

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidak lepas dengan suatu benda. Benda lazim digunakan oleh manusia di setiap bidang dalam kehidupannya. Hal ini juga merupakan keterkaitan antara manusia sebagai subjek hukum yang memiliki hubungan yang erat dengan objek hukum yaitu benda.

Pada sistem hukum di Indonesia perihal benda diatur pada buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Benda dalam arti Ilmu Pengetahuan Hukum ialah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum sedangkan menurut Pasal 499 KUHPerdata benda ialah segala barang dan hak yang dapat menjadi milik orang (objek hak milik).<sup>1</sup>

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 KUHPerdata. Benda yang berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda yang tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*).<sup>2</sup> 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 KUHPerdata (BW) (buku II),

---

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

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

seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.<sup>5</sup>

Benda pun terbagi atas barang (*goed*) yaitu benda yang berwujud dan hak (*recht*) yaitu benda yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 503 KUHPerdara serta benda yang bergerak dan benda yang tidak bergerak (tetap) yang diatur pada Pasal 504 KUHPerdara.

Barang (*goed*) atau benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki wujud nyata dan dapat dirasakan oleh panca indra manusia, sedangkan yang dimaksud dengan hak (*recht*) atau benda yang tidak berwujud menunjuk benda yang tidak memiliki wujud.<sup>6</sup> Tidak memiliki wujud maksudnya adalah tidak dapat dirasakan oleh indra manusia, yaitu beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, peruntungan, penagihan, dan sebagainya.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> Riduan Syahrani, *Seluk–Beluk dan Asas–Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.

<sup>4</sup> Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Internusa, 2001, hlm. 60.

<sup>5</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 142.

<sup>6</sup> Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.

<sup>7</sup> Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 163.

Dalam literatur hukum perdata lainnya, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>8</sup> Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>9</sup> Atas dasar terjemahan tersebut, konsep “benda” mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *goed*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.<sup>10</sup>

Benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Sesuatu yang dapat dikatakan benda adalah suatu hal yang dapat dialihkan kepada orang lain. Dengan demikian, ada peralihan atas hak kebendaan dari seseorang kepada orang lain dengan segala akibat hukum yang ada.<sup>11</sup> Peralihan hak atas kebendaan tersebut dilakukan melalui perjanjian kebendaan (*zakelijk overeenkomst*). Perjanjian kebendaan adalah perjanjian ketika suatu hak kebendaan dilahirkan, dipindahkan, diubah, atau dihapuskan.<sup>12</sup> Dapat dikatakan pula bahwa perjanjian kebendaan adalah perjanjian yang bertujuan untuk meletakkan atau memindahkan hak kebendaan. Sekalipun istilah “perjanjian kebendaan” sudah umum digunakan dalam literatur hukum perdata, istilah tersebut tidak dikenal dalam KUHPperdata.<sup>13</sup> Sedangkan maksud dari memiliki nilai ekonomis adalah dapat dinilai atau dihargai dengan uang.<sup>14</sup> Selain itu, benda yang dikatakan

---

<sup>8</sup> R. Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Penerbit Intermasa, Jakarta, 1978, hlm. 50.

<sup>9</sup> Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.

<sup>10</sup> Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.

<sup>11</sup> Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.

<sup>12</sup> J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.

<sup>13</sup> *Ibid*.

<sup>14</sup> Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.

memiliki nilai ekonomis adalah yang memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemiliknya.<sup>15</sup>

Seiring dengan perkembangan zaman maka berkembang pula teknologi dalam kehidupan manusia. Di masa sekarang segala aktivitas dilakukan melalui teknologi jaringan Internet dan kemudian memunculkan banyak hal-hal baru dalam kehidupan manusia. Segala bentuk kegiatan manusia yang lazimnya dilakukan secara nyata atau langsung pada masa sekarang dapat dilakukan dimanapun dan secara tidak langsung seperti melakukan 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 jual-beli tanpa harus langsung bertemu bertatap muka.

Fenomena Internet ini kemudian juga menimbulkan hal-hal baru yang sebelumnya tidak ada atau tidak dilakukan pada kehidupan manusia. Salah satu contohnya *Virtual Property*. *Virtual* artinya tidak nyata sehingga *virtual property* secara sederhana dapat diartikan sebagai objek yang tidak nyata atau objek yang tidak ada bentuk fisiknya secara nyata yang dapat dilihat dan dirasakan. Namun pada kenyataannya *virtual property* ini oleh masyarakat sekarang dianggap seolah-olah seperti benda nyata pada umumnya dan diperlakukan sama seperti benda nyata yang ada di kehidupan manusia bahkan dapat dialihkan seperti benda nyata melalui jual-beli, pinjam-meminjam, gadai, dan sebagainya. Bahkan dalam kegiatan jual-beli nya menggunakan uang resmi atau uang yang dipergunakan pada dunia nyata,

---

<sup>15</sup> Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.

sehingga *virtual property* ini juga memiliki nilai ekonomis layaknya benda menurut KUHPerdota.

Definisi secara resmi mengenai *virtual property* ini sendiri belum ada, hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *virtual property* ini. Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>16</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>17</sup> Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

Dr. Richard A. Bartle mengatakan bahwa *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Salah satu kasus hak kekayaan intelektual di dunia siber yang hingga saat ini masih ambigu jawabannya adalah kasus *virtual property rights* (kepemilikan objek *virtual* atau hak milik *virtual*), hal ini karena bentuknya *sui generis*. Kasus ini terjadi di Tiongkok (2005) dan di Amerika Serikat (2007). Kasus hak milik *virtual* kerap kali terjadi pada *game online* hingga

---

<sup>16</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm. 1056-1058.

<sup>18</sup> Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.

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 properti *game* 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>19</sup>

Kasus lain yang terjadi mengenai *virtual property* terjadi pada Maret 2005 di Cina. Surat kabar Cina mengabarkan 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 dengan uang sungguhan ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual property* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.<sup>20</sup> Kasus ini

---

<sup>19</sup> David 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 21 Maret 2016.

<sup>20</sup> Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law and Technology : Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property*, Volume 2, Boston University, 2006, hlm. 88.

menunjukkan bahwa permasalahan pada *virtual property* ini perlu mendapatkan pengaturan hukum agar tidak terjadi permasalahan hukum atas *virtual property* lainnya.

Fenomena *virtual property* ini kemudian menimbulkan tanda tanya tentang apa itu sebenarnya *virtual property* 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 property*, tata cara peralihannya, dan munculnya perselisihan-perselisihan lain yang terjadi atas *virtual property*. Ini semua akan menuntut sistem hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap *virtual property* mengingat *virtual property* ini merupakan hal yang baru didalam kehidupan manusia dan belum ada aturan hukum yang secara tegas mengatur mengenai *virtual property*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, kemudian muncul suatu gejala hukum mengenai konsep benda dalam hukum keperdataan Indonesia dengan *virtual property* ini. Adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia tidak nyata atau *virtual* yang dalam hal ini adalah dunia *cyber*. Sehingga muncul pertanyaan apakah *virtual property* 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 property* ini.

Oleh karena itu, Penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai **“Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia”** karena hukum di Indonesia dirasa masih belum dapat menjangkau fenomena-fenomena yang terjadi akibat perkembangan teknologi seperti *virtual property* ini. Sistem hukum Indonesia harus dapat mengikuti perkembangan teknologi dan bahkan sudah dikonsepsikan sebelumnya atau sudah dipersiapkan jauh sebelum fenomena tersebut mulai banyak terjadi dan dengan tidak lagi menunggu terjadinya dulu suatu permasalahan agar hukum tidak lagi tertinggal dan tidak dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat. Sudah seharusnya aturan hukum dikonsepsikan untuk masa yang akan datang dan tidak dibuat ketika suatu masalah seketika terjadi. Hukum harus responsif terhadap perkembangan kehidupan masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu apakah *Virtual Property* dapat dijadikan sebagai benda di dalam hukum benda Indonesia?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas yaitu untuk mengetahui apakah *Virtual Property* dapat dijadikan sebagai benda di dalam hukum benda Indonesia.



## D. Kerangka Konseptual

### 1. Konsep Hukum Benda

Benda yang dimaksud dalam sistematika hukum perdata di Indonesia adalah semua objek yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud, sebagaimana Pasal 499 KUHPperdata. Batasan benda pada Pasal 499 KUHPperdata ini menerangkan bahwa yang dikatakan benda ialah tiap-tiap barang (*goed*) dan tiap-tiap hak (*recht*) yang dapat dikuasai oleh hak milik. 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.<sup>21</sup> Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.<sup>22</sup>

Benda pun terbagi atas barang (*goed*) yaitu benda yang berwujud dan hak (*recht*) yaitu benda yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 503 KUHPperdata serta benda yang bergerak dan benda yang tidak bergerak (tetap) yang diatur pada Pasal 504 KUHPperdata.

---

<sup>21</sup> Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 60.

<sup>22</sup> Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 142.

Barang (*goed*) atau benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki wujud nyata dan dapat dirasakan oleh panca indra manusia, sedangkan yang dimaksud dengan hak (*recht*) atau benda yang tidak berwujud menunjuk benda yang tidak memiliki wujud.<sup>23</sup> Tidak memiliki wujud maksudnya adalah tidak dapat dirasakan oleh indra manusia, yaitu beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, peruntungan, penagihan, dan sebagainya.<sup>24</sup>

Dalam literatur hukum perdata lainnya, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>25</sup> Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan “benda”.<sup>26</sup> Atas dasar terjemahan tersebut, konsep “benda” mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *goed*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.<sup>27</sup>

Benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Sesuatu yang dapat dikatakan benda adalah suatu hal yang dapat dialihkan kepada orang lain. Dengan demikian, ada peralihan atas hak kebendaan dari seseorang kepada orang lain dengan segala akibat hukum yang ada.<sup>28</sup> Peralihan hak atas kebendaan tersebut dilakukan melalui perjanjian kebendaan (*zakelijk overeenkomst*). Perjanjian kebendaan adalah perjanjian ketika suatu hak kebendaan dilahirkan,

---

<sup>23</sup> Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.

<sup>24</sup> Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.

<sup>25</sup> R. Subekti, *Loc.Cit*, hlm. 50.

<sup>26</sup> Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.

<sup>27</sup> Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.

<sup>28</sup> Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.

dipindahkan, diubah, atau dihapuskan.<sup>29</sup> Dapat dikatakan pula bahwa perjanjian kebendaan adalah perjanjian yang bertujuan untuk meletakkan atau memindahkan hak kebendaan. Sekalipun istilah “perjanjian kebendaan” sudah umum digunakan dalam literatur hukum perdata, istilah tersebut tidak dikenal dalam KUHPerdata.<sup>30</sup> Sedangkan maksud dari memiliki nilai ekonomis adalah dapat dinilai atau dihargai dengan uang.<sup>31</sup> Selain itu, benda yang dikatakan memiliki nilai ekonomis adalah yang memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemiliknya.<sup>32</sup>

Pengaturan tentang hukum benda dalam Buku II BWI mempergunakan sistem tertutup. Artinya, orang tidak diperbolehkan mengadakan hak-hak kebendaan selain dari yang telah diatur dalam undang-undang ini. Selain itu, hukum benda bersifat memaksa (*dwingend recht*), artinya harus dipatuhi, tidak boleh disimpangi, termasuk memuat peraturan baru yang menyimpang dari yang telah ditetapkan.<sup>33</sup>

Meskipun pengertian benda (*zaak*) dalam *Burgerlijk Wetboek* (BW) tidak hanya meliputi benda berwujud, sebagian besar dari materi Buku II tentang benda mengatur benda yang berwujud.

Pengertian benda tidak berwujud tak dikenal dalam Hukum Adat karena cara berpikir orang Indonesia cenderung pada kenyataan, berbeda dengan cara berpikir orang Barat yang cenderung mengedepankan yang

---

<sup>29</sup> J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.

<sup>32</sup> Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.

<sup>33</sup> *Ibid.*

ada di alam pikirannya. Selain itu, istilah *zaak* dalam *Burgerlijk Wetboek* (BW) tidak selalu seperti benda, tetapi bisa berarti yang lain, seperti perbuatan hukum (Pasal 1792 BW) atau kepentingan (Pasal 1354 BW), dan kenyataan hukum (Pasal 1263 BW).<sup>34</sup>

Dalam KUHPerdata benda dibagi atas dua jenis macam, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud<sup>35</sup> serta benda bergerak dan benda tidak bergerak<sup>36</sup>.

Berikut penjelasan mengenai masing-masing macam benda :

a. Benda berwujud dan tidak berwujud

KUHPerdata memberikan pengertian benda sebagai barang dan hak-hak yang dapat menjadi objek hak milik.<sup>37</sup> Berdasarkan definisi benda yang diberikan oleh KUHPerdata, ada perbedaan terminologi antara benda dan barang. Benda diberikan pengertian yang lebih luas dari pengertian barang, yaitu selain meliputi barang tersebut, juga hak-hak lain. Dalam arti sempit, benda adalah segala sesuatu yang hanya dapat terlihat. Ada pula yang dimaksud dengan benda adalah kekayaan seseorang.<sup>38</sup>

Jika melihat perumusan yang terdapat dalam KUHPerdata, benda yang tidak berwujud walaupun benda tersebut tidak

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Pasal 503 KUHPerdata.

<sup>36</sup> Pasal 504 KUHPerdata.

<sup>37</sup> Pasal 499 KUHPerdata.

<sup>38</sup> Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Internusa, Jakarta, 2001, hlm. 60.

memiliki wujud, sebenarnya merupakan hak yang diletakkan atas benda yang berwujud.

Menurut Neng Yani Nurhayani, Benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra.<sup>39</sup> Artinya semua benda yang memiliki bentuk yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia seperti dapat dilihat bentuknya dan dirasakan dengan disentuh sehingga manusia dapat mengetahui wujud benda tersebut dikatakan sebagai benda berwujud. Sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, peruntungan, penagihan, dan sebagainya.<sup>40</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 benda Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdara diakui juga sebagai benda.

b. Benda bergerak dan benda tidak bergerak

Macam benda selanjutnya menurut KUHPerdara adalah benda bergerak dan benda tidak bergerak. Pembagian benda ini sebagaimana diatur dalam Pasal 504 KUHPerdara yang menyebutkan, “ada benda yang bergerak dan ada benda yang tak

---

<sup>39</sup> Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.

<sup>40</sup> *Ibid*.

bergerak, menurut ketentuan-ketentuan yang diatur dalam kedua bagian berikut ini”.

Suatu benda termasuk benda bergerak karena sifatnya atau ditentukan oleh undang-undang. Suatu benda yang bergerak karena sifatnya adalah benda yang dapat berpindah sendiri atau dipindahkan<sup>41</sup> atau benda yang tidak bergabung dengan tanah atau dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan, misalnya perabot rumah tangga.

Suatu benda dikategorikan sebagai benda tidak bergerak karena dua hal, yaitu sifatnya dan tujuan penggunaannya.<sup>42</sup> Suatu benda yang dikategorikan sebagai benda yang tak bergerak karena sifatnya adalah benda tersebut bukan benda yang dapat dipindah-pindahkan seperti tanah pekarangan beserta semua yang ada di atasnya, pohon dan tanaman ladang yang dengan akarnya menancap dalam tanah atau sudah menyatu dengan tanah, buah pohon yang belum dipetik, barang-barang tambang yang belum dipisahkan dan digali dari tanah, dan sebagainya.

Selain dari pembagian benda-benda berdasarkan KUHPerdato Indonesia seperti yang diuraikan diatas, beberapa macam benda juga dikenal dari berbagai ahli seperti benda dipakai habis dan benda tidak dipakai habis, benda sudah ada

---

<sup>41</sup> Pasal 509 KUHPerdato.

<sup>42</sup> Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 188.

dan benda akan ada, benda dalam perdagangan dan benda luar perdagangan, benda dapat dibagi dan benda tidak dapat dibagi, serta benda terdaftar dan benda tidak terdaftar.

Menurut istilah Fikih Islam, benda adalah segala sesuatu yang mungkin dimiliki seseorang dan dapat diambil manfaatnya dengan jalan biasa.<sup>43</sup>

Maka, segala sesuatu yang telah menjadi milik seseorang, baik berupa tanah, barang-barang, binatang, perhiasan, uang dan sebagainya termasuk benda. Demikian pula segala sesuatu yang belum secara riil menjadi milik seseorang, tetapi ada kemungkinan dimiliki dan akan dapat diambil manfaatnya dengan jalan biasa, bukan karena darurat, termasuk benda. Misalnya, garam di laut, asam di gunung, burung di udara, pasir di kali, binatang di hutan dan sebagainya.

Pengelompokan benda dapat didasarkan pada berbagai macam segi. Ditinjau dari segi dapat atau tidaknya dipindahkan, benda dibagi dua: *benda tetap* dan *benda bergerak*. Ditinjau dari segi dapat atau tidaknya diganti dengan benda lain, benda dibagi dua: *benda yang dapat diganti dengan benda lain yang sama (mitsli)* dan *benda yang hanya dapat diganti dengan harga (qimi)*. Ditinjau dari segi bernilai atau tidaknya, benda dibagi dua: *benda bernilai (mutaqawwam)* dan *benda tak bernilai (ghairu mutaqawwam)*.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, UII Press, Yogyakarta, 2000, hlm. 41.

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm. 42.

## 2. Konsep *Virtual Property*

Definisi secara resmi mengenai *virtual property* ini sendiri belum ada, mengingat bahwa keberadaan *virtual property* ini pun adalah hal yang baru. Hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *virtual property* ini.

*Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah 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>45</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>46</sup> Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya. Lebih lanjut *Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*.<sup>47</sup>

*Dr. Richard A. Bartle* mengatakan bahwa *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

<sup>46</sup> *Ibid*, hlm. 1056-1058.

<sup>47</sup> *Op. Cit*, hlm. 1053-1054.

<sup>48</sup> Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.



Menurut *Peter Brown & Richard Raysman, Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomis, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama *virtual property*.<sup>49</sup> *Virtual property* ini hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.

*Virtual property* 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* atau pemain *game online* bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti *eBay* untuk melakukan transaksi atas *virtual property* ini.<sup>50</sup>

*Virtual property* merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dikarenakan *virtual property* ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber. Dunia siber ini pun merupakan dunia yang tidak nyata atau *virtual*.

*Virtual property* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh panca indra manusia. *Virtual property* tidak dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan

---

<sup>49</sup> Peter Brown, *Loc. Cit*, hlm. 89.

<sup>50</sup> *Ibid*, hlm. 93.

bentuknya dengan menggunakan indra perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya *virtual property* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomis. Penggunaan *virtual property* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. *Virtual property* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena *virtual property* merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun *virtual property* 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.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dalam penulisan ini adalah:

- a. Mengetahui konsep *virtual property* sebagai bagian dari kebendaan.
- b. Mengetahui pengaturan kebendaan pada sistem hukum benda di Indonesia.

### **2. Narasumber**

Dalam penulisan ini, penulis melakukan wawancara dengan praktisi hukum yang ahli dalam bidang hukum benda, yaitu Sujitno, S.H., M.Hum dan hukum teknologi dan informasi, yaitu Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.

### **3. Bahan Hukum**

#### **a. Bahan Hukum Primer**

Bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) Indonesia.

#### **b. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan hukum yang berfungsi untuk membantu menjelaskan dan menguraikan bahan hukum primer, seperti literatur, jurnal, 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.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Studi Pustaka**

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

#### **b. Wawancara**

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

## **5. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Yuridis normatif adalah metode yang menjelaskan suatu masalah dari sudut pandang ketentuan hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku saat ini.

## **6. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menguraikan, membahas, menafsirkan temuan-temuan penelitian dengan perspektif atau sudut pandang tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi.

## **F. Kerangka Skripsi**

Bagian utama mengandung 4 (empat) bab, yang secara berurutan berisi pendahuluan, kerangka konseptual, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

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

BAB II (KERANGKA KONSEPTUAL), pada prinsipnya sama seperti yang dicantumkan dalam proposal penelitian namun lebih dikembangkan lagi sehingga dukungan teori, prinsip, dan landasan ilmiahnya lebih mendalam.

BAB III (HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN), menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisisnya. Pada bagian hasil penelitian berisi uraian rinci tentang hasil yang didapatkan dari penelitian

yang telah dilakukan dalam bentuk deskripsi/narasi. Sedangkan pada bagian pembahasan berisi tentang bagaimana hasil penelitian dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian ini.

BAB IV (KESIMPULAN DAN SARAN), pada bagian kesimpulan berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan dari penulis. Tujuan dari penelitian lebih lanjut, saran dapat pula berupa rekomendasi terhadap institusi yang terkait pada penelitian ini.

