dibuatnya.

---

<sup>18</sup> Riduan Syahrani, *Op.Cit.*, hlm. 14.

<sup>19</sup> Munir Fuady, *Konsep Hukum Perdata*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2014, hlm. 53.

Sebenarnya ketentuan ini sudah merupakan suatu jaminan terhadap pembayaran utang-utang debitur, tanpa diperjanjikan dan tanpa menunjuk benda khusus dari debitur. Tetapi disamping jaminan umum dalam pasal 1131 KUHPerdara, dalam ilmu hukum jaminan, dikenal pula jaminan yang bersifat khusus, yang ada dalam pasal 1132 KUHPerdara<sup>20</sup> yang dimaksud dengan jaminan yang bersifat khusus adalah penentuan/penunjukan atas benda tertentu milik debitur atau milik pihak ketiga, untuk menjadi jaminan utangnya kepada kreditor, dimana jika debitur wanprestasi atas pembayaran utangnya, hasil dari penjualan objek jaminan tersebut harus terlebih dahulu (*preferens*) dibayar kepada kreditor yang bersangkutan untuk melunasi pembayaran utangnya. Sedangkan jika ada sisanya, baru dibagi-bagikan kepada kreditor yang lain (kreditor kongkuren).<sup>21</sup>

Hak-hak jaminan yang diatur dalam Buku II BW dan yang diatur dalam Buku III BW adalah hak-hak kekayaan, hak-hak yang mempunyai nilai ekonomis dan dapat diperjualbelikan. Oleh karena itu benda sebagai jaminan seharusnya benda yang dapat dialihkan dan mempunyai nilai jual (ekonomis).<sup>22</sup>

Hukum jaminan tidak dapat terlepas dari hukum benda karena dapat dikatakan bahwa hukum jaminan dan hukum benda memiliki hubungan

---

<sup>20</sup> Pasal 1132 KUHPerdara.

<sup>21</sup> Munir Fuady, *Op.Cit.*, hlm. 54.

<sup>22</sup> J. Satrio, *Hukum Jaminan, Hak Jaminan Kebendaan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991, hlm.13.

yang sangat erat, terutama kaitannya dengan jaminan kebendaan.<sup>23</sup>

Dalam perjanjian pun jaminan perseorangan yang diperjanjikan bukan benda tertentu, melainkan pada kesanggupan oleh pihak ketiga. Pada hakikatnya akan tetap berhubungan dengan benda juga, yaitu benda milik pihak ketiga.<sup>24</sup> Dalam kerangka hukum jaminan, jaminan kebendaan dibedakan menjadi atas jaminan benda bergerak dan tidak bergerak.<sup>25</sup>

Jaminan kebendaan ini menurut sifatnya dibagi menjadi : (1) jaminan benda berwujud, berupa benda bergerak dan tidak bergerak; dan (2) jaminan dengan benda tak berwujud, yang dapat berupa hak tagih (*cessie*).<sup>26</sup>

### 3. Jaminan Fidusia

Di dalam Undang-Undang Nomor 42 tahun 1999 tentang jaminan Fidusia pasal 1 angka 1 yang dimaksud dengan fidusia adalah pengalihan hak kepemilikan suatu benda atas dasar kepercayaan dengan ketentuan

---

<sup>23</sup>Jaminan kebendaan merupakan jaminan yang berupa hak mutlak atas suatu benda yang mempunyai hubungan langsung atas benda tertentu, serta dapat dipertahankan terhadap siapa pun, selalu mengikuti bendanya dan dapat dialihkan. Tujuan dari jaminan yang bersifat kebendaan bermaksud memberikan hak *verbal* (hak untuk meminta pemenuhan piutangnya) kepada si kreditor, terhadap hasil penjualan benda-benda tertentu dari debitur untuk pemenuhan piutangnya. Selain itu hak kebendaan juga dapat dipertahankan (dimintakan pemenuhan) terhadap siapapun juga, yaitu terhadap mereka yang memperoleh hak baik berdasarkan atas hak umum maupun khusus, juga terhadap para kreditor dan pihak lawannya.

<sup>24</sup>Neng Yani Nurhayani, *Op. Cit.*, hlm. 196.

<sup>25</sup>*Ibid.*

<sup>26</sup>Herowati Poesoko, *Dinamika Hukum Parate Executie Objek Hak Tanggungan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013, hlm. 27.

bahwa benda yang hak kepemilikannya dialihkan tersebut tetap dalam penguasaan pemilik benda.<sup>27</sup>

Selain itu dalam pasal 1 Angka 2 yang dimaksud jaminan fidusia adalah hak jaminan atas benda bergerak baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud dan benda tidak bergerak khususnya bangunan yang dapat dibebani hak tanggungan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1996 tentang hak tanggungan yang berada tetap dalam penguasaan pemberi fidusia sebagai angunan bagi pelunasan utang tertentu.<sup>28</sup>

#### **4. Konsep *Virtual Property* (Objek-Objek Virtual)**

Dunia siber atau ruang siber merupakan dunia yang dihasilkan dari interkoneksi jaringan komputer. Siber merupakan dunia yang unik dan bukan dunia maya (khayalan) dikarenakan jika terjadi pelanggaran hukum di dunia siber ada hukuman yang nyata atas tindakan tersebut. Saat ini dunia siber merupakan dunia kedua bagi para pengguna Internet (netizen) untuk melakukan berbagai aktivitas seperti politik, ekonomi, sosial maupun budaya. Sebagaimana pada teori *ubi societas ibi ius*, maka segala aktivitas dalam dunia siber perlu dibuat sebuah konsep hukum karena siber dipandang sebagai sebuah dunia atau wilayah dan para pengguna internet merupakan masyarakatnya.

---

<sup>27</sup> Riduan Syahrani, *Op.Cit.*, hlm. 149.

<sup>28</sup> *Ibid.*

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.<sup>29</sup> Kegiatan siber adalah kegiatan *virtual* yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.<sup>30</sup>

Menurut *Peter Brown & Richard Raysman, Virtual Property* 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 benda *virtual*. *Virtual property* atau benda *virtual* ini hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.<sup>31</sup> Benda-benda *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.

---

<sup>29</sup>Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2004, hlm. 3.

<sup>30</sup>Lihat Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), Kementerian Komunikasi dan Informasi RI, Versi tanggal 20 Agustus 2004. Dalam Pasal 5 RUU ini antara lain dinyatakan bahwa informasi elektronik dan atau hasil cetak dan informasi elektronik merupakan alat bukti dan memiliki akibat hukum yang sah serta digariskan bahwa alat bukti tersebut merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Dalam Pasal 11 antara lain dinyatakan bahwa tanda tangan elektronik memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah. Pasal 18 ayat (1) menyatakan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak. Selanjutnya dalam Pasal 40 ditentukan bahwa alat bukti pemeriksaan dalam Undang-Undang ini meliputi alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Hukum Acara Pidana dan alat bukti lain berupa dokumen elektronik dan informasi elektronik. Ketentuan yang secara khusus mengatur masalah yurisdiksi terdapat dalam Pasal 2 yang menyatakan bahwa Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar Indonesia, yang memiliki akibat hukum di Indonesia.

<sup>31</sup>Peter Brown, dkk, *Loc. Cit.*

Benda-benda *virtual* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh pancaindera manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya benda-benda *virtual* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan benda-benda *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. Benda-benda *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena benda-benda ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun benda-benda *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.

Manusia banyak menggunakan *e-mail* atau *website* dalam berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya yang berbeda tempat kedudukan dan dalam kegiatan ekonomi seperti perjanjian jual-beli bahkan kegiatan perbankan. Semuanya dilakukan pada dunia siber dengan menggunakan benda-benda *virtual* tersebut.

## **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang mengkonsepkan hukum sebagai norma meliputi nilai-nilai, hukum positif dan doktrin-doktrin.

### **1. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “*Virtual Property* sebagai Objek Jaminan Fidusia dalam Hukum di Indonesia” adalah untuk mengetahui eksistensi *Virtual Property* dijadikan sebagai objek jaminan Fidusia menurut Hukum Benda di Indonesia.

## 2. Bahan Hukum

Bahan-bahan yang digunakan untuk menunjang penelitian ini, antara lain:

a. Bahan Hukum Primer, yakni bahan-bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang berfungsi membantu menjelaskan dan menguraikan bahan hukum primer seperti literatur, jurnal, doktrin-doktrin, dan hasil wawancara.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya. Bahan hukum tersier yang digunakan oleh Penulis adalah Kamus dan Ensiklopedia.

## 3. Cara Pengumpulan Bahan Hukum

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dengan cara studi kepustakaan, yakni dengan mengkaji jurnal dan literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian.

b. Studi Dokumen

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dengan cara mengkaji dokumen resmi institusional yang berupa peraturan perundang-undangan.

c. Studi Wawancara

Proses tanya jawab langsung dengan narasumber yang dipilih oleh penulis berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

**4. Pendekatan Yang Digunakan**

Sudut pandang yang digunakan peneliti dalam memahami permasalahan, diantaranya:

a) Pendekatan perundang-undangan, yakni menelaah beberapa undang-undang yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang diteliti.

b) Pendekatan konseptual, yakni mempelajari pandangan-pandangan dengan doktrin-doktrin dalam di dalam ilmu hukum.

**5. Pengolahan dan Analisis Bahan-bahan Hukum**



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

#### **F. Kerangka Skripsi**

Kerangka penulisan skripsi ini terdiri dari 4 (empat) bab, yang terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

BAB I (PENDAHULUAN), terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan kerangka skripsi.

BAB II (TINJAUAN PUSTAKA), pada dasarnya bab ini hampir sama dengan tinjauan pustaka dalam pendahuluan, namun lebih dikembangkan lagi sehingga memperkuat teori, prinsip, dan landasan ilmiahnya.

BAB III (HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN), menjabarkan hasil penelitian serta analisisnya. Pada hasil penelitian diuraikan secara rinci tentang hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk deskripsi. Sedangkan pada bagian pembahasan berisi

tentang bagaimana hasil penelitian dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian ini.

BAB IV (KESIMPULAN DAN SARAN), dalam kesimpulan berisi pernyataan singkat dan tepat untuk menjabarkan hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis. Tujuan dari saran adalah memberikan arahan kepada penulis sejenis yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut, saran dapat juga berupa rekomendasi terhadap institusi yang terkait pada penelitian ini.

