

## **BAB III**

### **OBJEK JAMINAN FIDUSIA**

#### **DALAM KONSEP *VIRTUAL PROPERTY***

##### **A. Objek Jaminan Fidusia dalam Konsep *Virtual Property***

Konsep Jaminan di Indonesia dapat ditemukan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia (UUJF) serta berbagai doktrin dari beberapa ahli hukum perdata di Indonesia.

Penulis dalam menganalisis apakah *Virtual Property* dapat dijadikan objek jaminan kebendaan dalam Jaminan Fidusia akan merujuk pada ketentuan Jaminan Fidusia yang di atur dalam Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia dan KUHPerdata karena penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisis mengenai konsep objek *Virtual Property* yang kemudian di hubungkan dengan objek jaminan dalam Jaminan Fidusia, dan ketentuan yang mengatur mengenai objek jaminan adalah Undang-Undang Jaminan Fidusia dan KUHPerata.

Fidusia berasal dari kata *fiduciair* atau *fides*, yang artinya kepercayaan, yakni penyerahan hak milik atas benda secara kepercayaan sebagai jaminan (angunan) bagi pelunasan piutang kreditor. Penyerahan hak milik atas benda ini dimaksud hanya sebagai agunan pelunasan utang tertentu, dimana

memberikan kedudukan yang diutamakan kepada penerima fidusia (kreditor) terhadap kreditor lainnya.<sup>137</sup>

Senada dengan pengertian diatas, ketentuan dalam pasal 1 angka 1 UUJF menyatakan bahwa yang dimaksud dengan Fidusia adalah sebagai berikut:

*Fidusia adalah pengalihan hak kepemilikan suatu benda atas dasar kepercayaan dengan ketentuan bahwa benda yang hak kepemilikannya dialihkan tersebut tetap dalam penguasaan pemilik benda.*

Dari perumusan di atas, dapat diketahui unsur-unsur fidusia, yaitu,<sup>138</sup>

- a. Pengalihan hak kepemilikan suatu benda;
- b. Dilakukan atas dasar kepercayaan;
- c. Kebendaannya tetap dalam penguasaan pemilik benda.

Dari definisi Fidusia yang diberikan UUJF dapat di katakan bahwa dalam jaminan Fidusia terjadi pengalihan hak kepemilikan. Pengalihan itu terjadi atas dasar kepercayaan dengan janji benda yang hak kepemilikannya dialihkan tetap dalam penguasaan pemilik benda. Pengalihan hak kepemilikan tersebut dilakukan dengan cara *constitutum possessorium* (penyerahan kepemilikan benda tanpa penyerahan fisik benda sama sekali).<sup>139</sup>

Ini berarti pengalihan hak kepemilikan atas suatu benda dengan melanjutkan penguasaan atas benda tersebut dimaksud untuk kepentingan

---

<sup>137</sup> Rachmadi Usman, *Op.Cit.*, hlm. 151

<sup>138</sup> *Ibid.*, hlm. 152.

<sup>139</sup> Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Jaminan Fidusia*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm. 130.

Penerima Fidusia. Pengalihan hak milik atas dasar kepercayaan, tidak benar-benar menjadikan kreditur sebagai pemilik atas benda yang telah dijadikan sebagai objek jaminan fidusia, tetapi hanya memberikan hak jaminan saja kepada kreditur sebagaimana tujuan dari kata “pengalihan” tersebut tidak lain hanyalah untuk memberikan jaminan atas suatu pemenuhan hak tagihan atas eksekusi terhadap jaminan.

Dalam Jaminan Fidusia pengalihan hak kepemilikan dimaksud semata-mata sebagai jaminan bagi pelunasan utang, bukan untuk seterusnya dimiliki oleh penerima Fidusia.

Lebih lanjut, sebelum UUJF pada umumnya benda yang menjadi objek Jaminan Fidusia itu benda bergerak yang terdiri atas dalam persediaan, benda dagangan, piutang, peralatan mesin dan kendaraan bermotor. Dengan kata lain objek Jaminan Fidusia terbatas pada kebendaan bergerak. Guna memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang, menurut UUJF objek Jaminan Fidusia diberikan pengertian yang luas, yaitu;<sup>140</sup>

1. Benda bergerak yang berwujud;
2. Benda bergerak yang tidak berwujud;
3. Benda tidak bergerak, yang tidak dapat dibebani dengan Hak Tanggungan.

---

<sup>140</sup> Rachmadi Usman, *Op.Cit*, 176.

Dalam Pasal 1 angka 4 UUF diberikan perumusan batasan yang dimaksud dengan benda yang menjadi objek Jaminan Fidusia, sebagai berikut:

*“Benda adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar, yang bergerak maupun yang tidak bergerak yang tidak dapat dibebani Hak Tanggungan atau Hipotek”*

Dari bunyi perumusan benda dalam pasal 1 angka 4 Undang-Undang Fidusia di atas, obyek jaminan Fidusia itu meliputi benda bergerak dan benda tidak bergerak tertentu yang tidak dapat dibebani dengan Hak Tanggungan atau Hipotek, dengan syarat bahwa kebendaan tersebut “dapat dimiliki dan dialihkan”, sehingga dengan demikian objek Jaminan Fidusia meliputi:<sup>141</sup>

1. Benda bergerak yang berwujud;
2. Benda bergerak yang tidak berwujud;
3. Benda bergerak yang terdaftar;
4. Benda bergerak yang tidak terdaftar;
5. Benda tidak bergerak tertentu, yang tidak dapat dibebani dengan Hak Tanggungan;
6. Benda tidak bergerak tertentu, yang tidak dapat dibeban dengan Hipotek;
7. Benda tersebut harus dapat dimiliki dan dialihkan.

---

<sup>141</sup> *Ibid.*

Namun sebelumnya perlu dipahami mengenai pengertian jaminan itu sendiri, menurut Rachamdi Usman jaminan adalah suatu tanggungan yang dapat dinilai dengan uang, yaitu berupa kebendaan tertentu yang diserahkan debitur kepada kreditor sebagai akibat dari suatu hubungan perjanjian utang-piutang atau perjanjian lainnya .<sup>142</sup> Kemudian pasal 1131 KUHPerdota menyatakan bahwa:

*“segala kebendaan si berutang, baik bergerak maupun yang tidak bergerak, baik yang sudah ada maupun yang baru akan ada di kemudian hari, menjadi tanggungan untuk segala perserikatan perorangan.”*

Kemudian menurut hukum, benda didefinisikan sesuai ketentuan pada pasal 499 KUHPerdota, dalam paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap tiap barang, tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik.

Pada KUHPerdota kata *zaak* dipakai dalam dua arti, yang pertama yaitu dalam arti barang yang berwujud, kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang tak berwujud.<sup>143</sup>

Menurut pasal 499 KUHPerdota yang menyatakan, bahwa kebendaan ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik, maka dari itu dapat dikatakan benda itu bisa barang, bisa juga hak. Barang

---

<sup>142</sup> Rachmadi Usman, *Ibid*, hlm. 69.

<sup>143</sup> Sri Soedewi, *Op.Cit.*, hlm. 14.

sifatnya berwujud, sedangkan hak bersifat tidak berwujud. Jadi, benda itu adalah barang berwujud dan barang tidak berwujud.<sup>144</sup>

Dalam literatur hukum perdata lainnya, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>145</sup> Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>146</sup> Atas dasar terjemahan tersebut, konsep “benda” mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *good*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.<sup>147</sup>

Pemahaman tentang benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra, sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, perutangan, penagihan, dan sebagainya.<sup>148</sup> Lebih lanjut Subekti mengatakan jika benda dipakai dalam arti kekayaan seseorang maka perkataan itu meliputi juga barang-barang yang tak terlihat yaitu: hak-hak, misalnya hak piutang dan pengagihan. Sebagaimana seorang dapat menjual atau menggadaikan barang-barang dapat terlihat, ia juga menjual dan menggadaikan hak-haknya.<sup>149</sup>

---

<sup>144</sup> I Ketua Oki Setiawan, *Hukum Perorangan dan Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2016, hlm. 106.

<sup>145</sup> R. Subekti, *Op.Cit.*, hlm. 50.

<sup>146</sup> Koesoemadi Poedjosewojo, *Loc.Cit.*

<sup>147</sup> Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit.*, hlm. 127.

<sup>148</sup> Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit.*, hlm. 163.

<sup>149</sup> Subekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, CV Pustakak Setia, Bandung, 2015, hlm. 163.

Kemudian, berdasarkan pasal 503 sampai dengan pasal 504 KUHPerdara disebutkan bahwa benda dapat dibagi menjadi 2 (dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).<sup>150</sup>

Benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) adalah suatu benda yang sifatnya dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan panca indera, terdiri dari:<sup>151</sup>

1. Benda bertubuh/bertubuh, meliputi:
  - a. Benda bergerak/tidak tetap, berupa benda yang dapat dihabiskan dan benda yang tidak dapat dihabiskan;
  - b. Benda tidak bergerak;
2. Benda yang tidak bertubuh/tidak berwujud, seperti surat berharga.

Benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*) adalah suatu benda yang hanya dirasakan oleh pancaindra saja (tidak dapat dilihat) dan kemudian dapat direalisasikan menjadi suatu kenyataan, contohnya merek perusahaan, paten, ciptaan musik atau lagu.<sup>152</sup>

Jika melihat perumusan yang terdapat dalam KUHPerdara, benda yang tidak berwujud walaupun benda tersebut tidak memiliki wujud, sebenarnya merupakan yang dilekatkan atas benda yang berwujud. Sifat itu dapat juga dilihat dari penggolongan bagi perikatan dan tuntutan mengenai jumlah

---

<sup>150</sup> Esli Kartika, *Ibid*, hlm. 10

<sup>151</sup> *Ibid*.

<sup>152</sup> *Ibid*.

uang yang dapat ditagih atau mengenai barang bergerak<sup>153</sup> sebagai suatu hak (benda tak berwujud) yang digolongkan sebagai benda bergerak. Berdasarkan ketentuan KUHPerdara yang menggolongkan perikatan perikatan dan tuntutan mengenai jumlah uang yang dapat ditagih atau mengenai barang bergerak bahwa hak tersebut merupakan hak, yakni benda tak berwujud yang memberikan manfaat kepada seseorang atas sejumlah uang tertentu, baik yang timbul karena perjanjian pinjam-meminjam/pinjam pakai habis<sup>154</sup> atau perbuatan melawan hukum<sup>155</sup> dan atas suatu benda bergerak tertentu. Dengan demikian, dari pemaparan tersebut semakin terlihat bahwa hak, yaitu benda tak berwujud, merupakan hak yang melekat pada suatu benda tertentu yang memiliki wujud.<sup>156</sup>

Akibat dari perbedaan atau pembagian benda menjadi berwujud dan tak berwujud adalah mengenai penyerahannya. Dalam KUHPerdara mengenai tiga cara penyerahan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 612, 613, 616, dan Pasal 620 KUHPerdara. Untuk benda-benda berwujud tergolong sebagai benda tidak bergerak, penyerahannya dilakukan dengan penyerahan nyata, yaitu dengan adanya suatu peralihan secara fisik dari benda tersebut atau penyerahan kunci apabila benda-benda tersebut berada di dalam suatu gudang.<sup>157</sup> Adapun untuk benda-benda tak berwujud yang

---

<sup>153</sup> Pasal 511 angka 3 KUHPerdara menggolongkan perikatan dan tuntutan mengenai jumlah uang yang dapat ditagih atau mengenai barang bergerak sebagai hak (benda tak berwujud) yang tergolong sebagai benda bergerak.

<sup>154</sup> Pasal 1754 jo 1765 KUHPerdara.

<sup>155</sup> Pasal 1365 KUHPerdara.

<sup>156</sup> Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 186.

<sup>157</sup> Pasal 62 KUHPerdara menyebutkan, "*penyerahan benda-benda bergerak, kecuali yang tidak berwujud dilakukan dengan penyerahan yang nyata oleh atau atas nama pemilik, atau dengan penyerahan kunci-kunci bangunan tempat barang-barang itu berada. Penyerahan tidak*



tergolong sebagai benda bergerak yang merupakan piutang atas nama dan benda-benda lain yang tak bertubuh penyerahannya dilakukan dengan pembuatan suatu akta, baik berupa akta otentik maupun akta di bawah tangan kemudian memberitahukan penyerahan tersebut kepada debitur (pihak yang berutang) yang bersangkutan.<sup>158</sup>

Menurut Neng Yani Nurhayani, pembedaan cara penyerahan itu dilakukan karena hakikatnya dari benda tak berwujud tidak memiliki wujud tertentu, sementara penyerahannya tak dapat dilakukan dengan cara yang sama dengan benda tak bergerak. Dengan latar belakang seperti itu dapat dibayangkan bahwa untuk adanya peralihan atas suatu benda yang tidak ada wujudnya, tentu perlu suatu benda, yang tampak keluar bahwa di sana ada tindakan penyerahan.

Dengan demikian berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa benda (*zaak*) dapat diartikan sebagai bagian daripada harta kekayaan. *Zaak* juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat menjadi objek hak milik. 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>159</sup> bergitu juga menurut Abdulkadir Muhammad, Buku II KUHPerdara memuat ketentuan-ketentuan tentang benda yang terdiri dari

---

*diharuskan, bila benda-benda diserahkan, dengan alasan hak lain, telah dikuasai oleh orang yang hendak menerimanya."*

<sup>158</sup> Lembaga tersebut dering disebut sebagai *cessie*.

<sup>159</sup> P.N.H Simanjuntak, *Loc. Cit*, hlm. 203.

barang dan hak. Barang adalah segala objek hak milik. Hak juga dapat menjadi objek hak milik. Karena itu benda adalah objek hak milik.<sup>160</sup>

Dari penjelasan diatas, diperoleh beberapa unsur dari benda yang dapat dijadikan objek jaminan fidusia secara luas, yakni:

- a. Segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan;
- b. Memiliki nilai ekonomi; dan
- c. Tidak berwujud.

Setelah didapatkan unsur-unsur benda yang dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia, maka pembahasan selanjutnya adalah mengenai *virtual property*. Terlebih dahulu perlu diperdalam mengenai konsep *Virtual Property*. *Virtual* secara sederhana dapat didefinisikan:<sup>161</sup>

- d. *Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name*; maksudnya adalah ada atau menghasilkan esensi atau efek meskipun tidak dalam kenyataan, bentuk, atau nama;
- e. *Existing in the mind, especially as a product of the imagination. Used in literary criticism of a text*; maksudnya adalah ada di dalam pikiran, terutama sebagai produk dari imajinasi. Digunakan dalam kritik sastra dari teks.
- f. *Computer Science Created, simulated, or carried on by means of a computer or computernetwork*. Maksudnya adalah ciptaan komputer,

<sup>160</sup> Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 127.

<sup>161</sup> <<http://www.thefreedictionary.com/virtual>>, diakses 19 April 2016.

disimulasikan, atau dijalankan dengan komputer atau jaringan komputer.

Sedangkan *property* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:<sup>162</sup>

- e. *Something owned; a possession*; maksudnya adalah sesuatu yang dapat dimiliki atau suatu harta.
- f. *A piece of real estate*; maksudnya adalah bagian dari harta.
- g. *Something tangible or intangible to which its owner has legal title*; maksudnya adalah sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud yang pemiliknya memiliki kepastian hukum.
- h. *Possessions considered as a group*; maksudnya adalah bagian dari kelompok harta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan *virtual* sebagai berikut:<sup>163</sup>

*Virtual/vir-tu-al/ a (secara) nyata: demokrasi dalam arti—*

Sedangkan *property* menurut Kamus Bahasa Inggris mengartikan sebagai “benda”:<sup>164</sup>

Kemudian menurut KBBI “benda” mengartikan sebagai berikut:<sup>165</sup>

*Benda/ben.da/ n 1 segala yang ada dalam alam yang berwujud berjasad (bukan roh); zat (misalnya air, minyak); 2 barang yang berharga (sebagai kekayaan); harta; 3 barang: rumah itu terbakar bersama – yang ada di dalamnya;*

<sup>162</sup> <<http://www.thefreedictionary.com/property>>, diakses pada 25 April 2016.

<sup>163</sup> <<http://kbbi.web.id/virtual>>, diakses 19 November 2016

<sup>164</sup> <<http://www.translatemyword.com/>>, diakses 19 November 2016

<sup>165</sup> <<http://kbbi.web.id/benda>>, diakses 19 November 2016

*Joshua A. T. Fairfield* mencoba mendefinisikan *virtual property*, bahwa *virtual property* 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.<sup>166</sup> Lebih lanjut, *Fairfield* menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.<sup>167</sup> Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

*Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*.<sup>168</sup>

*Rivalrousness* maksudnya adalah eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain pemilik *Virtual Property*. *Persistence* artinya adalah tetap, yaitu *Virtual Property* tetap akan ada dan tidak akan berubah, selanjutnya adalah *Interconnectivity* yang artinya adalah saling terhubung, yang artinya setiap *virtual property* terhubung antara satu dengan yang lainnya melalui teknologi komputer dan internet.

Menurut *Dr. Richard A. Bartle*, *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta dan lain sebagainya.<sup>169</sup> Sedangkan

---

<sup>166</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

<sup>167</sup> *Ibid.*, hlm. 1056-1058.

<sup>168</sup> *Op. Cit.*, hlm. 1053-1054.

<sup>169</sup> Richard A Bartle, *pitfalls Of Virtual Property, Loc.Cit*

menurut *David Nelmark*, *virtual property* didefinisikan sebagai *any property interest that is both intangible and exclusive*. Jika diterjemahkan secara bebas *virtual property* menurut *Davil Nelmark* kurang lebih berarti suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

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 objek *virtual*. *Virtual property* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.<sup>170</sup> *Virtual property* 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.<sup>171</sup>

Menurut *Michael Meehan*, *virtual property* diartikan sebagai, “*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*.”<sup>172</sup> *Virtual property* menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual* tersebut.

---

<sup>170</sup> Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

<sup>171</sup> *Ibid*, hlm. 93.

<sup>172</sup> Michael Meehan, *Loc. Cit*.

Berdasarkan uraian mengenai *virtual property* dapat dikatakan bahwa *virtual property* adalah kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang diciptakan sedemikian rupa dengan menyerupai objek-objek dunia nyata karena *virtual property* ini hanya muncul di dunia yang diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber, sehingga penggunaan objek-objek *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* yaitu dunia siber termasuk bahwa objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber. Namun, pada kenyataannya objek-objek *virtual* ini memberikan dampak nyata pada kehidupan manusia terlepas dari sifatnya yang tidak nyata. dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek ekonomi, sosial, dan bahkan budaya.

Pada *virtual property* terdapat identitas pemilik atau pengguna *virtual property* yang tersimpan di “*database*” atau pusat data pada dunia siber. Pusat dunia siber tersebut berisi kumpulan data-data pengguna objek-objek *virtual property*. Contohnya, pada *item game* biasanya pihak pengembang *game* atau *developer game* memiliki data pengguna *game* atau pemain yang berisi identitas pengguna beserta objek-objek yang dimiliki di dalam *game* tersebut.

Selain pada *game*, akun *e-mail* pun juga memiliki data pengguna atau pemilik akun *e-mail* tersebut. Pemilik akun *e-mail* tersebut memiliki kunci untuk mengakses akun tersebut, yang lebih dikenal dengan “*password*”. *Password* ini digunakan sebagai kunci untuk mengakses *e-mail*. *Password* ini berfungsi sebagai kunci atau tanda bahwa pemegang *password* tersebut

adalah pemilik akun *e-mail* tersebut dan berhak untuk menggunakan akun tersebut sesuai dengan kehendaknya. *Password* ini sama halnya dengan siapa yang memiliki *password* tersebut adalah pemiliknya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditemukan bahwa unsur-unsur *virtual property* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat dimiliki dan dialihkan;
- b. Memiliki nilai ekonomis; dan
- c. Tidak berwujud.

Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas mengenai benda berwujud dan hanya fokus pada benda tidak berwujud, dikarenakan karakteristik *virtual property* lebih mendekati karakteristik benda tidak berwujud dan dalam hal ini berkaitan dengan objek Jaminan Fidusia yang bersifat tidak berwujud. Apabila dibandingkan dengan benda berwujud, *virtual property* bukanlah objek yang memiliki wujud nyata yang dapat disentuh sebagaimana benda di dunia nyata.

Lebih lanjut, untuk menentukan apakah *virtual property* termasuk kedalam benda yang dapat dijadikan sebagai objek Jaminan Fidusia atau tidak, maka perlu membandingkan antara unsur-unsur dari keduanya. Berikut adalah tabel perbandingan unsur-unsur objek Jaminan Fidusia dan unsur-unsur *virtual property*:

Tabel 1. Perbandingan unsur-unsur objek Jaminan Fidusia berdasarkan Undang-Undang Jaminan Fidusia dan unsur-unsur *virtual property*.

No.	Unsur-unsur Objek Jaminan Fidusia berdasarkan UUJF	Unsur-unsur <i>Virtual Property</i>
1.	Segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik dan dapat dialihkan	Dapat dimiliki dan dialihkan
2.	Memiliki nilai ekonomi	Memiliki nilai ekonomi
3.	Tidak berwujud	Tidak berwujud

Berikut penjelasan tabel diatas. Sebagaimana telah disebutkan diatas bahwa unsur pertama dari objek Jaminan Fidusia adalah sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik dan dialihkan, sebelumnya perlu dipahami bahwa benda merupakan objek hukum. Objek hukum adalah segala sesuatu yang berguna bagi subjek hukum dapat menjadi pokok (objek) suatu hubungan hukum. Dengan kata lain bahwa benda adalah segala sesuatu yang dapat memberikan manfaat atau dapat digunakan subjek hukum.

Hak milik adalah hak kebendaan yang paling kuat daripada hak-hak lainnya. Adapun hak kebendaan adalah hak-hak kekayaan yang bersifat absolut (dapat ditujukan kepada semua orang pada umumnya), mempunyai kedudukan lebih tinggi, dan melekat pada suatu benda tertentu.<sup>173</sup>

<sup>173</sup> J. Satrio, *Perikatan Pada Umumnya*, Alumni, Bandung, 1999, hlm. 6



Menurut Abdulkadir Muhammad, salah satu cara memperoleh hak kebendaan adalah dengan cara penciptaan, yakni seseorang yang menciptakan benda baru, baik dari benda yang sudah ada maupun benda baru, dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya. Contohnya, orang yang menciptakan patung dari sebatang kayu menjadi pemilik patung itu, demikian pula hak kebendaan tidak berwujud, seperti hak paten, hak cipta dan sebagainya.

Selanjutnya pada *virtual property* telah dijelaskan bahwa *virtual property* didefinisikan sebagai suatu kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada di dunia nyata dijelaskan pula bahwa *virtual property* dianggap memiliki fungsi dan kegunaan layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata, namun fungsi dan kegunaan *virtual property* tersebut hanya berlaku di dunia siber. Dengan kata lain bahwa *virtual property* adalah suatu objek yang tidak memiliki wujud nyata yang tidak dapat diraba atau disentuh yang diciptakan oleh manusia dengan menggunakan teknologi komputer dan internet. Karena *virtual property* merupakan suatu objek ciptaan, maka si pencipta *virtual property* berhak memperoleh hak milik atas objek *virtual property* tersebut. Oleh karena itu, *Virtual property* dapat dijadikan sebagai objek hak milik.

Lebih lanjut, bahwa penjelasan diatas menyebutkan bahwa *virtual property* adalah ciptaan seseorang, sebagaimana yang dijelaskan bahwa menurut Abdulkadir Muhammad seseorang yang menciptakan benda baru

dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya tersebut. Penjelasan diatas membuktikan bahwa *virtual property* telah memenuhi unsur sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik.

Apabila melihat penggunaan *virtual property* oleh manusia yang memperlakukan *virtual property* layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata. Contohnya ada banyak ditemukan *item-item game online* yang diperjual-belikan antar sesama pemain *game online* tersebut. Begitupun dengan peralihan atau penyerahan *virtual property* sangat mudah dilakukan kepada pihak pembeli dengan menggunakan teknologi komputer dan internet. Kegiatan jual-beli tersebut menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dijadikan sebagai objek hak milik sekaligus dapat dialihkan, karena menurut Abdulkadir Muhammad, selain melalui penciptaan, salah satu cara lain memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan hak kebendaan yang diperoleh karena penyerahan berdasar pada alas hak (*rechstitel*) tertentu, misalnya, berupa jual-beli, hibah dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa *virtual property* merupakan objek yang dapat dimiliki dan di alihkan.

Mengenai peralihan hak milik dalam Jaminan Fidusia, sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa peralihan hak Jaminan Fidusia dilakukan dengan berlandaskan kepercayaan, yang artinya tidak benar-benar menjadikan penerima Jaminan Fidusia sebagai pemilik atas benda yang telah dijamin, melainkan hanya memberikan hak jaminan saja kepada penerima jaminan fidusia. Jadi, pihak penerima Fidusia mengembalikan hak

kepemilikan tersebut kepada kepada pemilik benda atas dasar kepercayaan, dengan maksud agar pemilik benda dapat melunasi hutangnya kepada penerima Fidusia. Kebendaan jaminan Fidusia tetap dalam penguasaan pemilik benda, ini berarti bahwa pengalihan hak milik terhadap jaminan fidusia tersebut dialihkan secara kepercayaan antara penerima fidusia dan pemberi fidusia. Demikian dengan *Virtual property* dalam praktiknya tidak jauh dari kehidupan manusia, karena diperjual-belikan untuk digunakan dalam permainan *online* ataupun dalam komunitas *online*. Dijelaskan pula bahwa *virtual property* dianggap memiliki kegunaan dan fungsi layaknya benda-benda di dunia nyata, namun hal tersebut hanya berlaku pada dunia siber saja.

Pada *e-mail* misalnya, surat dalam *e-mail* memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing bagi para pengguna *e-mail*, *e-mail* ini dianggap layaknya surat pada dunia nyata, namun bentuk *e-mail* ini tidak dapat disentuh dan raba layaknya surat pada dunia nyata. Surat dalam *e-mail* dikuasai dengan menggunakan akun *e-mail*, dan hanya pemilik yang dapat menguasai dan memilik akun *e-mail* tersebut dengan menggunakan *password* atau kata sandi dari *e-mail* tersebut, dan hanya pemilik akun *e-mail* tersebutlah yang dapat mengakses *e-mail* tersebut. Begitu pun dengan permainan *online*, *item* atau *virtual property* yang memiliki kegunaan tersendiri bagi penggunanya. *Password* atau kunci merupakan tanda bahwa si pemegang kunci tersebut adalah pemilik akun *e-mail* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diketahui bahwa *virtual property* dapat memberikan manfaat dan memberikan manfaat dan dapat digunakan oleh manusia, walaupun penggunaanya hanya terbatas pada dunia siber saja, bahkan *virtual property* memiliki nilai ekonomi dengan adanya praktik jual-beli, atau dengan tukar-menukar dengan sesama *virtual property*. 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.<sup>174</sup> *Virtual property* dapat dengan mudah dialihkan dari satu pemilik ke pemilik lainnya, hal ini dapat dilihat dari maraknya jual-beli *item-item game online* dimana setelah keduanya mencapai kesepakatan dalam perjanjian jual-beli objek *virtual property* tersebut dapat dialihkan secara langsung dari penguasaan penjual kepada pembeli. Peralihan *virtual property* ini dilakukan dengan menggunakan jaringan telekomunikasi internet dan teknologi komputer. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa *virtual property* dapat ditukarkan dengan sejumlah uang yang berarti *virtual property* tersebut memiliki nilai ekonomi. Penjelasan tersebut juga diungkapkan oleh *Peter Brown & Richard Raysman*, *virtual property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang

---

<sup>174</sup> Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 1.

nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama *virtual property*.<sup>175</sup>

Mengenai penguasaan dalam *virtual property*, *Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* bersifat *Rivalrousness* maksudnya adalah eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik *virtual property*. Hampir seluruh *virtual property* memerlukan akun untuk mengaksesnya, dan akun tersebutlah yang menjadi perwakilan bagi pengguna *virtual property* sebagai identitas pengguna dalam dunia siber. Misalnya dalam penggunaan 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 tidak memiliki *password* dari akun tersebut dan tidak dapat menggunakan akun tersebut. Sama halnya pada sebuah *website*, hanya pengelola *website* yang memiliki *password* atas *website* tersebut yang dapat menyebarkan info apapun didalam *website* tersebut.

Mengenai peralihan *virtual property*, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *virtual property* merupakan benda tidak berwujud yang ada pada dunia siber sehingga peralihannya menggunakan teknologi komputer dan internet, menurut J. Satrio dalam peralihan benda tidak berwujud diperlukan suatu tanda, yang bisa nampak keluar, bahwa ada tindakan penyerahan, maka dalam pasal 613 disyaratkan bahwa *cessie* itu dinyatakan melalui suatu akta, bisa otentik bisa juga di bawah tangan.<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> Peter Brown, dkk, *Loc. Cit.*

<sup>176</sup> J. Satrio, *Cesie, Tagihan Atas Nama, Loc. Cit.*

Sehingga apabila *virtual property* dijadikan sebagai objek jaminan maka bukti tertulis mengenai benda tidak berwujud tersebut, karena hakikatnya *virtual property* sebagai benda tidak berwujud adalah benda yang tidak memiliki fisik, sehingga diperlukan suatu tanda yang berwujud mengenai benda tidak berwujud tersebut.

Unsur yang selanjutnya adalah bahwa objek jaminan Fidusia tidak berwujud adalah tidak memiliki tubuh. Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerdara, benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda tidak memiliki tubuh. Menurut Neng Nani Nurhayani, benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dijadikan objek hak milik, seperti hak atass bunga uang, perutangan, penagihan, dan sebagainya.<sup>177</sup> Dengan kata lain, benda yang tidak berwujud ini bukanlah sebuah benda yang memiliki bentuk atau wujud nyata yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia melainkan sesuatu berupa hak-hak tertentu yang dalam ketentuan hukum kebendaan Indonesia yaitu pasal 499 dan 503 KUHPerdara diakui juga sebagai benda. Sedangkan Munir Fuady menjelaskan bahwa tidak berwujud yang dimaksud adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba.<sup>178</sup>

Sedangkan dalam *virtual property*, tidak berwujud menurut *Peter Brown* dijelaskan bahwa *virtual property* hanya ada pada dunia yang *virtual*

---

<sup>177</sup> Neng Nani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 163.

<sup>178</sup> Munir Fuady, *Op.Cit.*, hlm. 25.

yaitu dunia siber.<sup>179</sup> Menurut David, *virtual property* didefinisikan sebagai suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.<sup>180</sup> Menurut Michael Meehan, *virtual property* dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.<sup>181</sup> Serta menurut Pengfei Ji, *virtual property* merupakan semua jenis sumber informasi yang ada pada dunia siber tetapi didominasi oleh manusia dengan cara yang relatif independen. *Virtual property* memiliki nilai kebendaan meskipun wujudnya tidak nyata.<sup>182</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, *virtual property* didefinisikan sebagai benda tidak berwujud, karena keberadaannya tidak dapat dirasakan oleh indra perasa manusia dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan *virtual property* hanya ada pada dunia siber dan juga hanya dapat digunakan pada dunia siber. Namun pada kenyataannya keberadaan *virtual property* ini berdampak dan mempengaruhi keadaan di dunia nyata.

Pasal 499 KUHPerdara menyebutkan bahwa sesuatu objek yang dapat dikatakan sebagai benda apabila dapat dimiliki meskipun benda tersebut tidak memiliki wujud atau tidak berwujud. Demikian pula dalam pasal 1 angka 4 UUF menyatakan bahwa benda sebagai objek Jaminan Fidusia adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan, berupa benda tidak memiliki wujud ataupun yang tidak berwujud. Benda tidak berwujud tersebut berupa hak-hak. Meskipun benda berwujud dimaknai sebatas pada

---

<sup>179</sup> Peter Brown, dkk, *Op.Cit*, hlm. 89.

<sup>180</sup> David Nelmark, *Loc. Cit*.

<sup>181</sup> Micheal Meehan, *Loc.Cit*.

<sup>182</sup> Ji, P. F, *Op.Cit*, hlm. 305.

hak, tidak menutup kemungkinan bahwa makna benda tidak berwujud dapat berupa hal lain.

Sedangkan pada *virtual property* merupakan sebuah kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada di dunia nyata, namun keberadaannya hanya pada dunia siber.

Berdasarkan penjelasan di atas, disebutkan bahwa *virtual property* merupakan objek *virtual* yang dibuat dengan sedemikian rupa menyerupai benda berwujud yang ada di dunia nyata, yang keberadaan *virtual property* ini hanya ada pada dunia siber, sehingga objek-objek *virtual property* tersebut merupakan benda yang secara fisik tidak berwujud atau tidak bertubuh yang bukan merupakan hak, melainkan memiliki bentuk sendiri yang ada pada dunia siber. Sehingga meskipun *virtual property* memiliki karakteristiknya sendiri, namun *virtual property* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerduta. Hal ini karena *virtual property* telah memenuhi unsur benda pada umumnya, yakni sebagai objek hukum bahwa benda adalah segala sesuatu yang dapat memberikan manfaat atau dapat digunakan subjek hukum, merupakan bagian dari harta kekayaan, dapat dimiliki dan yang lebih penting adalah dapat dialihkan, serta tidak memiliki wujud atau tidak berwujud sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerduta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa benda tidak berwujud sebagaimana dijelaskan dalam KUHPerduta berupa hak, namun tidak berarti ketentuan tersebut menutup kemungkinan bahwa benda



tidak berwujud lainnya dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana ketentuan benda tidak berwujud dalam KUHPerdota. Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa *virtual property* merupakan benda tidak berwujud yang dapat dijadikan sebagai objek Jaminan Fidusia.

Penjelasan ini juga dikuatkan oleh Sujitno, S.H., M.Hum. yang menyatakan bahwa benda tidak berwujud tidak semata-mata merupakan suatu hak, melainkan dapat berupa hal lain selama benda tidak berwujud tersebut telah memenuhi unsur-unsur benda pada umumnya. Sehingga meskipun benda tidak berwujud dalam *virtual property* bukan merupakan hak dan memiliki bentuk tersendiri, namun dalam unsur-unsur *virtual property* telah memenuhi unsur benda pada umumnya dan memenuhi unsur benda sebagai objek Jaminan Fidusia, seperti unsur dapat dimiliki, dapat dialihkan dan bernilai ekonomi.<sup>183</sup>

---

<sup>183</sup> Wawancara dengan Sujitno, pada hari kamis tanggal 5 Januari 2016, pukul 12.10 WIB.