

**KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI
INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta



Oleh:

FAUZI WASKITHO

No. Mahasiswa: 12410071

**PROGRAM STUDI S1 ILMU HUKUM
F A K U L T A S H U K U M
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2016**

**KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI
INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta



Oleh:

FAUZI WASKITHO

No. Mahasiswa: 12410071

**PROGRAM STUDI S1 ILMU HUKUM
F A K U L T A S H U K U M
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2016**

**KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI
INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta



Oleh :

FAUZI WASKITHO

No. Mahasiswa : 12410071

**PROGRAM STUDI S1 ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2016**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI
INDONESIA**

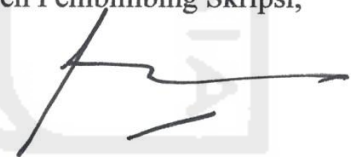
Telah Diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk Diajukan ke
Depan Tim Penguji dalam Ujian Tugas Akhir/Pendadaran

Pada Tanggal 6 Januari 2017

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yogyakarta, 16 Oktober 2016

Dosen Pembimbing Skripsi,



Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.
NIP/NIK: 014100109

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI
INDONESIA**

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam
Ujian Tugas Akhir/Pendadaran
Pada Tanggal 9 Januari 2017 dan Dinyatakan **LULUS**

Yogyakarta, 9 Januari 2017

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Aunur Rahim Faqih, S.H., M.Hum.
2. Anggota : Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.
3. Anggota : Sujitno, S.H., M.Hum.



Mengetahui :

Universitas Islam Indonesia

Fakultas Hukum

Dekan,



Dr. Aunur Rohim Faqih, S.H., M. Hum.

NIP/NIK : 844100101

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA TULIS ILMIAH BERUPA TUGAS AKHIR
MAHASISWA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



Yang bertandatangan dibawah ini saya:

Nama : Fauzi Waskitho
NIM : 12410071

Adalah benar-benar Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang telah melakukan Penulisan Karya Ilmiah (Tugas Akhir) berupa Skripsi yang berjudul:

KEDUDUKAN VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA DI INDONESIA

Karya ilmiah ini akan saya ajukan kepada tim penguji dalam ujian pendadaran yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa karya tulis ilmiah ini adalah benar benar karya saya sendiri yang dalam penyusunannya tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika, dan norma norma penulisan sebuah karya tulis ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya ilmiah ini pada saya, namun demi untuk kepentingan kepentingan yang bersifat akademik dan pengembangannya, saya memberikan kewenangan kepada perpustakaan Fakultas Hukum UII dan Perpustakaan di lingkungan Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya ilmiah saya tersebut.

Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas (terutama penyertaan pada butir no. 1 dan 2), saya sanggup menerima sanksi administratif, akademik, bahkan sanksi pidana, jika saya terbukti secara kuat dan meyakinkan telah melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan tersebut. Saya juga akan bersifat kooperatif untuk hadir, menjawab, membuktikan, melakukan pembelaan terhadap hak hak saya serta menandatangani berita acara terkait yang menjadi hak dan kewajiban saya, di depan "Majelis" atau "TIM" Fakultas Hukum UII yang ditunjuk oleh pimpinan fakultas, apabila tanda-tanda plagiat disinyalir ada atau terjadi pada karya ilmiah saya oleh pihak Fakultas Hukum UII. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya dan dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apapun dan oleh siapapun.

Yogyakarta, 13 Oktober 2016
Yang membuat pernyataan,



(Fauzi Waskitho)

CURRICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Fauzi Waskitho
2. Tempat Lahir : Bantul
3. Tanggal Lahir : 5 November 1993
4. Jenis Kelamin : Laki-Laki
5. Golongan Darah : O
6. Alamat Terakhir : Gandekan RT 02, Trirenggo, Bantul,
Yogyakarta
7. Alamat Asal : SDA
8. Identitas Orang Tua/ Wali
 - a. Nama Ayah : Ibnu Mardaim
Pekerjaan Ayah : Pensiun (PNS)
 - b. Nama Ibu : Kodarilah
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat Orang Tua : Gandekan RT 02, Trirenggo, Bantul,
Yogyakarta
9. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri Bantul Timur
 - b. SLTP : SMP Negeri 3 Bantul
 - c. SLTA : SMA Negeri 2 Banguntapan
10. Organisasi : 1. Staf Departemen Minat dan Bakat
Mahasiswa Lembaga Eksekutif
Mahasiswa Periode 2013-2014
2. UKM Basket Lembaga Eksekutif
Mahasiswa Fakultas Hukum
11. Prestasi :
12. Hobby : Game Online, Basket, Musik, dan Diskusi
dengan Sahabat.

Yogyakarta, 13 Oktober 2016
Yang Bersangkutan,

(Fauzi Waskitho)
NIM. 12410071

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

لِلّٰهِ الْمُلْكُ وَلِلّٰهِ الرِّبَاطُ

“Sebaik baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”
- Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam -



Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua serta kakak dan seluruh keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir (skripsi) berjudul *Kedudukan Virtual Property dalam Hukum Benda Di Indonesia*. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini diajukan guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis berupaya semaksimal mungkin agar dapat memenuhi harapan semua pihak, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini yang didasarkan pada keterbatasan kemampuan penulis. Selanjutnya dengan segala kerendahan, ketulusan, dan keiklasan hati dengan tidak mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. ALLAH SWT, atas segala berkat rahmat, hidayah, dan pertolonganNya, dan banyak hal yang tidak dapat diungkapkan lagi.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Bp. Ibnu Mardaim dan Ibu Kodarilah yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung penulis sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan.

3. Kakak tersayang Mas To'at dan segenap keluarga besar.
4. Bapak Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Bapak Dr. Aunur Rahim Faqih, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak/ibu Dosen dan pegawai Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, berkat dukungannya penulis dapat mengerjakan tugas akhir dengan lancar
7. Sahabat sekaligus keluarga kesekian (Ghani, Doni, Yandi, dan Dimas), serta Fibi, Caca, dan Citra Indriani Mandala yang tidak bosan-bosan mengingatkan juga selalu mendukung penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Teman-teman kelompok Penelitian Kolaboratif bersama Bapak Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum, terimakasih atas bantuannya. Dio, Nila, Rani, dan Della.
9. Teman-teman KKN 130 '15. Billy, Faisal, Ikram, Nita, Yuni, Citra, Mbak Aul, dan Herlin.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini dapat menambah wawasan mengenai *Kedudukan Virtual Property dalam Hukum Benda Di Indonesia*, serta memberikan manfaat baik bagi negara, masyarakat, pribadi, maupun perkembangan ilmu hukum.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menambah wawasan bagi pembacanya. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu semua kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan penulisan hukum ini sangat diharapkan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Oktober 2016

Penulis,

(Fauzi Waskitho)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR CURRICULUM VITAE	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Tinjauan Pustaka	6
1. Hukum Benda Indonesia.....	6
2. Konsep Benda Tidak Berwujud	8
3. Virtual Property	9
E. Metode Penelitian.....	13
F. Kerangka Skripsi	15
BAB II: KONSEP BENDA DAN <i>VIRTUAL PROPERTY</i>	17

A. Hukum Benda Indonesia	17
1. Pengertian Benda	18
2. Macam-macam Benda	21
3. Asas-Asas Umum Hukum Benda	25
4. Hak Kebendaan	31
B. Konsep Benda Tidak Berwujud	40
1. Pengertian benda tidak berwujud	40
2. Pengaturan benda tidak berwujud	42
3. Kriteria benda tidak berwujud	43
C. Benda Dalam Hukum Islam	44
D. Virtual Property	47
1. Pengertian Virtual Property	47
2. Jenis-jenis Virtual Property	55
BAB III: KEDUDUKAN <i>VIRTUAL PROPERTY</i> DALAM HUKUM BENDA INDONESIA	58
BAB IV: PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Perbandingan Unsur-Unsur Benda Tidak Berwujud Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan <i>virtual property</i>	76
--	----



ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengetahui mengenai kedudukan virtual property dalam hukum benda Indonesia berkaitan dengan bentuk dan penggolongannya sebagai benda berwujud atau tidak berwujud. Hal ini dikarenakan keberadaan dari virtual property sendiri yang hanya berada pada dunia virtual atau dunia siber saja, namun virtual property juga diperlakukan sama selayaknya benda pada umumnya. Rumusan masalah yang diajukan yaitu: bagaimana kedudukan virtual property dalam hukum benda Indonesia?. Penelitian ini dilakukan melalui metode Yuridis Normatif yaitu pendekatan dari sudut pandang hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku. Data penelitian ini dikumpulkan dengan cara studi pustaka/ dokumen. Analisis dilakukan dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual yang kemudian diolah dan disusun secara sistematis dan hasilnya disajikan dengan cara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa virtual property merupakan benda tidak berwujud yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) karena telah memenuhi seluruh unsur benda tidak berwujud, yaitu: merupakan suatu objek, bagian daripada harta kekayaan, dapat dimiliki, tidak memiliki tubuh, berupa hak. Namun virtual property bukanlah berupa hak tetapi menyerupai benda berwujud yang tidak memiliki fisik/ tubuh. Oleh karenanya dalam unsur terakhir benda tidak berwujud dilakukan penerjemahan secara ekstensif yaitu dengan perluasan makna bahwa pengertian benda tidak berwujud tidak sebatas hak, tetapi memungkinkan bentuk lain selama memenuhi unsur-unsur benda.

Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian ini merekomendasikan perlunya pengkajian yang lebih mendalam mengenai virtual property berdasarkan hukum di Indonesia, sehingga terciptanya pengaturan yang secara eksplisit mengatur virtual property dalam hukum kebendaan di Indonesia, dengan adanya pengaturan tersebut diharapkan hukum di Indonesia dapat mencakup permasalahan-permasalahan yang sudah ada, maupun yang akan ada.

Kata Kunci: Kedudukan, *Virtual Property*, Hukum Benda

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada sistem hukum di Indonesia perihal benda ini 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).¹

Di dalam ketentuan itu *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Pada KUHPerdata kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, 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.²

Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*), Barang-barang yang tidak berwujud (*onlichamelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai

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

² Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981, hlm. 14.

habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigzaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*).³

Dalam suatu benda melekat hak-hak seperti hak milik, bezit, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain.⁴ Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Hak milik ialah hak yang mutlak melekat pada suatu benda. Dalam Pasal 570 KUHPerdara menyebutkan bahwa hak milik yaitu hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya dan untuk berbuat sebebas-bebasnya terhadap benda itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang ketertiban umum dan kesusilaan dan tidak menimbulkan gangguan terhadap orang lain dengan tidak mengurangi kemungkinan hak itu kepentingan umum. Dapat dilihat bahwa hak milik adalah kebendaan yang paling utama terhadap suatu benda dibandingkan dengan hak-hak lainnya, sehingga hak milik merupakan sesuatu yang tidak dapat diganggu gugat.⁵

Hubungan hukum antara seseorang dengan benda dalam KUHPerdara, menyatakan bahwa hubungan hukum tersebut menimbulkan kekuasaan langsung kepada seseorang yang berhak untuk menguasai suatu benda di dalam tangan siapapun juga benda itu berada, dengan demikian hak kebendaan bersifat mutlak dalam arti dapat dipertahankan dan berlaku terhadap siapapun juga. Hak kebendaan bersifat terbatas dalam arti hanya ada

³ *Ibid*, hlm. 19.

⁴ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 192.

⁵ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Op. Cit*, hlm. 42.

hak-hak sepanjang yang sudah ditentukan oleh undang-undang, karenanya ketentuan yang terdapat dalam KUHPerdara umumnya bersifat memaksa.

Namun, seiring dengan perkembangan jaman, fungsi dan keberadaan atas benda tersebut mulai beralih dari bentuk yang konvensional ke dalam bentuk digital, dimana benda tersebut tidak lagi memiliki fisik secara nyata. Benda ini lazim dikenal dengan istilah *Virtual Property*.

Definisi hukum mengenai *virtual property* sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli 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 objek-objek yang ada di dunia nyata.⁶ Macam-macam *virtual property* adalah akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.⁷ 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 cara

⁶ Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, hlm. 148.

⁷ *Ibid*, hlm. 1056-1058.

jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*.
Virtual property hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.⁸

Menurut Michael Meehan, *virtual property* diartikan sebagai berikut,
“*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*”⁹

Virtual property menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.

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

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

⁸ 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.

⁹ Michael Meehan “*Virtual property: Protecting bits in Context*” (2006) 13 Rich JL& Tech 1 at [7]. Dalam jurnal Rumbles Wayne, “Theft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?”, *Canterbury Law Review*, [Vol 17, 2, 2011], hlm. 361.

USD100.000.000. *Linden Lab* dituntut melanggar Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan penipuan.¹⁰ Kasus serupa juga terjadi pada Juni 2005 di Cina, bahwa surat kabar Cina memberitakan mengenai seseorang bernama Qiu Chengwei berumur 41 tahun melaporkan seorang temannya yang dianggap telah melakukan pelanggaran hukum ke pihak kepolisian Cina karena temannya tersebut telah menjual *item* game miliknya yang telah dia pinjamkan kepada temannya tersebut ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual property* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.¹¹

Dari penjelasan-penjelasan di atas, adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah pada dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Permasalahan mengenai *virtual property* ini di masa yang akan datang akan mulai marak terjadi di dalam kehidupan manusia seperti halnya benda-benda yang ada dan digunakan dalam dunia nyata. Dan tentu saja akan menimbulkan permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.

¹⁰ 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.

¹¹ Brian Whitworth, "Quantum Realism: The physical world as a virtual reality", Chapter 1, Massey University, New Zealand, Nov 2014, hlm. 13.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul suatu pertanyaan yaitu bagaimana kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda Indonesia.

D. Tinjauan Pustaka

1. Hukum Benda Indonesia

Menurut ketentuan Pasal 499 KUHPerdara, kebendaan adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Sedangkan dalam ilmu hukum, pengertian benda lebih luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.¹²

Di dalam ketentuan tersebut *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Pada KUHPerdara kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai bagian dari harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang

¹² P.N.H. Simanjuntak, *Pokok-Pokok Hukum Perdata Indonesia*, Djambatan, Jakarta, 2009, hlm. 203.

yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.¹³

Benda sifatnya berwujud, sedangkan hak sifatnya tidak berwujud. Dalam literatur hukum perdata, 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*.¹⁴

Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichemelijk*), Barang-barang yang tidak berwujud (*onlichemelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigezaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*).¹⁵

Dalam suatu benda melekat hak-hak seperti hak milik, bezit, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain.¹⁶ Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Hak milik ialah hak yang mutlak melekat pada suatu benda. Dalam Pasal 570 KUHPerdata menyebutkan bahwa hak milik yaitu hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya dan untuk berbuat sebebas-bebasnya

¹³ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 14.

¹⁴ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 127.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 19.

¹⁶ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit*, hlm. 192.

terhadap benda itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang ketertiban umum dan kesusilaan dan tidak menimbulkan gangguan terhadap orang lain dengan tidak mengurangi kemungkinan hak itu kepentingan umum. Dapat dilihat bahwa hak milik adalah kebendaan yang paling utama terhadap suatu benda dibandingkan dengan hak-hak lainnya, sehingga hak milik merupakan sesuatu yang tidak dapat diganggu gugat.¹⁷

Dalam hukum perdata, masalah benda diatur dalam Buku II BWI, tidak sama dengan bidang disiplin ilmu fisika, yang dikatakan bahwa bulan adalah benda (angkasa), sedangkan dalam pengertian hukum perdata bulan itu bukan (belum) dapat dikatakan sebagai benda karena tidak/belum ada yang (dapat) memilikinya.¹⁸

2. Konsep Benda Tidak Berwujud

Benda tidak berwujud dalam hukum kebendaan di Indonesia diatur dalam pasal 503 KUHPerdata yang menyatakan bahwa tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tak bertubuh. Dalam ketentuan tersebut benda tidak berwujud di jelaskan sebagai benda yang tak bertubuh. Jika melihat perumusan yang terdapat dalam KUHPerdata, benda yang tidak berwujud walaupun benda tersebut tidak memiliki wujud, sebenarnya merupakan hak yang diletakkan atas benda yang berwujud. Dengan demikian, sebenarnya benda tidak berwujud ada

¹⁷ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 42.

¹⁸ Neng Yani Nurhayani, *Op. Cit*, hlm. 163..

dan dilekatkan pada suatu manfaat tertentu atas suatu benda tertentu yang memiliki wujud.

Pengertian mengenai 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.¹⁹ 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 pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdara diakui juga sebagai benda.

3. *Virtual Property*

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. Kegiatan-kegiatan

¹⁹ *Ibid.*

yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.²⁰

Secara yuridis dalam hal ruang siber sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. 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.²¹

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* atau objek

²⁰ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 3.

²¹ 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.

virtual ini hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.²²

Objek-objek *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. 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.²³

Objek-objek *virtual* atau *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 objek-objek *virtual* 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*.

Objek-objek *virtual* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh pancaindera manusia. Objek-objek tersebut tidak dapat dilihat oleh indera penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indera perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya objek-objek *virtual* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di

²² Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

²³ *Ibid*, hlm. 93.

dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan objek-objek *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. Objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena benda-benda ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun objek-objek *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.

Objek-objek *virtual* banyak ditemukan dalam permainan *online* atau game *online*, yaitu sebuah program permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi komputer dan dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, permainan ini merupakan permainan yang dimainkan dalam dunia siber. Beberapa game *online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata. Pada game *SecondLife*, terdapat objek-objek yang diciptakan menyerupai objek-objek yang ada pada dunia nyata namun diperuntukkan digunakan dalam game tersebut. Permainan ini menyerupai sebuah dunia *virtual* dimana setiap pemain seolah-olah berada pada dunia *virtual* tersebut dan melakukan aktivitas-aktivitas dalam dunia tersebut layaknya melakukan aktivitas-aktivitas pada dunia nyata. Pada permainan ini pemain akan diwakilkan wujudnya melalui *avatar* atau karakter pengganti sebagai perwujudan dari si pemain yang juga merupakan hasil dari sistem

pemrograman komputer untuk hidup di dunia *virtual* tersebut dan melakukan segala aktivitas dengan menggunakan semua objek yang ada di dunia tersebut selayaknya pada dunia nyata.

E. Metode Penelitian

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang mengkonsepsikan hukum sebagai norma meliputi nilai-nilai, hukum positif dan dontrin-doktrin.

1. Fokus Penelitian

Fokus penulis sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Kedudukan *Virtual Property* dalam Hukum Benda Indonesia” adalah untuk mengetahui bagaimana kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda 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:

1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

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.

4. 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. Wawancara

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

5. Pendekatan Yang Digunakan

Sudut pandang yang digunakan peneliti dalam memahami permasalahan 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. 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.



BAB II

KONSEP BENDA DAN *VIRTUAL PROPERTY*

A. Hukum Benda Indonesia

Benda memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena itu hukum dimanapun akan mengatur benda ini secara rinci melalui hukum benda (*zaken recht*) dengan tujuan agar didapatkan manfaat secara maksimal oleh pemilik benda tersebut.²⁴ Menurut hukum, yang dimaksud dengan hukum benda adalah setiap barang atau setiap hak yang dapat menjadi objek kepemilikan, termasuk apa yang melekat terhadap barang tersebut, dan setiap hasil dari barang tersebut, baik hasil karena alam, maupun hasil karena tindakan manusia.²⁵ Sedangkan objek hukum sendiri adalah segala sesuatu yang berguna bagi subjek hukum baik manusia maupun badan hukum, dan yang dapat menjadi pokok suatu hubungan hukum karena sesuatu itu dapat dikuasai oleh subjek hukum.²⁶ Oleh karenanya, yang dimaksud dengan hukum benda atau hukum kebendaan adalah seperangkat kaidah hukum yang mengatur tentang benda dengan segala aspeknya, termasuk pengaturan tentang hakikat dan berbagai jenis benda, mengatur juga hubungan antara benda dengan pemegang atau pemilik dari benda tersebut, sehingga sebagian besar dari kaidah hukum benda mengatur tentang hak-hak kebendaan.²⁷

²⁴ Munir Fuady, *konsep HUKUM PERDATA*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 25.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Soedjono dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2007, hlm. 122.

²⁷ *Ibid.*

1. Pengertian Benda

Menurut ketentuan Pasal 499 KUHPerdara, kebendaan adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Dalam ketentuan yang diartikan dengan *zaak* ialah semua barang dan hak. Hak disebut juga dengan “bagian dari harta kekayaan” (*vermogensbestanddeel*). Harta kekayaan meliputi barang, hak, dan hubungan hukum mengenai barang dan hak, diatur dalam buku II dan buku III KUHPerdara. Sedangkan *zaak* meliputi barang dan hak diatur dalam buku II KUHPerdara.²⁸ Dalam ilmu hukum, pengertian benda lebih luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.²⁹

Pengertian benda (*zaak*) secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat menjadi objek hak milik. Menurut terminologi benda di atas ini benda berarti objek sebagai lawan dari subyek dalam hukum yaitu orang dan badan hukum. Oleh karena itu yang dimaksud dengan 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 KUHPerdara (BW) (buku II), seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.³⁰

²⁸ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit*, hlm. 126-127.

²⁹ P.N.H. Simanjuntak, *Loc. Cit*, hlm. 203.

³⁰ Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas –asa Hukum perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.

Dengan kata lain dalam hukum perdata, masalah benda tidak sama dengan bidang disiplin ilmu fisika, yang dikatakan bahwa bulan adalah benda (angkasa), sedangkan dalam pengertian hukum perdata bulan itu bukan (belum) dapat dikatakan sebagai benda karena tidak/belum ada yang (dapat) memilikinya.³¹ Oleh karena itu, benda sebagaimana tercantum pada Pasal 499 KUHPerdata adalah semua objek hak yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud.

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.³²

Sedangkan menurut para ahli, dalam pendidikan hukum, Kusumadi menerjemahkan *zaak* dengan benda.³³ Menurut Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan kata *zaak* dalam sistem KUHPerdata dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, 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.³⁴

³¹ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Op. Cit*, hlm. 165.

³² *Ibid.*

³³ Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit*, hlm. 127.

³⁴ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan *Op. Cit*, hlm. 13-14.

Meskipun pengertian *zaak* dalam *Burgerlijk Wetboek* (BW) tidak hanya meliputi benda berwujud, namun sebagian besar dari materi Buku II KUHPerdara mengatur mengenai benda yang berwujud.³⁵

Abdulkadir Muhammad menjelaskan bahwa buku II KUHPerdara memuat ketentuan-ketentuan tentang benda, yang terdiri dari barang dan hak. Barang adalah objek hak milik. Hak juga dapat menjadi objek hak milik. Karena itu benda adalah objek hak milik.³⁶

Salim HS mengatakan bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:³⁷

- a. Sebagai barang yang dapat dilihat atau berwujud (pengertian sempit);
- b. Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan;
- c. Sebagai objek hukum, lawannya subjek hukum.

Lebih lanjut Salim HS menjelaskan bahwa pengertian benda sebagai objek hukum yang dianut di dalam KUHPerdara adalah benda yang dapat diraba atau berwujud. Hal ini disebabkan karena Buku II KUHPerdara berhubungan dengan hak-hak yang melekat pada barang, dan hak-hak yang bersifat immateriil (tak dapat diraba atau tidak berwujud), seperti hak pengarang, hak *octroi*, dan hak-hak semacam itu, tidak diatur di dalam Buku II KUHPerdara tetapi diatur di dalam undang-undang tersendiri.³⁸

³⁵ *Ibid*, hlm. 165.

³⁶ Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit*, hlm. 127.

³⁷ Salim HS, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002, hlm. 96.

³⁸ *Ibid*.

Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*), barang-barang yang tak berwujud (*onlichamelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigzaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*).³⁹

2. Macam-macam Benda

Dalam KUHPerdata macam-macam benda dijelaskan pada Pasal 503 dan 504, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud, benda bergerak dan benda tidak bergerak, benda bergerak yang dapat dihabiskan dan tidak dapat dihabiskan. Pemahaman tentang benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan pancaindra. Dalam bukunya Neng Yani Nurhayani, dijelaskan bahwa benda berwujud merupakan semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra.⁴⁰ Benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) adalah suatu benda yang sifatnya dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan panca indera, terdiri dari benda bertubuh/berwujud, meliputi:⁴¹

- a. Benda bergerak/tidak tetap, berupa benda yang dapat dihabiskan dan benda yang tidak dapat dihabiskan;
- b. Benda tidak bergerak;

³⁹ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Op. Cit*, hlm. 19.

⁴⁰ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit*, hlm. 163.

⁴¹ *Ibid.*

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 KUHPerdara 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.⁴²

Beberapa ahli hukum menjaelaskan bahwa dari pembedaan macam-macam benda diatas, pembedaan benda bergerak dan benda tidak bergerak merupakan pembedaan yang sangat penting dalam sistem hukum perdata dikarenakan pembedaan tersebut membawa konsekuensi hukum yang berbeda, utamanya dalam hal-hal sebagai berikut:⁴³

- 1) Cara peralihan benda (*levering, delivery*).
- 2) Cara pembebanan benda (*berzwinging, security*).
- 3) Dalam hal penguasaan benda (*bezit*).
- 4) Cara penyitaan benda (*beslag, attachment*).
- 5) Masalah kadaluarsa (*verjaring, statute of use*).

Selanjutnya, yang dimaksud dengan benda bergerak menurut Pasal 509 KUHPerdara adalah setiap benda yang karena sifatnya memang bergerak, dapat bergerak atau dapat digerak-gerakkan, atau karena undang-undang digolongkan ke dalam benda-benda bergerak, kecuali benda yang

⁴² Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit*, hlm. 163.

⁴³ Munir Fuady, *Op. Cit*, hlm. 30.

karena sifatnya dapat bergerak atau digerakkan tetapi oleh undang-undang telah dikategorikan sebagai benda tidak bergerak.⁴⁴ Lebih lanjut benda bergerak karena ditetapkan oleh undang-undang ialah hak-hak yang melekat atas benda bergerak (Pasal 511 KUHPerdara) misalnya hak memungut hasil atas benda bergerak, hak memakai atas benda bergerak, saham-saham perusahaan, piutang-piutang.⁴⁵ Selanjutnya, dalam *auterswet* dan *octrooiwet* ditetapkan bahwa hak atas suatu pendapatan dalam ilmu pengetahuan (*octrooirecht*) adalah benda yang bergerak.⁴⁶

Suatu benda dikategorikan sebagai benda tidak bergerak karena tiga hal, yaitu sifatnya, menurut ketentuan undang-undang, dan tujuan penggunaannya.⁴⁷ Suatu benda yang dikategorikan sebagai benda yang tak bergerak karena sifatnya adalah benda yang tidak bergerak atau tidak dapat digerak-gerakkan, dan benda yang secara hakikat sebenarnya merupakan benda bergerak, tetapi oleh undang-undang dinyatakan sebagai benda tidak bergerak.⁴⁸ Adapun yang dimaksud dengan benda tidak bergerak karena tujuan pemakaiannya adalah segala hal yang meskipun tidak sungguh-sungguh digabungkan dengan tanah atau bangunan, dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan itu untuk waktu yang agak lama⁴⁹, benda tersebut bukan benda yang dapat dipindah-pindahkan seperti tanah pekarangan beserta semua yang ada di atasnya, pohon dan tanaman ladang

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 29.

⁴⁵ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit*, hlm. 130.

⁴⁶ Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Internus, 2001, hlm. 62.

⁴⁷ . Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Op.Cit*, hlm. 20.

⁴⁸ Munir Fuady, *Loc.Cit*, hlm. 29.

⁴⁹ Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 62.

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, mesin pabrik atau rumah yang karena peruntukannya dianggap sudah menyatu dengan tanah (benda tidak bergerak) sehingga oleh hukum dikategorikan juga sebagai benda tidak bergerak. Bagkan hak atas benda tidak bergerak juga oleh undang-undang dikategorikan sebagai benda tidak bergerak juga.⁵⁰

Semula di Indonesia, baik terhadap barang bergerak, maupun terhadap barang tidak bergerak pada prinsipnya yang berlaku adalah KUHPerdara dan berlakunya perundang-undangan dimasa Hindia Belanda untuk hukum tanah, yang utamanya bersumber dari *Agrarische Wet* (S. 1870 -55), selain yang berasal dari hukum adat.⁵¹ Tetapi dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 5 tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria atau yang lebih populer dengan sebutan UUPA (Undang-undang Pokok Agraria), maka ketentuan *Agrarische Wet* maupun ketentuan buku kedua KUHPerdara sejauh yang menyangkut dengan tanah, kedua-duanya dinyatakan tidak berlaku lagi di Indonesia.⁵² Jadi hukum benda yang berlaku dalam KUHPerdara hanyalah terhadap barang (benda bergerak dan benda tidak bergerak bukan tanah, misalnya kapal laut berukuran besar).

Kemudian, berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata benda dibedakan menjadi 2 macam. Pertama, di dalam Pasal 503 dan yang kedua yaitu Pasal 504 KUHPerdara disebutkan bahwa benda dibagi menjadi 2

⁵⁰ Munir Fuady, *Loc.Cit*, hlm 29.

⁵¹ *Ibid*, hlm. 35.

⁵² *Ibid*.

(dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).⁵³

Selain dari pembagian benda-benda berdasarkan KUHPerdara 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 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.

3. Asas-Asas Umum Hukum Benda

Dalam hukum benda diatur mengenai beberapa asas yang berlaku bagi hak-hak kebendaan. Adapun beberapa asas dalam hukum kebendaan sebagai berikut:⁵⁴

- a. Asas hukum memaksa (*Dwingend recht*).
- b. Hak kebendaan dapat dialihkan.
- c. Asas individualitas (*Individualiteit*).
- d. Asas totalitas (*Totaliteit*).
- e. Asas tidak dapat dipisahkan (*Onsplitsbaarheid*).
- f. Asas prioritas (*Prioriteit*).
- g. Asas percampuran (*Vermenging*).
- h. Asas publisitas (*Publiciteit*).

⁵³ Elsi Kartika Sari, dkk, *Hukum Dalam ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2007, hlm. 10.

⁵⁴Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, 2003, *Kebendaan pada Umumnya*, Kencana Prenada Media, hlm. 226

- i. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak.
- j. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak.

Penjelasannya daripada asas-asas tersebut adalah sebagai berikut:⁵⁵

a. Asas hukum memaksa (*dwingend recht*)

Asas pemaksa, berarti berlakunya ketentuan Hukum Benda merupakan hukum pemaksa (*dwingend recht*). Jadi, tidak dapat disimpangi, ditentukan, dihitung, atau ditakar berdasarkan berat, jumlah, atau ukuran, atau ditentukan menurut tumpukan. Aturan yang berlaku menurut undang-undang wajib dipatuhi atau tidak boleh disimpangi oleh para pihak.

b. Asas dapat dipindahtangankan

Menurut hukum perdata Barat, tidak semua hak kebendaan dapat dipindahkan, kecuali hak pakai dan hak mendiami. Akan tetapi, setelah berlakunya UUHT, semua benda dapat dipindahtangankan. Berbeda dengan tagihan, disini para pihak menentukan bahwa tidak dapat dipindahtangankan, tetapi berhak juga menyanggupi akan tidak memperlainkan (*vervreemden*) barangnya, dan berlakunya dibatasi oleh *etische causaliteitsregel* (Pasal 1337 KUHPerduta): tidak berlaku jika tujuannya bertentangan dengan kesusilaan. Hak milik kebendaan dapat

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 226.

dialihkan dari pemiliknya semula kepada pihak lain dengan segala akibat hukumnya.

c. Asas individualitas (*individualiteit*)

Asas ini berarti sesuatu yang dapat diberikan menjadi kebendaan menurut hukum dapat ditentukan terpisah.⁵⁶ Artinya bahwa sesuatu yang dapat dikatakan sebagai benda atau diberikan sebagai benda adalah segala sesuatu yang dapat ditentukan sebagai suatu kesatuan atau sebagai jumlah atau ukuran tertentu. Hal ini dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 1333 KUHPerdara, “Suatu perjanjian harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya. Jumlah barang itu tidak perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung”.

d. Asas totalitas (*totaliteit*)

Asas totalitas (*totaliteit*) berarti kepemilikan suatu kebendaan adalah kepemilikan menyeluruh atas setiap bagian kebendaan. Misalnya, seseorang tidak mungkin memiliki bagian dari suatu kebendaan jika ia tidak memiliki titel hak milik atas kebendaan tersebut secara utuh. Artinya bahwa sesuai dengan sifat individualitas dari suatu kebendaan, tiap-tiap benda yang menurut sifatnya atau menurut undang-undang tidak dapat dibagi maka penyerahan kepemilikan atas benda tersebut harus dilakukan secara

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 226.

keseluruhan benda itu. Dalam asas totalitas ini tercakup asas perlekatan (*accessie*) karena perlekatan terjadi dalam hal benda pokok (*hoofdzaak*) berkaitan erat dengan benda-benda pelengkapannya, yaitu benda tambahan (*bijzaak*) dan benda pembantu (*hulpzaak*). Oleh karena itu, seorang pemilik benda pokok adalah pemilik benda pelengkapannya.⁵⁷

e. Asas tidak dapat dipisahkan (*onsplitsbaarheid*)

Asas ini merupakan konsekuensi dari asas totalitas (*totaliteit*) bahwa seseorang tidak mungkin melepaskan hanya sebagian hak miliknya atas suatu kebendaan yang utuh. Meskipun seorang pemilik diberi kewenangan untuk membebani hak miliknya dengan hak kebendaan lainnya yang bersifat terbatas (*jura in re alieno*), beban yang dilakukan hanya terhadap keseluruhan benda yang menjadi miliknya. Dengan demikian, *jura in re aliena* tidak mungkin dapat diberikan untuk sebagian benda, tetapi harus untuk seluruh benda sebagai suatu kesatuan.⁵⁸

f. Asas prioritas (*prioriteit*)

Asas ini berarti antara hak kebendaan yang satu dan hak kebendaan yang lain di atas suatu kebendaan yang sama memiliki tingkatan atau kedudukan yang berjenjang-jenjang (*hierarkis*). Jika dilihat dari sisi penuh atau tidaknya suatu hak kebendaan, hak yang memiliki kedudukan yang paling tinggi adalah hak milik kemudian

⁵⁷ Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Jakarta, Ind-Hill-Co, 2005, hlm. 36.

⁵⁸ Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Op. Cit*, hlm. 180.

diikuti oleh hak bezit, dan hak atas kebendaan milik orang lain (*jura in re aliena*). Jika terjadi perselisihan mengenai hak-hak kebendaan tersebut, hak yang kedudukan hierarkinya lebih tinggi akan diprioritaskan dari hak yang kedudukan prioritasnya lebih rendah. Apabila di antara hak-hak kebendaan yang kedudukan hierarkinya sama, diberikan prioritas kepada hak yang muncul lebih awal, kecuali untuk hak *bezit*. Hak *bezit* hadir karena penguasaan atas suatu benda tertentu dan akan lepas jika penguasaan itu lepas.

g. Asas percampuran (*vermenging*)

Asas percampuran ini terjadi apabila dua lebih hak melebur menjadi satu.⁵⁹ Hal ini berarti adanya suatu percampuran, yaitu peleburan dua hak apabila dua hak itu dimiliki oleh orang yang sama dan atas kebendaan yang sama. Misalnya, jika A menyewa sebuah rumah milik B, kemudian A membeli rumah tersebut, hak sewa tersebut menjadi lenyap.

h. Asas publisitas (*Publiciteit*)

Asas publisitas berkaitan dengan pengumuman status kepemilikan suatu benda tidak bergerak kepada masyarakat. Hak milik, penyerahan, dan pembebanan hak atas tanah misalnya, wajib didaftarkan pada Kantor Pendaftaran Tanah dan ditulis dalam Buku Tanah (*register*) agar diketahui oleh umum. Untuk benda bergerak,

⁵⁹ Frieda Husni Hasbullah, *Op. Cit*, hlm. 37.

tidak perlu didaftarkan, artinya cukup melalui penguasaan dan penyerahan nyata.⁶⁰

- i. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak

Pengaturan dan perlakuan dapat disimpulkan dari cara membedakan antara benda bergerak dan benda tidak bergerak serta manfaat atau pentingnya pembedaan antara kedua benda tersebut.

Cara atau kriteria pembedaannya ditentukan oleh undang-undang.⁶¹

Adapun, manfaat pembedaannya dapat ditinjau dari sudut penyerahannya, penguasaannya, kadaluwarsa, dan pembebanannya.⁶²

- j. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak

Pada dasarnya dalam setiap hukum perjanjian terkandung asas kebendaan dan dalam setiap hak kebendaan melekat pula setiap hukum perjanjian di dalamnya. Sifat perjanjian ini menjadi semakin penting karena adanya dalam pemberian hak kebendaan yang terbatas (*jura in re aliena*), sebagaimana disebutkan dalam undang-undang.⁶³

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ Pasal 506-511 KUHPerdara.

⁶² Frieda Husni Hasbullah, *Op. Cit*, hlm. 37-38.

⁶³ Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Loc. Cit*, hlm. 180.

4. Hak Kebendaan

Yang dimaksud dengan hak kebendaan (*zakelijkrecht*), ialah hak mutlak atas sesuatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas sesuatu benda dan dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.⁶⁴

Didalam hukum perdata dikenal adanya suatu pembagian hak menjadi dua, yaitu hak perseorangan (*jus in personam*) dan hak kebendaan (*jus in rem*), Hak perseorangan secara sederhana adalah hak yang melekat pada seseorang. Hak perseorangan bersifat relatif. Artinya, hak yang hanya dapat dituntut kepada orang-orang tertentu,⁶⁵ yaitu terhadap subjek hukum yang melakukan hubungan hukum dengannya sehingga hak perseorangan tidak dapat dituntut kepada orang lain yang tidak memiliki hubungan hukum tertentu dengan orang yang memiliki hak tersebut.

Adapun hak kebendaan adalah hak-hak kekayaan yang bersifat absolut (dapat ditujukan kepada semua orang pada umumnya), mempunyai kedudukan yang lebih tinggi, dan melekat terhadap suatu benda tertentu.⁶⁶ Oleh karena itu, hak kebendaan adalah suatu hak yang dapat dituntut kepada setiap orang yang berkaitan dengan benda yang diberi hak oleh seseorang karena hak kebendaan mengikuti benda itu ke mana pun berada (*droit de suite*). Hak kebendaan memiliki sifat yang bertingkat. Artinya,

⁶⁴ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 24.

⁶⁵ J. Satrio, *Perikatan pada Umumnya*, Bandung: Alumni, 1999, hlm. 5. dikutip dari Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 177.

⁶⁶ J. Satrio, *Perikatan pada Umumnya*, Bandung: Alumni, 1999, hlm. 6-11. dikutip dari *Ibid*, hlm. 178.

ada hak kebendaan yang tingkatannya lebih tinggi dari hak kebendaan lainnya, begitu pula sebaliknya.

Sebagai hak yang melekat atas suatu benda, hak kebendaan itu memiliki beberapa karakteristik (ciri-ciri khas) yang membedakannya dengan hak yang lain. Beberapa karakteristik (ciri khas) itu adalah sebagai berikut:⁶⁷

- a. Mutlak, artinya dikuasai dengan bebas dan dipertahankan terhadap siapa pun. Contohnya, hak milik, hak cipta, dan hak paten.
- b. Mengikuti benda dalam tangan siapa pun benda itu berada. Contohnya, hak sewa, hak pungut hasil, dan hak pakai.
- c. Hak yang terjadi lebih dulu tingkatannya lebih tinggi. Contohnya, pada sebuah rumah melekat hak tanggungan, kemudian melekat pula hak tanggungan berikutnya, kedudukan hak tanggungan pertama lebih tinggi daripada hak tanggungan kedua. Maksudnya dalam hal penyelesaian utang, hak tanggungan pertama diselesaikan lebih dulu daripada hak tanggungan kedua, ketiga, dan seterusnya.
- d. Penyelesaian lebih diutamakan. Contohnya, hak tanggungan atas sebuah rumah. Jika pemilik rumah pailit, hak tanggungan memperoleh prioritas penyelesaian tanpa memerhatikan pengaruh pailit tersebut.

⁶⁷ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit.*, hlm. 136.

- e. Hak gugat dapat dilakukan terhadap siapa pun yang mengganggu kenikmatan benda dan hak atas benda itu.
- f. Pemindahan hak kebendaan dapat dilakukan kepada siapa pun.

Macam-macam hak kebendaan menurut KUHPerdota secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:⁶⁸ Hak Milik;⁶⁹ Bezit;⁷⁰ Hak-hak kebendaan diatas kebendaan milik orang lain (*recht op een anderz zaak/jura in re alinea/right over another property*).

a. Hak Milik

Hak milik atas suatu kebendaan merupakan hak yang paling kuat atau paling penuh diantara hak-hak yang lainnya. Dalam sistem hukum keperdataan hak milik diatur dalam Pasal 570 KUHPerdota. Berikut ketentuan pasal tersebut:

Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi.

Berdasarkan pada ketentuan pasal tersebut, dapat diuraikan unsur-unsur konsep hak milik sebagai berikut:⁷¹

- 1) Hak milik adalah hak yang paling utama, artinya menjadi dasar bagi segala hak kebendaan lainnya yang mungkin

⁶⁸ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit.*, hlm. 192.

⁶⁹ Pasal 570 KUHPerdota

⁷⁰ Pasal 529 KUHPerdota

⁷¹ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit.*, hlm. 145-146.

terjadi berikutnya. Tanpa hak milik tidak mungkin ada hak-hak lainnya.

- 2) Pemilik dapat menikmati sepenuhnya, artinya dapat memakai sepuas-puasnya, dapat mengambil manfaat dan hasilnya sebanyak mungkin.
- 3) Pemilik dapat menguasai sebebas-bebasnya, artinya dapat melakukan perbuatan apa saja terhadap benda miliknya, seperti memelihara sebaik-baiknya, membebani dengan hak-hak kebendaan tertentu, memindahtangankan, mengubah bentuk, bahkan melenyapkannya.
- 4) Hak milik tidak dapat diganggu gugat, baik oleh orang lain maupun oleh penguasa, kecuali dengan alasan, syarat-syarat dan menurut ketentuan undang-undang.
- 5) Tidak dapat diganggu gugat artinya sejauh untuk memenuhi kebutuhan pemiliknya secara wajar dengan memperhatikan kepentingan orang lain. Penguasaan dan penggunaan hak milik dibatasi oleh orang lain. Karena bagaimanapun juga hak milik memiliki fungsi sosial.

Sedangkan cara memperoleh hak milik tersebut diatur dalam

Pasal 584 KUHPerdara yang menyatakan bahwa:

hak milik atas sesuatu kebendaan tak dapat diperoleh dengan cara lain, melainkan dengan pemilikan, karena perlekatan, karena daluarsa, karena perwarisan, baik menurut undang-undang, maupun surat wasiat, dan karena penunjukan atau penyerahan berdasar atas suatu peristiwa perdata untuk

memindahkan hak milik, dilakukan oleh seorang yang berhak berbuat bebas terhadap kebendaan itu.

Dalam literatur, beberapa macam cara memperoleh hak kebendaan seperti yang ditentukan dalam KUHPerdara diuraikan sebagai berikut:⁷²

1) Pengakuan

Benda yang tidak ada pemiliknya (*res nullius*) kemudian ditemukan dan diakui oleh orang yang menemukannya sebagai miliknya. Orang yang mengakui tersebut memperoleh hak milik atas benda tersebut. Contohnya, menangkap ikan di sungai atau di laut, berburu rusa di hutan bebas, memperoleh intan dari tempat penggalian bebas, atau mendapat barang antik (kuno) dari penggalian tanah pekarangan milik sendiri.

2) Penemuan

Benda milik orang lain yang lepas dari penguasaannya, misalnya, karena jatuh di jalan atau hilang akibat banjir kemudian ditemukan oleh seseorang, sedangkan dia tidak mengetahui siapa pemiliknya. Penemu benda tersebut dianggap sebagai pemilik karena dia menguasai benda itu (Pasal 1977 ayat (1) KUHPerdara). Dia mempunyai hak menguasai (*bezit*) atas benda itu dan *bezit* tersebut dianggap sebagai *eigendom*.

⁷² Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit.*, hlm. 142.

3) Penyerahan

Hak kebendaan diperoleh karena penyerahan berdasar pada alas hak (*rechstitel*) tertentu, misalnya, jual-beli, hibah, dan pewarisan. Karena ada penyerahan itu, hak kebendaan atas benda berpindah kepada pihak penerima hak.

4) Daluarsa

Hak kebendaan diperoleh karena daluarsa (lampau waktu). Daluarsa benda bergerak dan tidak bergerak tidak sama. Setiap orang yang menguasai benda bergerak, misalnya, karena penemuan di jalan, hak milik diperoleh setelah lampau waktu 3 (tiga) tahun sejak dia menguasai benda bergerak itu (Pasal 1977 ayat (2) KUHPerdota). Untuk benda tidak bergerak, daluarsa adalah 20 tahun dalam hal ada alas hak dan 30 tahun dalam hal tidak ada alas hak. Setelah lampau waktu 20 tahun atau 30 tahun itu, orang yang menguasai benda tidak bergerak tersebut memperoleh hak milik (Pasal 1996 KUHPerdota).

5) Pewarisan

Hak kebendaan diperoleh karena pewarisan menurut hukum waris yang berlaku. Ada tiga macam hukum waris, yaitu hukum waris adat, hukum waris islam, dan hukum waris KUHPerdota. Pewarisan dinyatakan terbuka bagi ahli

waris untuk memperoleh hak waris sejak almarhum pemilik harta warisan itu meninggal dunia.

6) Penciptaan

Orang yang menciptakan benda baru memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu. Pengertian menciptakan di sini meliputi menciptakan benda baru dari benda-benda yang sudah ada atau menciptakan benda baru yang sama sekali tadinya belum ada. Contohnya, menciptakan rumah. Rumah ini benda baru, tetapi tercipta dari benda-benda yang sudah ada yaitu batu, pasir, semen, bata, air, dan besi ataupun Hak paten atas penemuan televisi, hak cipta atas suatu lukisan, lagu, atau buku sebagai benda baru sama sekali.

7) Ikutan atau turunan

Orang yang membeli seekor sapi yang sedang hamil kemudian sapi itu melahirkan anak. Pemilik sapi tersebut memperoleh hak milik atas anak sapi yang baru lahir itu. Tumbuhan di atas tanah pekarangan dinyatakan sebagai benda ikutan dari tanah pekarangan itu. Orang yang membeli pekarangan tersebut berhak pula atas tanaman di atas pekarangan itu karena ikutan.

Sedangkan menurut Sri Soedewi Masjchoen Sofwan cara memperoleh hak milik sebagaimana yang diatur dalam 584 KUHPerdara:⁷³

- 1) Pendakuan (*toeeigening*)
- 2) Ikutan (*natrekking*)
- 3) Lampaunya waktu = kadaluwarsa (*verjaring*)
- 4) Pewarisan (*erfopvolging*)
- 5) Penyerahan (*levering*)

Setelah berlakunya UUPA khususnya terhadap tanah sudah tidak dapat memperoleh hak milik dengan cara ikutan, juga tidak dapat dengan pendakuan dan lampaunya waktu.⁷⁴

Lebih lanjut pengaturan mengenai macam-macam cara memperoleh hak milik yang diatur dalam Pasal 584 KUHPerdara itu disebut satu-persatu secara limitatief, jadi seolah-olah menggambarkan pengaturan perolehan hak milik secara limitatief.⁷⁵

Sedangkan hakekatnya pengaturan cara memperoleh hak milik itu ialah secara enuntiatief, artinya Pasal 584 KUHPerdara itu hanya menyebutkan beberapa cara saja sedang diluar Pasal 584 KUHPerdara itu masih ada beberapa cara yang lain untuk memperoleh hak milik yang diatur oleh wet.⁷⁶

⁷³ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Loc. Cit.*, hlm. 62.

⁷⁴ *Ibid.*

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ *Ibid.*

b. Penguasaan benda (*bezit*)

Ketentuan tentang bezit terdapat dalam pasal 529 KUHPerdara yang menyebutkan bahwa, “*yang dimaksud dengan bezit adalah kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantaraan orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri.*”

Menurut ketentuan pasal tersebut, bezit adalah keadaan memegang atau menikmati suatu benda oleh orang yang menguasainya, baik sendiri maupun dengan perantara orang lain, seolah-olah itu kepunyaanya sendiri.⁷⁷

c. Hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain

Hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain adalah suatu hak yang dimiliki oleh seseorang atas suatu kebendaan tertentu yang merupakan benda milik orang lain. Hak tersebut memberikan kekuasaan/kewenangan bagi pemegangnya untuk menguasai atau mengambil manfaat dari benda tersebut. Beberapa hak yang tergolong sebagai hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain, antara lain:⁷⁸ hak guna bangunan; hak tanggungan; hak gadai.

⁷⁷ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit*, hlm. 161.

⁷⁸ Neng Yani Nurhayani, *Op. Cit*, hlm. 195.

B. Konsep Benda Tidak Berwujud

1. Pengertian benda tidak berwujud

Dalam bukunya Neng Yani Nurhayani, dijelaskan bahwa benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, perhitungan, penagihan, dan sebagainya.⁷⁹

Kemudian, berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata benda dibedakan menjadi 2 macam. Pertama, di dalam Pasal 503 dan yang kedua yaitu Pasal 504 KUHPerdata disebutkan bahwa benda dibagi menjadi 2 (dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) yaitu benda berwujud baik yang bergerak maupun tidak; dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).⁸⁰

Benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*) adalah suatu benda yang hanya dirasakan oleh pancaindera saja (tidak dapat dilihat) dan kemudian dapat direalisasikan menjadi suatu kenyataan, contohnya merek perusahaan, paten, ciptaan musik atau lagu.⁸¹ Dengan kata lain benda yang bersifat tidak kebendaan merupakan benda tidak bertubuh/ tidak berwujud, seperti surat berharga.

Akibat dari pembedaan atau pembagian benda menjadi benda berwujud dan benda tidak berwujud adalah penyerahannya. Dalam KUHPerdata mengatur tiga cara penyerahan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 612, 613, 616, dan Pasal 620 KUHPerdata. Untuk benda-

⁷⁹ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit.*, hlm. 163.

⁸⁰ Elsi Kartika Sari, dkk, *Hukum Dalam ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2007, hlm. 10.

⁸¹ *Ibid.*

benda berwujud yang tergolong sebagai benda tidak bergerak, penyerahannya dilakukan dengan penyerahan nyata, yaitu adanya suatu peralihan secara fisik dari benda tersebut atau penyerahan kunci apabila benda-benda tersebut berada di dalam suatu gudang.⁸² Adapun untuk benda-benda tidak berwujud yang tergolong sebagai benda bergerak yang merupakan piutang atas nama dan benda-benda lain yang tak butuh penyerahannya dilakukan dengan pembuatan suatu akta, baik berupa akta otentik maupun berupa akta di bawah tangan kemudian memberitahukan penyerahan tersebut kepada debitur (pihak yang berhutang) yang bersangkutan.⁸³ Untuk surat-surat piutang atas tunjuk penyerahannya dilakukan dengan penyerahan surat tersebut, sedangkan untuk surat piutang atas nama penyerahannya dilakukan dengan penyerahan surat tersebut disertai dengan endosemennya.⁸⁴

Perbedaan cara penyerahan atas benda berwujud dan tidak berwujud dilakukan karena hakikat dari benda tidak berwujud adalah tidak memiliki wujud tertentu dan penyerahannya juga tidak dapat dilakukan dengan cara yang sama sebagaimana terhadap benda yang berwujud dan benda tak bergerak. Untuk adanya peralihan atas suatu benda yang tidak ada wujudnya, tentunya perlu suatu tanda, yang dapat tampak keluar bahwa di sana ada tindakan penyerahan.⁸⁵ Oleh karena itu, dalam Pasal 613

⁸² Pasal 612 KUHPerduta.

⁸³ Lembaga tersebut sering disebut sebagai *cessie*.

⁸⁴ Pasal 613 KUHPerduta.

⁸⁵ Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 188.

disyaratkan bahwa *cessie* dinyatakan melalui suatu akta, baik otentik maupun di bawah tangan.⁸⁶

2. Pengaturan benda tidak berwujud

Pengaturan mengenai benda tidak berwujud dalam hukum benda di Indonesia terdapat pada pengaturan mengenai benda dalam KUHPerdara, yakni dalam Buku II KUHPerdara. Pengaturan mengenai benda sendiri terdapat pada Pasal 499 yang menyatakan bahwa kebendaan adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Sedangkan menurut beberapa ahli hak dalam pasal ini diartikan pula sebagai benda tidak berwujud sebagaimana pendapat yang menyatakan bahwa pada KUHPerdara kata *zaak* dipakai dalam dua arti, pertama dalam arti barang yang berwujud, 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.⁸⁷

Mengenai macam-macam benda tidak berwujud sesuai pengertian dalam KUHPerdara secara eksplisit diatur dan dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerdara, yang menyatakan bahwa tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tak bertubuh. Dalam ketentuan tersebut yang dimaksud sebagai benda tidak berwujud di jelaskan sebagai benda yang tak bertubuh.

Dengan kata lain, benda yang tidak berwujud ini bukanlah sebuah benda yang memiliki bentuk atau wujud nyata yang dapat dirasakan oleh

⁸⁶ Soebekti, *Loc. Cit*, hlm. 62.

⁸⁷ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 14.

indra perasa manusia melainkan sesuatu berupa hak-hak tertentu yang dalam ketentuan hukum benda Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdota diakui juga sebagai benda.

3. Kriteria benda tidak berwujud

Dalam KUHPerdota, benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh yang berupa hak. Sedangkan dalam beberapa referensi benda tidak berwujud/ tidak bertubuh dijelaskan sebagai segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba, yang terdiri dari hak-hak atau tagihan.⁸⁸ Lebih lanjut menurut Neng Yani Nurhayani benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, perhitungan, penagihan, dan sebagainya.⁸⁹

Akan tetapi, walaupun benda tersebut tidak memiliki wujud, sebenarnya merupakan hak yang diletakkan atas benda yang berwujud. Misalnya, hak guna usaha yang pada Pasal 508 angka 4 KUHPerdota menggolongkan hak guna usaha sebagai hak (benda tidak berwujud) yang tergolong benda tak bergerak.

Menurut KUHPerdota disebutkan bahwa hak guna usaha adalah hak kebendaan untuk menikmati sepenuhnya barang tidak bergerak milik orang lain, dengan kewajiban membayar upeti tahunan kepada pemilik tanah sebagai pengakuan tentang kepemilikannya, baik berupa uang maupun hasil atau pendapatan alas hak lahirnya hak guna usaha harus

⁸⁸ Munir Fuady, *Loc.Cit*, hlm 30.

⁸⁹ Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.

diumumkan dengan cara seperti yang ditentukan dalam Pasal 620.⁹⁰ Setelah diundangkannya UU No. 5 Tahun 1960 tentang Pokok Agraria (UUPA), makna hak guna usaha menjadi berubah. Dalam UUPA, hak guna usaha adalah hak untuk mengusahakan tanah yang dikuasai secara langsung oleh negara, dalam jangka waktu tertentu, guna usaha pertanian, perikanan, perkebunan, dan peternakan.⁹¹ Dengan demikian, hak guna bangunan⁹² sebagaimana yang diatur dalam UUPA termasuk ke dalam benda tidak berwujud yang digolongkan sebagai benda tak bergerak. Berdasarkan pemaparan tersebut, bahwa kedua hak tersebut merupakan benda tidak berwujud yang hadir karena adanya hak untuk mengambil manfaat atau memanfaatkan suatu benda tertentu yang memiliki wujud, yaitu tanah (benda tidak bergerak). Dengan demikian, sebenarnya benda tidak berwujud ada dan dilekatkan pada suatu manfaat tertentu atas suatu benda tertentu yang memiliki wujud.

C. Benda Dalam Hukum Islam

Menurut istilah Fikih Islam, benda adalah segala sesuatu yang mungkin dimiliki seseorang dan dapat diambil manfaatnya dengan jalan biasa.⁹³

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

⁹⁰ Pasal 720 KUHPerdara.

⁹¹ Pasal 28 UUPA.

⁹² Pasal 35 UUPA.

⁹³ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, UII Press, Yogyakarta, 2000, hlm. 41.

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)*.⁹⁴

Benda tetap ialah benda yang tidak mungkin dipindahkan ke tempat lain, yaitu tanah atau pekarangan. *Benda bergerak* ialah benda yang mungkin dipindahkan ke tempat lain, yaitu benda-benda yang ada di atas tanah, seperti bangunan, pohon, binatang, dan barang-barang.

Ulama-ulama mazhab *Maliki* memandang pohon dan bangunan sebagai benda tetap sebab menurut pendapat Imam *malik*, yang disebut benda bergerak adalah benda yang mungkin dipindahkan ke tempat lain tanpa mengalami perubahan bentuknya. Rumah tidak termasuk benda bergerak sebab apabila dipindahkan ke tempat lain akan berubah bentuknya, menjadi puing-puing. Demikian pohon besar, apabila dipindahkan ke tempat lain, ia akan berbentuk potongan-potongan kayu.

⁹⁴ *Ibid*, hlm. 42.

Benda Mitsli ialah benda yang mempunyai persamaan di pasar, tanpa ada perbedaannya, atau kalau pun ada juga, tetapi amat kecil dan tidak berarti. Misalnya, sepeda motor merek tertentu, model tahun tertentu, amat banyak dijual orang di pasar. Demikian pula benda-benda yang dijual dengan ditimbang, ditakar, dihitung, dan diukur, seperti gula pasir, beras, gelas, kain baju dan sebagainya.

Benda Qimi ialah benda yang tidak mempunyai persamaan di pasar, atau kalau pun ada juga, terdapat unsur-unsur perbedaan yang besar artinya dalam dunia perdagangan khususnya dan muamalat umumnya. Misalnya, lukisan karya seniman tertentu, kuda balap yang terlatih, burung perkutut yang telah jadi dan sebagainya, yang hanya dapat dinilai dengan harga, tidak dapat diganti dengan benda lain yang sama. Maka, *benda qimi* berarti benda yang hanya dapat dinilai dengan harga.

Benda bernilai (mutaqawwam) ialah benda yang secara riil dimiliki seseorang dan boleh diambil manfaatnya dalam keadaan biasa, tidak dalam keadaan darurat. Misalnya, pekarangan, rumah, makanan, binatang dan sebagainya.

Benda tak bernilai (ghairu mutaqawwam) ialah benda yang belum secara riil dimiliki seseorang atau yang tidak boleh diambil manfaatnya kecuali dalam keadaan darurat. Misalnya, binatang buruan di hutan, ikan di laut, minuman keras dan babi bagi orang Islam dan sebagainya.

Selain daripada itu, terdapat macam-macam benda ditinjau dari pemilikinya. Meskipun segala macam benda mempunyai sifat dapat dimiliki,

ditinjau dari boleh atau tidaknya benda itu dimiliki, terdapat tiga macam benda, yaitu:⁹⁵

1. *Benda yang sama sekali tidak boleh diserahkan menjadi milik perorangan* yaitu segala macam benda yang diperuntukkan bagi kepentingan umum, seperti: jalan umum, perpustakaan umum, museum umum dan sebagainya.
2. *Benda yang pada dasarnya tidak dapat menjadi milik perorangan, tetapi dimungkinkan untuk dimiliki apabila terdapat sebab-sebab yang dibenarkan syarak.* Misalnya, harta wakaf dan harta milik *baitul mal*. Tanah wakaf mungkin menjadi milik perorangan atas keputusan pengadilan tentang pembatalan wakaf atau atas pertimbangan kemaslahatan harta wakaf ditukarkan benda lain, dengan jalan dijual dulu kepada perorangan, kemudian hasil penjualannya dibelikan barang lainnya yang menjadi harta wakaf pula.
3. *Benda yang sewaktu-waktu dapat menjadi milik perorangan, yaitu semua benda yang tidak disediakan untuk umum, bukan harta wakaf dan bukan milik baitul mal.*

D. Virtual Property

1. Pengertian Virtual Property

Virtual world atau dunia *virtual* adalah lingkungan yang disimulasikan melalui komputer, dalam satu bentuk atau bentuk yang lain, telah ada sejak tahun 1970. Bermula dari jenis permainan yang berbasis

⁹⁵ *Ibid*, hlm. 46.

teks.⁹⁶ Komputer, perangkat lunak (*software*) dan koneksi, teknologi mengembangkan lingkungan ini menjadi lebih canggih dan kompleks. Kebanyakan dari *virtual world* berasal dari model permainan fantasi. Belakangan ini mulai banyak *virtual world* yang dibuat supaya dapat diakses menggunakan internet oleh banyak jumlah pemain dan dirancang untuk meniru dan memfantasikan dunia nyata.⁹⁷ Pengguna berinteraksi dalam lingkungan ini menggunakan *avatar*. *Virtual world* menggunakan sebuah simulasi fisik sebagai sebuah hasil dari perkembangan informasi yang sangat pesat. Teknologi ini memiliki pengaruh pada kehidupan di dunia nyata.⁹⁸

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.⁹⁹ 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.¹⁰⁰

Dalam kehidupan sehari-hari, orang-orang mengatakan bahwa *virtual world* sebagai dunia non fisik yang berbeda dengan dunia nyata. Dalam hal ini *Bartle* mencoba mendefinisikan bagaimana *virtual property* muncul. Ia mengatakan bahwa *virtual property* berasal dari dan dapat di

⁹⁶ Richard A Bartle *Designing Virtual Worlds* (New Riders, Indianapolis, 2004) at 3-5, Dalam jurnal Rumbles Wayne, *Op. Cit*, hlm 356.

⁹⁷ Jeff LeBlanc "The Pursuit of Virtual Life , Liberty, and Happiness and its Economic and Legal Recognition in the Real world." (2008) 9 Fla Coastal L Rev 255 at 262, *ibid*.

⁹⁸ Joshua A. T. Fairfield, *Loc. Cit*, hlm. 355.

⁹⁹ Ahmad M. Ramli, *Loc. Cit*, hlm. 3.

¹⁰⁰ Lihat Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), *Loc. Cit*.

temukan di dunia *virtual*. Dunia *virtual* yang dikembangkan *Bartle* bahwa dunia *virtual* adalah melakukan sesuatu dengan bantuan media komputer, sehingga antar individu dapat berinteraksi satu sama lain. Dalam komputer ini ada objek *virtual* yang digunakan oleh individu untuk saling berinteraksi.

Definisi secara resmi mengenai *virtual property* sendiri belum ada. Namun beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *virtual property* ini. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* 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.¹⁰¹

Menurut *Michael Meehan*, *virtual property* diartikan sebagai berikut, “*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*”¹⁰²

Virtual property menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.

Susan dan *David* menjelaskan bahwa benda yang terdiri dari sebuah *code* pada komputer yang memenuhi syarat sebagai *virtual*, dapat dimiliki dalam satu entitas, yang memiliki hak untuk mengecualikan orang lain menggunakannya. Tidak hilang ketika *web browser* ditutup, sebaliknya, *virtual property* tetap tersedia, dan *virtual property* dapat dijual antara entitas. Dalam hal ini, nama domain, URLs, situs Web, dan akun *e-mail*

¹⁰¹ *Joshua A. T. Fairfield, Op. Cit*, hlm. 148.

¹⁰² *Michael Meehan, Loc. Cit.*

menunjukkan karakteristik tertentu sebagai kunci umum *virtual property*.
exclusivity, presistence, dan transferability.¹⁰³

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.¹⁰⁴ *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.¹⁰⁵ *Virtual property* merupakan sebuah *code* pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Hal tersebut dikarenakan objek-objek *virtual* ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber.

Pada saat ini banyak manusia mulai menggunakan *e-mail* atau *website* dalam berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya yang berbeda tempat kedudukan dan dalam kegiatan ekonomi seperti perjanjian jual-beli

¹⁰³ Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games", *Canadian Journal of Law and Technology*, hlm. 74.

¹⁰⁴ Peter Brown, dkk, *Loc. Cit.*, hlm. 89.

¹⁰⁵ *Ibid*, hlm. 93.

bahkan kegiatan perbankan. Semuanya dilakukan pada dunia siber dengan menggunakan objek-objek *virtual* tersebut, bahkan dunia siber pun seakan-akan memiliki sebuah perpustakaan yang berisi informasi-informasi mengenai apapun yang ada di bumi ini layaknya buku-buku yang ada pada dunia nyata namun berbentuk *virtual* sehingga berwujud seperti buku-buku yang *virtual*, dan tentu saja itu merupakan objek-objek *virtual* atau *virtual property*.

Objek-objek *virtual* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh beberapa indera manusia. Objek-objek tersebut tidak dapat dilihat oleh indera penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indera perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya objek-objek *virtual* banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan objek-objek *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. Objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena objek-objek ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun objek-objek *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.

Menurut *Erlank*, Untuk mengenali *virtual property* yang dijelaskan oleh *Bartle*, perlu dipecah menjadi 5 (lima) elemen dasar.¹⁰⁶ Elemen pertama adalah harus dengan bantuan komputer. dengan bantuan komputer ini berarti bahwa komputer mengendalikan segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia *virtual*. Hal ini bisa dilakukan dengan cara program atau kode program. Ini berarti bahwa semua aspek dalam game yang ada hubungannya dengan benda *virtual* dikelola secara otomatis oleh komputer tanpa perlu orang-orang yang nyata untuk memiliki semacam keterlibatan pribadi dalam kerja dunia *virtual*.

Elemen kedua adalah bahwa komputer dan dunia *virtual* harus selalu ada, terutama dalam masalah listrik dan konektivitas jaringan. Karena jika dunia *virtual* menjadi tidak aktif atau dimatikan tentu itu bukan lagi dunia *virtual* tapi dunia yang benar-benar tidak ada. Ini akan menjadikan pemain dalam benda *virtual* tidak dapat melakukan hal apapun di dalam dunia *virtual* tersebut jika komputer dimatikan atau di nonaktifkan.

Elemen ketiga berkaitan dengan lingkungan hidup. Dalam keadaan normal dunia *virtual* akan menjadi wakil dari dunia nyata seseorang. Ini agar dunia *virtual* dan dunia nyata menjadi mendalam dan mengajak pemain untuk lebih dekat pada dunia *virtual*. Pada intinya pemilihan lingkungan bergantung pada permasalahan/subyek permainan.

Elemen keempat mengacu pada interaksi. Jika seseorang tidak dapat berinteraksi dengan dunia *virtual* maka dunia nyata akan kehilangan status

¹⁰⁶ W Erlank, "Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur", *P.E.R.*, 2015, Vol. 18 no. 7, hlm. 2528-2531.

dunia *virtual* dan hanya menjadi sebuah karya seni abstrak atau film. Interaksi ini biasanya dilakukan dengan menggambarkan atau menciptakan identitas dalam bentuk *virtual* contohnya adalah *avatar*, sehingga dapat berinteraksi dengan *avatar* lain atau benda *virtual* lainnya.

Elemen terakhir adalah harus ada partisipasi dari individu lain. Ini adalah syarat penting dari dunia maya dan juga penting untuk keberadaan benda *virtual*. Jika tidak ada partisipasi dari individu lain untuk berpartisipasi di dunia maya pada saat yang sama, itu berarti bahwa hanya permainan normal yang dimainkan oleh diri sendiri, seperti *playstation*. Dengan demikian individu-individu yang bergandung untuk berpartisipasi dalam dunia maya bertindak dengan berbagai macam cara sama seperti yang mereka lakukan di kehidupan nyata.

Fairfield mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*.¹⁰⁷

Rivalrousness maksudnya adalah eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik *virtual property*. Pada 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 yang tidak memiliki *password* dari akun *e-mail* tersebut tidak dapat menggunakan akun *e-mail* itu. Sama halnya pada sebuah *website*, hanya pengelola *website* yang memiliki *password* atas *website* tersebut yang dapat menyebarkan info apapun didalam *website* tersebut.

¹⁰⁷ Joshua A. T. Fairfield, *Op. Cit*, hlm. 1053-1054.

Persistence artinya adalah tetap, yaitu *virtual property* tetap akan ada dan tidak akan berubah. Contohnya pada akun *e-mail*, meskipun pemilik akun *e-mail* tersebut mematikan komputernya, semua info dan hal-hal yang ada di akun *e-mail* tersebut tidak akan hilang dan bahkan akun *e-mail* tersebut dapat diakses menggunakan perangkat lainnya dan tidak terbatas hanya pada satu perangkat saja dan tidak merubah isi dari akun *e-mail* tersebut. *Virtual property* seperti sebuah patung di dunia nyata, hanya cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja.

Terakhir adalah *Interconnectivity* yang artinya adalah saling terhubung. Didalam dunia nyata, segala objek yang ada di dunia nyata secara alami saling terhubung. Objek yang ada di dunia nyata dapat saling memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia *virtual* atau dunia siber juga dapat memberikan pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung. Misalnya dengan *e-mail*, setiap orang dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Menurut *David Nelmark*, *Virtual Property* didefinisikan sebagai:¹⁰⁸

“*any property interest that is both intangible and exclusionary.*”

Jika diterjemahkan secara bebas kurang lebih berarti suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

¹⁰⁸ David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*, <http://www.law.northwestern.edu/journals/njtip/v3/n1/1/#note*>, diakses 25 April 2016.

2. Jenis-jenis *Virtual Property*

Virtual worlds atau dunia *virtual* memiliki bermacam jenisnya, permainan *online* yang mensimulasikan *real world* atau dunia nyata ini ada sejak diluncurkannya *Habitat* pada 1988.¹⁰⁹ Pada saat ini *virtual world* lebih interaktif dengan adanya 3D dan 2D, yang menyediakan ruang sosial melalui internet dan mengakomodasi jutaan pengguna. Pengguna berinteraksi dalam *virtual world* menggunakan *avatar*, yang mana perwakilan yang dihasilkan dari komputer dan memperoleh *virtual property* melalui *avatar* mereka.¹¹⁰ *Virtual world* mencakup fungsi jaringan sosial, surat elektronik (*e-mail*), VoIP telephony, pencarian web (*web browsing*), perdagangan *virtual*, dan lambat laun menjadi perdagangan elektronik (*e-commerce*).

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, seperti objek-objek dalam permainan, mata uang *virtual*, *domain names*, *QQ accounts*, *websites*, situs jual-beli *online*, dan sebagainya.¹¹¹

Fairfield menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang

¹⁰⁹ Robert Rossney "Metaworlds: Avatars could be the next interactive revolution. Just don't let them steal your head" (June 1996) 4(6) WIRED <www.wired.com/wired/archive/4.06/avatar_pr.html>. Dalam jurnal Rumbles Wayne, *Op. Cit*, hlm 354.

¹¹⁰ Giles Hogben (ed) *Virtual Worlds: Real Money* (European Network and Information Security Agency, Heraklion, 2008) at 11, *ibid*.

¹¹¹ Ji, P.F. "Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property". *Modern Economy*, 2015, 6, hlm. 305.

obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.¹¹² Menurutnya macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam permainan *online*, dan sebagainya.¹¹³

Sedangkan menurut *Dr. Richard A. Bartle*, *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.¹¹⁴

Objek-objek *virtual* banyak ditemukan dalam permainan *online* atau *game online*, yaitu sebuah program permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi komputer dan dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, permainan ini merupakan permainan yang dimainkan dalam dunia siber. Beberapa *game online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya objek-objek yang ada di dunia nyata. Pada game *SecondLife*, terdapat objek-objek yang diciptakan menyerupai objek-objek yang ada pada dunia nyata namun diperuntukkan digunakan dalam game tersebut. Permainan ini menyerupai sebuah dunia *virtual* dimana setiap pemain seolah-olah berada pada dunia *virtual* tersebut dan melakukan aktivitas-aktivitas dalam dunia tersebut layaknya melakukan aktivitas-aktivitas pada dunia nyata. Pada permainan ini pemain akan diwakilkan wujudnya melalui *avatar* atau karakter pengganti sebagai perwujudan dari si pemain yang juga merupakan hasil dari sistem pemrograman komputer untuk hidup di dunia *virtual* tersebut dan

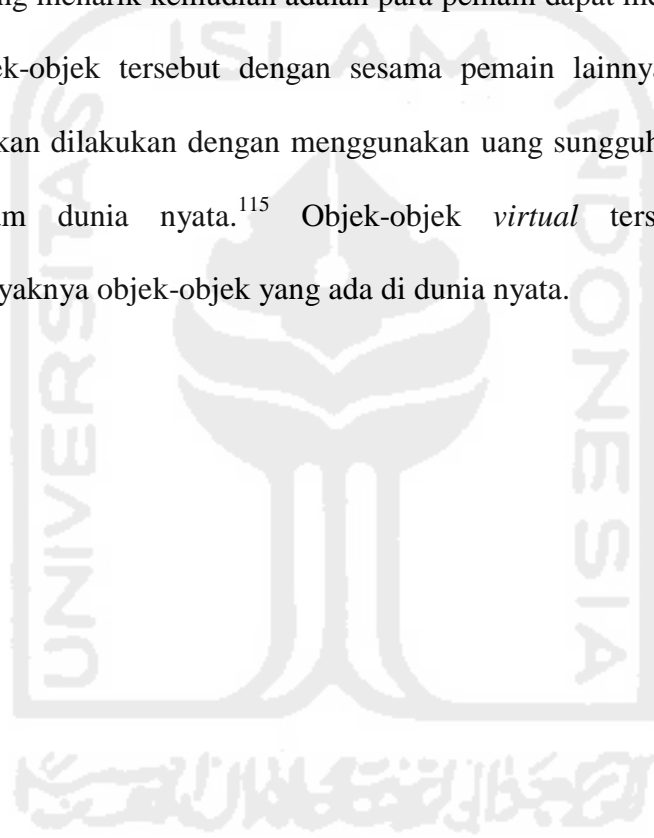
¹¹² Joshua A. T. Fairfield, *Op. Cit*, hlm. 1056-1058.

¹¹³ *Ibid*, hlm. 1053

¹¹⁴ Richard A Bartle, "Pitfalls Of Virtual Property", (The Termis Group, 2004).

melakukan segala aktivitas dengan menggunakan semua objek yang ada di dunia tersebut selayaknya pada dunia nyata.

Pada permainan ini, pemain dapat memiliki rumah, kendaraan seperti mobil, bahkan sebuah pulau. Tentunya objek-objek tersebut berbentuk *virtual* dan hanya dapat digunakan dalam permainan tersebut. Hal yang paling menarik kemudian adalah para pemain dapat menjual atau membeli objek-objek tersebut dengan sesama pemain lainnya dan jual-beli ini bahkan dilakukan dengan menggunakan uang sungguhan yang digunakan dalam dunia nyata.¹¹⁵ Objek-objek *virtual* tersebut diperlakukan selayaknya objek-objek yang ada di dunia nyata.



¹¹⁵ Hannah Yee Fen Lim, “Virtual World, Virtual Land but Real Property”, *SING. J. LEGAL STUD*, 2010. hlm. 317.

BAB III

KEDUDUKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA

Pada penelitian ini penulis dalam menganalisis merujuk pada konsep benda yang diatur dalam KUHPerdara, karena penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan *virtual property* terhadap ketentuan norma-norma hukum benda di Indonesia. Namun sebelumnya perlu diketahui mengenai maksud dari kata kedudukan dalam penelitian ini, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah kedudukan diartikan sebagai berikut:

Kedudukan/ke-du-duk-an/ nomina (kata benda) 1. tempat kediaman; 2. tempat pegawai (pengurus perkumpulan dan sebagainya) tinggal untuk melakukan pekerjaan atau jabatannya; 3. letak atau tempat suatu benda; 4. Tingkatan atau martabat; 5. keadaan yang sebenarnya (tentang perkara dan sebagainya); 6. status (keadaan atau tingkatan orang, badan atau negara, dan sebagainya).

Menurut arti kedudukan pada KBBI tersebut, yang dimaksud dengan kedudukan dalam pembahasan ini adalah letak atau tempat suatu benda pada *virtual property*. Apakah *virtual property* dapat diatur sebagaimana benda tidak berwujud yang diatur dalam KUHPerdara atau tidak.

Sebelum memulai pembahasan yang lebih dalam, sekiranya perlu diketahui terlebih dahulu mengenai arti kata benda. Dalam KBBI, benda diartikan,¹¹⁶

Benda/ben-da/ nomina (kata benda) 1. Segala yang ada dalam alam yang berwujud atau berjasad (bukan roh); zat (misalnya air, minyak); 2. Barang yang

¹¹⁶ Lihat <http://kbbi.web.id/benda>, diakses pada tanggal 27 September 2016, pukul 14:00 WIB.

berharga (sebagai kekayaan); harta; 3. Barang: rumah itu terbakar bersama benda yang ada di dalamnya.

Menurut hukum, benda didefinisikan sesuai ketentuan pada Pasal 499 KUHPerduta, dalam paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang, dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik.

Pada KUHPerduta kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, 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.¹¹⁷

Dalam ketentuan yang diartikan dengan *zaak* ialah semua barang dan hak. Hak disebut juga dengan “bagian dari harta kekayaan” (*vermogensbestanddeel*). Harta kekayaan meliputi barang, hak, dan hubungan hukum mengenai barang dan hak, diatur dalam buku II dan buku III KUHPerduta. Sedangkan *zaak* meliputi barang dan hak diatur dalam buku II KUHPerduta.¹¹⁸ Pengertian benda secara luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.¹¹⁹

Pengertian benda (*zaak*) secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat menjadi objek hak milik. Menurut terminologi benda di atas ini benda berarti objek sebagai lawan dari subyek dalam hukum yaitu orang

¹¹⁷ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 14.

¹¹⁸ Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit*, hlm. 126-127.

¹¹⁹ P.N.H. Simanjuntak, *Loc. Cit*, hlm. 203.

dan badan hukum. Oleh karena itu yang dimaksud dengan 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 KUHPerdara (BW) (buku II), seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.¹²⁰

Sedangkan menurut Subekti, secara luas benda (*zaak*) adalah segala sesuatu yang dapat dihaki oleh orang. Dalam arti sempit benda diartikan sebagai barang yang dapat terlihat saja. 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. Hak kebendaan (*zaakelijk recht*) adalah suatu hak yang memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda, yang dapat dipertahankan terhadap tiap orang.¹²¹

Menurut Abdulkadir Muhammad, Buku II KUHPerdara memuat ketentuan-ketentuan tentang benda, yang terdiri dari barang dan hak. Barang adalah objek hak milik. Hak juga dapat menjadi objek hak milik. Karena itu benda adalah objek hak milik.¹²²

Demikian juga Salim HS mengatakan bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:¹²³

1. Sebagai barang yang dapat dilihat atau berwujud (pengertian sempit);
2. Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan;
3. Sebagai objek hukum, lawannya subjek hukum.

¹²⁰ Riduan Syahrani, *Loc. Cit*, hlm. 116.

¹²¹ Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 1.

¹²² Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit*, hlm. 127.

¹²³ Salim HS, *Loc. Cit*, hlm. 96.

Dalam hukum benda diatur mengenai beberapa asas yang berlaku bagi hak-hak kebendaan. Adapun beberapa asas dalam hukum kebendaan sebagai berikut:¹²⁴

1. Asas hukum memaksa (*Dwingend recht*).
2. Hak kebendaan dapat dialihkan.
3. Asas individualitas (*Individualiteit*).
4. Asas totalitas (*Totaliteit*).
5. Asas tidak dapat dipisahkan (*Onsplitsbaarheid*).
6. Asas prioritas (*Prioriteit*).
7. Asas percampuran (*Vermenging*).
8. Asas publisitas (*Publiciteit*).
9. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak.
10. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak.

Penjelasannya mengenai asas-asas tersebut adalah sebagai berikut:¹²⁵

1. Asas hukum memaksa (*dwingend recht*)

Asas pemaksa, berarti berlakunya ketentuan Hukum Benda merupakan hukum pemaksa (*dwingend recht*). Jadi, tidak dapat disimpangi, ditentukan, dihitung, atau ditakar berdasarkan berat, jumlah, atau ukuran, atau ditentukan menurut tumpukan. Aturan yang berlaku

¹²⁴Kartini Mulyadi, *Loc. Cit*, hlm. 226

¹²⁵*Ibid*, hlm. 226.

menurut undang-undang wajib dipatuhi atau tidak boleh disimpangi oleh para pihak.

2. Asas dapat dipindahtangankan

Menurut hukum perdata Barat, tidak semua hak kebendaan dapat dipindahkan, kecuali hak pakai dan hak mendiami. Akan tetapi, setelah berlakunya UUHT, semua benda dapat dipindahtangankan. Berbeda dengan tagihan, disini para pihak menentukan bahwa tidak dapat dipindahtangankan, tetapi berhak juga menyanggupi akan tidak memperlainkan (*vervreemden*) barangnya, dan berlakunya dibatasi oleh *etische causaliteitsregel* (Pasal 1337 KUHPerdata): tidak berlaku jika tujuannya bertentangan dengan kesusilaan. Hak milik kebendaan dapat dialihkan dari pemiliknya semula kepada pihak lain dengan segala akibat hukumnya.

3. Asas individualitas (*individualiteit*)

Asas ini berarti sesuatu yang dapat diberikan menjadi kebendaan menurut hukum dapat ditentukan terpisah.¹²⁶ Artinya bahwa sesuatu yang dapat dikatakan sebagai benda atau diberikan sebagai benda adalah segala sesuatu yang dapat ditentukan sebagai suatu kesatuan atau sebagai jumlah atau ukuran tertentu. Hal ini dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 1333 KUHPerdata, "Suatu perjanjian harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya. Jumlah barang itu

¹²⁶ *Ibid*, hlm. 226.

tidak perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung”.

4. Asas totalitas (*totaliteit*)

Asas totalitas (*totaliteit*) berarti kepemilikan suatu kebendaan adalah kepemilikan menyeluruh atas setiap bagian kebendaan. Misalnya, seseorang tidak mungkin memiliki bagian dari suatu kebendaan jika ia tidak memiliki titel hak milik atas kebendaan tersebut secara utuh. Artinya bahwa sesuai dengan sifat individualitas dari suatu kebendaan, tiap-tiap benda yang menurut sifatnya atau menurut undang-undang tidak dapat dibagi maka penyerahan kepemilikan atas benda tersebut harus dilakukan secara keseluruhan benda itu. Dalam asas totalitas ini tercakup asas perlekatan (*accessie*) karena perlekatan terjadi dalam hal benda pokok (*hoofdzaak*) berkaitan erat dengan benda-benda pelengkapannya, yaitu benda tambahan (*bijzaak*) dan benda pembantu (*hulpzaak*). Oleh karena itu, seorang pemilik benda pokok adalah pemilik benda pelengkapannya.¹²⁷

5. Asas tidak dapat dipisahkan (*onsplitsbaarheid*)

Asas ini merupakan konsekuensi dari asas totalitas (*totaliteit*) bahwa seseorang tidak mungkin melepaskan hanya sebagian hak miliknya atas suatu kebendaan yang utuh. Meskipun seorang pemilik diberi kewenangan untuk membebani hak miliknya dengan hak kebendaan lainnya yang bersifat terbatas (*jura in re alieno*), beban yang dilakukan hanya terhadap keseluruhan benda yang menjadi miliknya. Dengan demikian, *jura in*

¹²⁷ Frieda Husni Hasbullah, *Loc. Cit*, hlm. 36.

re aliena tidak mungkin dapat diberikan untuk sebagian benda, tetapi harus untuk seluruh benda sebagai suatu kesatuan.¹²⁸

6. Asas prioritas (*prioriteit*)

Asas ini berarti antara hak kebendaan yang satu dan hak kebendaan yang lain di atas suatu kebendaan yang sama memiliki tingkatan atau kedudukan yang berjenjang-jenjang (*hierarkis*). Jika dilihat dari sisi penuh atau tidaknya suatu hak kebendaan, hak yang memiliki kedudukan yang paling tinggi adalah hak milik kemudian diikuti oleh hak bezit, dan hak atas kebendaan milik orang lain (*jura in re aliena*). Jika terjadi perselisihan mengenai hak-hak kebendaan tersebut, hak yang kedudukan hierarkinya lebih tinggi akan diprioritaskan dari hak yang kedudukan prioritasnya lebih rendah. Apabila di antara hak-hak kebendaan yang kedudukan hierarkinya sama, diberikan prioritas kepada hak yang muncul lebih awal, kecuali untuk hak *bezit*. Hak *bezit* hadir karena penguasaan atas suatu benda tertentu dan akan lepas jika penguasaan itu lepas.

7. Asas percampuran (*vermenging*)

Asas percampuran ini terjadi apabila dua lebih hak melebur menjadi satu.¹²⁹ Hal ini berarti adanya suatu percampuran, yaitu peleburan dua hak apabila dua hak itu dimiliki oleh orang yang sama dan atas kebendaan yang sama. Misalnya, jika A menyewa sebuah rumah milik B, kemudian A membeli rumah tersebut, hak sewa tersebut menjadi lenyap.

¹²⁸ Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Loc. Cit*, hlm. 180.

¹²⁹ Frieda Husni Hasbullah, *Loc. Cit*, hlm. 37.

8. Asas publisitas (*Publiciteit*)

Asas publisitas berkaitan dengan pengumuman status kepemilikan suatu benda tidak bergerak kepada masyarakat. Hak milik, penyerahan, dan pembebanan hak atas tanah misalnya, wajib didaftarkan pada Kantor Pendaftaran Tanah dan ditulis dalam Buku Tanah (*register*) agar diketahui oleh umum. Untuk benda bergerak, tidak perlu didaftarkan, artinya cukup melalui penguasaan dan penyerahan nyata.¹³⁰

9. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak

Pengaturan dan perlakuan dapat disimpulkan dari cara membedakan antara benda bergerak dan benda tidak bergerak serta manfaat atau pentingnya perbedaan antara kedua benda tersebut. Cara atau kriteria pembedaannya ditentukan oleh undang-undang.¹³¹ Adapun, manfaat pembedaannya dapat ditinjau dari sudut penyerahannya, penguasaannya, kadaluwarsa, dan pembebanannya.¹³²

10. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak

Pada dasarnya dalam setiap hukum perjanjian terkandung asas kebendaan dan dalam setiap hak kebendaan melekat pula setiap hukum perjanjian di dalamnya. Sifat perjanjian ini menjadi semakin penting

¹³⁰ *Ibid.*

¹³¹ Pasal 506-511 KUHPerdara.

¹³² Frieda Husni Hasbullah, *Loc. Cit*, hlm. 37-38.

karena adanya dalam pemberian hak kebendaan yang terbatas (*jura in re aliena*), sebagaimana disebutkan dalam undang-undang.¹³³

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*).¹³⁴

Benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) adalah suatu benda yang sifatnya dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan panca indera, terdiri dari:¹³⁵

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

Benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*) adalah suatu benda yang hanya dirasakan oleh panca indera saja (tidak dapat dilihat) dan kemudian dapat direalisasikan menjadi suatu kenyataan, contohnya merek perusahaan, paten, ciptaan musik atau lagu.¹³⁶ Dengan kata lain benda yang bersifat tidak kebendaan merupakan benda tidak bertubuh/ tidak berwujud, seperti surat berharga.

Pengaturan mengenai benda tidak berwujud dalam hukum kebendaan di Indonesia diatur dalam Pasal 503 KUHPerdara yaitu tiap-tiap kebendaan adalah

¹³³ Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Loc. Cit*, hlm. 180.

¹³⁴ Elsi Kartika Sari, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 10.

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ *Ibid.*

bertubuh atau tak bertubuh. Dimana dalam pengaturan tersebut, kebendaan yang tak bertubuh secara luas diartikan sebagai benda tidak berwujud.

Sedangkan penjelasan mengenai benda tidak berwujud dalam beberapa literatur yakni, benda tidak berwujud/tidak bertubuh adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yaitu fisiknya tidak terlihat atau teraba, yang terdiri dari hak-hak atau tagihan.¹³⁷

Lebih lanjut, Neng Yani Nurhayani menjelaskan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, perutangan, penagihan, dan sebagainya.¹³⁸ Pada ketentuan hukum kebendaan Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdara, benda tidak berwujud diakui sebagai benda. Meskipun di dalam KUHPerdara menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud adalah hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUHPerdara tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa pengertian 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 obyek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik

¹³⁷ Munir Fuady, *Loc.Cit*, hlm 30.

¹³⁸ Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.

serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.¹³⁹ Begitu juga menurut Abdulkadir Muhammad, Buku II KUHPerdara memuat ketentuan-ketentuan tentang benda, yang terdiri dari barang dan hak. Barang adalah objek hak milik. Hak juga dapat menjadi objek hak milik. Karena itu benda adalah objek hak milik.¹⁴⁰ Demikian Salim HS mengatakan bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:¹⁴¹

1. Sebagai barang yang dapat dilihat atau berwujud (pengertian sempit);
2. Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan;
3. Sebagai objek hukum, lawannya subjek hukum.

Dengan kata lain dalam hukum perdata, masalah benda tidak sama dengan bidang disiplin ilmu fisika, yang dikatakan bahwa bulan adalah benda (angkasa), sedangkan dalam pengertian hukum perdata bulan itu bukan (belum) dapat dikatakan sebagai benda karena tidak/belum ada yang (dapat) memilikinya.¹⁴² Oleh karena itu, benda sebagaimana tercantum pada Pasal 499 KUHPerdara adalah semua objek hak yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud.

Begitu juga dalam Pasal 503 KUHPerdara benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Menurut beberapa ahli benda tidak berwujud diartikan sebagai beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, peruntungan, penagihan, dan sebagainya.¹⁴³

¹³⁹ P.N.H. Simanjuntak, *Loc. Cit*, hlm. 203.

¹⁴⁰ Abdulkadir Muhammad, *Loc. Cit*, hlm. 127.

¹⁴¹ Salim HS, *Loc. Cit*, hlm. 96.

¹⁴² Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 165.

¹⁴³ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit*, hlm. 163.

Benda tidak berwujud juga diartikan sebagai segala benda yang tidak ada fisiknya, yaitu fisiknya tidak terlihat atau teraba, yang terdiri dari hak-hak atau tagihan.¹⁴⁴

Dalam KUHPerdara pun mengatur mengenai cara peralihan atas benda tidak berwujud. Peralihan atas benda ini juga terdapat pada salah satu asas hak kebendaan yaitu asas dapat dipindahtangankan.

Dari penjelasan diatas, diperoleh beberapa unsur dari benda tidak berwujud, yakni:

1. Merupakan objek hukum
2. Bagian daripada harta kekayaan
3. Dapat dimiliki
4. Tidak memiliki tubuh
5. Berupa hak

Berdasarkan unsur-unsur tersebut dikarenakan benda tidak berwujud juga merupakan benda sebagaimana diatur dalam KUHPerdara, maka dalam unsur benda tidak berwujud tersebut terdapat pula unsur benda secara umum, yakni Merupakan objek hukum; Bagian daripada harta kekayaan; dapat dimiliki.

Setelah didapatkan unsur-unsur benda tidak berwujud, maka pembahasan selanjutnya beralih pada *virtual property* untuk mengetahui unsur-unsur dari *virtual property* itu sendiri. Namun sebelum membahas mengenai *virtual property*, penting diketahui mengenai arti kata dari *virtual property*, yaitu sebagai berikut:

¹⁴⁴ Munir Fuady, *Loc.Cit*, hlm 30.

Virtual berasal dari kata visual, yang artinya adalah proses perubahan suatu konsep dan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, drafik dan lain-lain agar dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) untuk disajikan.¹⁴⁵ Dalam beberapa referensi *virtual* memiliki arti,

*General. Having the properties of a thing but being the thing; 2. Computing. An operation or feature appearing to exist but it does not;*¹⁴⁶ *Adjective used to describe an experience or entity which is a simulation of something real: for example, virtual community and virtual corporation;*¹⁴⁷ *very close to being something without actually being it; existing or occurring on computers or on the Internet.*¹⁴⁸

Jika diterjemahkan secara bebas kurang lebih berarti, secara umum, memiliki sifat dari suatu hal tapi mendekati hal itu; secara komputerisasi, operasi atau fitur yang tampil nyata tapi tidak nyata; merupakan kata sifat yang digunakan untuk menggambarkan pengalaman atau wujud yang merupakan simulasi dari sesuatu yang nyata: misalnya, komunitas *virtual* dan perusahaan *virtual*; sangat mendekati sebagai suatu hal tanpa benar-benar menjadi suatu hal tersebut; ada atau terdapat pada komputer atau di Internet.

Sedangkan *property* memiliki arti sebagai berikut:

¹⁴⁵ Tim Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta, Balai Pustaka, 2005) hal,821. Dikutip dari <http://storage.jak-stik.ac.id/students/paper/penulisan%20ilmiah/30402084/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:00 WIB.

¹⁴⁶ Dikutip dari <http://thelawdictionary.org/virtual/>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:20 WIB.

¹⁴⁷ Dikutip dari <http://www.oxfordreference.com/search?q=virtual&searchBtn=Search&isQuickSearch=true>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:30 WIB.

¹⁴⁸ Dikutip dari <http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:10 WIB.

Sebagian besar orang membagikan pemahaman bahwa *property* memiliki arti “sesuatu yang dimiliki oleh seseorang”.¹⁴⁹ Secara umum, hukum mendefinisikan *property* sebagai hak antar manusia yang menyangkut benda.¹⁵⁰ Berdasarkan definisi hukum “*property*” tersebut memiliki dua bagian:¹⁵¹ 1) hak antara perorangan, 2) yang berkaitan dengan benda.

Kepemilikan akan sesuatu hal adalah hak dari satu atau lebih banyak orang, untuk memiliki dan menggunakannya dengan mengesampingkan orang lain. Dalam *Code*, hal yang mungkin terdapat kepemilikan terhadapnya disebut “*property*”.¹⁵²

Secara yuridis definisi mengenai *virtual property* sendiri memang belum ada, namun beberapa ahli hukum mendefinisikan *virtual property* sebagai berikut:

Virtual Property sering disebut juga sebagai *virtual goods* atau *virtual objects*. *Virtual property* atau *virtual goods* ini dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau gambar dari suatu benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan untuk digunakan dalam permainan *online* atau komunitas *online*.¹⁵³

Menurut *Dr. Richard A. Bartle*, *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.¹⁵⁴

¹⁴⁹ Thomas C. Grey, “The Disintegration of Property”, in *Nomos* XXII 69, 69 (J. Roland Pennock & John W. Chapman eds., 1980). Dikutip dari John G. Sprankling, “Understanding Property Law”, *lexisnexis*, hlm. 1-2..

¹⁵⁰ *Ibid.*

¹⁵¹ *Ibid.*

¹⁵² Dikutip dari <http://thelawdictionary.org/property/>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 15:15 WIB.

¹⁵³ Lihat <http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>, diakses pada tanggal 29 September 2016, pukul 14:25 WIB.

¹⁵⁴ Richard A Bartle, “Pitfalls Of Virtual Property”, *Loc. Cit.*

Sedangkan Menurut *David Nelmark*, *virtual property* didefinisikan sebagai:¹⁵⁵ “*any property interest that is both intangible and exclusionary.*”

Jika diterjemahkan secara bebas kurang lebih berarti suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

Fairfield menjelaskan, 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.¹⁵⁶ Macam-macamnya seperti akun *e-mail*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.¹⁵⁷ Menurutnya macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam permainan *online*, dan sebagainya.¹⁵⁸ Lebih lanjut, *Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*.¹⁵⁹

Rivalrousness maksudnya adalah eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik *virtual property*. Pada 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 yang tidak memiliki *password* dari akun *e-mail* tersebut tidak dapat menggunakan akun *e-mail* itu.

Persistence artinya adalah tetap, yaitu *virtual property* tetap akan ada dan tidak akan berubah. Contohnya pada akun *e-mail*, meskipun pemilik akun *e-mail* tersebut mematikan komputernya, semua info dan hal-hal yang ada di akun *e-mail*

¹⁵⁵ David Nelmark, *Loc. Cit.*

¹⁵⁶ Joshua A. T. Fairfield, *Loc. Cit.*, hlm. 148.

¹⁵⁷ *Ibid*, hlm. 1056-1058.

¹⁵⁸ *Ibid*, hlm. 1053

¹⁵⁹ *Ibid*, hlm. 1053-1054.

tersebut tidak akan hilang dan bahkan akun *e-mail* tersebut dapat diakses menggunakan perangkat lainnya dan tidak terbatas hanya pada satu perangkat saja dan tidak merubah isi dari akun *e-mail* tersebut. *Virtual property* seperti sebuah patung di dunia nyata, hanya cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja.

Terakhir adalah *Interconnectivity* yang artinya adalah saling terhubung. Didalam dunia nyata, segala objek yang ada di dunia nyata secara alami saling terhubung. Objek yang ada di dunia nyata dapat saling memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia *virtual* atau dunia siber juga dapat memberikan pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung.

Susan dan David menjelaskan bahwa *virtual property* merupakan objek yang terdiri dari sebuah *code* pada komputer yang memenuhi syarat sebagai *virtual*, dapat dimiliki dalam satu entitas, yang memiliki hak untuk mengecualikan orang lain menggunakannya. Tidak hilang ketika *web browser* ditutup, sebaliknya, *virtual property* tetap tersedia, dan *virtual property* dapat dijual antara entitas. Dalam hal ini, nama domain, URLs, situs Web, dan akun *e-mail* menunjukkan karakteristik tertentu sebagai kunci umum *virtual property*. *exclucivity*, *presistence*, dan *transferability*.¹⁶⁰

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-

¹⁶⁰ Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, *Loc. Cit*, hlm. 74.

beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*. *Virtual property* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.¹⁶¹ *Virtual property* ini bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaannya 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.¹⁶²

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*”¹⁶³

Virtual property menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual* tersebut.

Jadi, *virtual property* merupakan sebuah *code* pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Hal tersebut dikarenakan objek-objek *virtual* ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber, sehingga penggunaan objek-objek *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. Objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena objek-objek ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber pula, namun objek-objek *virtual* dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia

¹⁶¹ Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

¹⁶² *Ibid*, hlm. 93.

¹⁶³ Michael Meehan, *Loc. Cit*.

terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya. Pada dunia *virtual* tersebut para penggunanya berinteraksi dalam *virtual world* menggunakan *avatar*, yang mana *avatar* merupakan perwakilan/representasi pengguna yang dihasilkan dari komputer, dan pengguna dapat memperoleh *virtual property* melalui *avatar* mereka.¹⁶⁴

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

1. Merupakan objek
2. Bagian daripada harta kekayaan
3. Dapat dimiliki
4. Tidak memiliki tubuh
5. Berada dalam sistem komputer dan internet

Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas mengenai benda berwujud dan fokus pada benda tidak berwujud, dikarenakan karakteristik *virtual property* lebih mendekati karakteristik benda tidak berwujud. Jika dibandingkan dengan benda berwujud, tentu *virtual property* bukanlah objek yang memiliki wujud nyata yang dapat disentuh sebagaimana benda berwujud.

Untuk menentukan apakah *virtual property* termasuk kedalam benda tidak berwujud berdasarkan KUHPerdara atau tidak, maka perlu membandingkan antara unsur-unsur dari keduanya. Berikut ini tabel perbandingan antara unsur-unsur benda tidak berwujud menurut KUHPerdara dan unsur-unsur *virtual proeprty*:

¹⁶⁴ Giles Hogben (ed) *Virtual Worlds: Real Money* (European Network and Information Security Agency, Heraklion , 2008) at 11, *Loc. Cit.*

Tabel 1. Perbandingan unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUHPerduta dan *virtual property*.

No.	Unsur-unsur benda tidak berwujud berdasarkan KUHPerduta	Unsur-unsur <i>virtual property</i>
1	Merupakan objek hukum	Merupakan objek
2	Bagian daripada harta kekayaan	Bagian daripada harta kekayaan
3	Dapat dimiliki	Dapat dimiliki
4	Tidak memiliki tubuh	Tidak memiliki tubuh
5	Berupa hak	Berada dalam sistem komputer dan internet

Berikut penjelasan mengenai tabel diatas. Sebagaimana telah disebutkan bahwa unsur benda tidak berwujud yang pertama adalah merupakan objek hukum. Berdasarkan penjelasan sebelumnya disebutkan bahwa unsur benda secara umum yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum, bagian daripada harta kekayaan dan dapat dimiliki. Begitu juga benda tidak berwujud pun merupakan suatu objek hukum, bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, terlebih dalam Pasal 499 KUHPerduta benda tidak berwujud diklasifikasikan sebagai hak, dan pada Pasal 503 KUHPerduta, benda tidak berwujud didefinisikan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh.

Berkaitan dengan unsur benda merupakan objek hukum, jika menilik pada literatur, pengertian mengenai objek hukum sendiri adalah segala sesuatu yang berguna bagi subjek hukum baik manusia maupun badan hukum, dan yang dapat menjadi pokok suatu hubungan hukum karena sesuatu itu dapat di kuasai oleh subjek hukum.¹⁶⁵ Selanjutnya pada *virtual property* telah dijelaskan bahwa *virtual property* didefinisikan sebagai suatu objek atau gambaran dari suatu benda yang tidak memiliki wujud nyata juga tidak dapat diraba atau disentuh yang dapat diperjual-belikan untuk digunakan dalam permainan *online* atau dalam komunitas *online*. Dijelaskan pula bahwa *virtual property* bagi para penggunanya dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaan itu hanya berlaku pada dunia siber.

Pada *email* misalnya, surat dalam suatu *email* memiliki fungsi tersendiri bagi pemiliknya, baik dari pengirim maupun penerima surat layaknya keberadaan surat secara nyata. Surat tersebut dikuasai menggunakan akun *email*, dan hanya pemilik akun saja yang dapat mengakses surat miliknya. Demikian halnya dalam permainan *online*, *item* atau *virtual property* memiliki kegunaan tersendiri bagi pengguna dalam suatu komunitasnya.

Berkaitan dengan adanya praktik jual-beli terhadap *virtual property*, dapat diartikan bahwa *virtual property* dapat ditukarkan dengan sejumlah uang yang berarti *virtual property* tersebut memiliki nilai ekonomi, juga merupakan pokok dalam hubungan hukum. Sebagaimana menurut subekti,

¹⁶⁵ Soedjono dirdjosisworo, *Loc. Cit*, hlm. 122.

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.¹⁶⁶ Adanya praktek jual-beli tersebut menandakan bahwa *virtual property* dapat di kuasai oleh subjek hukum dan dapat dialihkan dengan cara jual-beli. Dengan demikian, *virtual property* memiliki nilai ekonomi dikarenakan *virtual property* memiliki manfaat atau setidaknya tidaknya dapat digunakan/ memiliki fungsi bagi subjek hukum. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut, *virtual property* merupakan bagian dari harta kekayaan, karena berharga dan memiliki nilai ekonomi.

Berkaitan dengan penguasaannya, *virtual property* bersifat eksklusif sebagaimana yang dimaksud oleh *Fairfield* sebagai *Rivalrousness*, yaitu *virtual property* 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 juga sebagai identitas penggunaannya dalam dunia siber. Akun hanya dapat diakses dengan menggunakan *password* atau kata sandi, misalnya pada sebuah akun *email* atau akun dalam permainan *online*, hanya pengguna akun yang memiliki *password* saja yang dapat menggunakan akun tersebut. Orang lain yang tidak memiliki *password* dari akun tersebut tidak dapat menggunakan akun itu. Sama halnya pada sebuah *website*, hanya pengelola *website* yang memiliki *password* atas *website* tersebut yang dapat menyebarkan info apapun didalam *website* tersebut.

¹⁶⁶ Rachmadi Usman, *Loc. Cit*, hlm. 1.

Jika melihat pada unsur dapat dimiliki pada benda tidak berwujud. Benda tidak berwujud juga merupakan benda yang diatur pada Buku II KUHPerdara, benda sendiri dalam KUHPerdara diartikan sebagai objek hukum yang dapat dikuasai oleh hak milik, yang dalam hal ini benda merupakan objek hak milik. Objek hak milik berarti objek yang dapat dimiliki, sehingga secara implisit benda tidak berwujud merupakan objek yang dapat dimiliki. Karena dapat dimiliki maka terdapat hak pada benda tersebut, hak ini dikenal dengan hak kebendaan. Hak kebendaan ialah hak mutlak atas sesuatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas sesuatu benda dan dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.¹⁶⁷

Menurut Abdulkadir Muhammad, salah satu cara memperoleh hak kebendaan adalah dengan cara penciptaan, yakni orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu. Pengertian menciptakan di sini meliputi menciptakan benda baru dari benda-benda yang sudah ada atau menciptakan benda baru yang sama sekali tadinya belum ada. Contohnya, menciptakan rumah. Rumah ini benda baru, tetapi tercipta dari benda-benda yang sudah ada yaitu batu, pasir, semen, bata, air, dan besi ataupun Hak paten atas penemuan televisi, hak cipta atas suatu lukisan, lagu, atau buku sebagai benda baru sama sekali.

Berdasarkan definisi para ahli, *virtual property* merupakan sebuah kode-kode yang dibuat menggunakan komputer dan internet, begitu juga akun *email* ataupun akun permainan *online* yang diciptakan oleh penggunanya

¹⁶⁷ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit.*, hlm. 24.

dalam dunia siber. Dimana berdasarkan penjelasan tersebut menjelaskan bahwa *virtual property* merupakan sebuah ciptaan yang mana menurut Abdulkadir Muhammad orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu.

Penjelasan diatas membuktikan bahwa *virtual property* telah memenuhi unsur Merupakan suatu objek hukum sekaligus unsur Bagian dari harta kekayaan, dan unsur Dapat dimiliki. Ketiga unsur tersebut merupakan unsur benda pada umumnya sebagaimana diatur pada Buku II KUHPerdara. Sehingga *virtual property* telah memenuhi unsur sebagai benda pada umumnya. Namun belum dapat menjawab, apakah *virtual property*, merupakan benda tidak berwujud sebagaimana diatur oleh KUHPerdara.

Unsur selanjutnya pada benda tidak berwujud adalah tidak memiliki tubuh. sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerdara, benda tidak berwujud dijelaskan sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Dalam bukunya, Munir Fuady menjelaskan bahwa tidak berwujud yang dimaksud adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba.¹⁶⁸ Sedangkan unsur bersifat tidak berwujud dalam *virtual property* menurut Peter Brown dijelaskan bahwa *virtual property* hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.¹⁶⁹ Menurut Michael Meehan, *virtual property* dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.¹⁷⁰ Menurut David Nelmark, *Virtual Property* didefinisikan sebagai

¹⁶⁸ Munir Fuady, *Loc. Cit*, hlm 30.

¹⁶⁹ Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

¹⁷⁰ Michael Meehan, *Loc. Cit*.

suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.¹⁷¹ Juga 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.¹⁷²

Berdasarkan penjelasan tersebut, *virtual property* didefinisikan sebagai benda yang tidak memiliki wujud nyata atau tidak memiliki fisik sehingga tidak dapat disentuh menggunakan indera perasa manusia, karena *virtual property* hanya berada pada dunia siber saja, oleh karenanya *virtual property* memenuhi unsur tidak memiliki tubuh atau fisik secara nyata yang dapat diraba.

Unsur yang terakhir pada benda tidak berwujud adalah berupa hak. Hal ini jelas disebutkan dalam Pasal 499 KUHPerdara. Sedangkan pada *virtual property*, menurut pengertiannya sendiri merupakan sebuah *code* pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata, keberadaannya hanya berada di dunia siber. Dalam beberapa penjelasan tersebut, disebutkan bahwa *virtual property* merupakan objek *virtual* yang menyerupai benda nyata atau benda berwujud, sehingga *virtual property* bukan berupa hak, melainkan memiliki bentuk tersendiri yang hanya berada pada sistem komputer dan internet (dunia siber) saja. Sehingga *virtual*

¹⁷¹ David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*, <http://www.law.northwestern.edu/journals/njtip/v3/n1/1/#note*>, diakses 25 April 2016.

¹⁷² Ji, P.F. *Loc. Cit.*, hlm. 305.

property tidak dapat memenuhi unsur berupa hak, tetapi memiliki bentuk tersendiri dalam dunia siber.

Namun pengertian mengenai unsur berupa hak ini jika diterjemahkan secara ekstensif, meskipun di dalam KUHPerdara menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud berupa hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUHPerdara tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata.

Pernyataan ini juga dikuatkan oleh Sujitno, S.H., M.Hum. yang menyatakan bahwa benda tidak berwujud tidak semata-mata merupakan suatu hak saja melainkan juga bisa berupa lain selama telah memenuhi unsur-unsur benda. Demikian pula hukum benda tidak berlaku secara kumulatif, melainkan secara alternatif.¹⁷³ Sehingga meskipun *virtual property* bukanlah berupa hak dan memiliki bentuk tersendiri, namun *virtual property* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara. Hal ini dikarenakan *virtual property* telah memenuhi unsur-unsur benda pada umumnya, yakni merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dan dapat dimiliki, juga memenuhi unsur tidak memiliki tubuh sebagaimana benda tidak berwujud yang dijelaskan dalam Pasal 503 KUHPerdara. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa benda tidak berwujud yang dicontohkan dalam KUHPerdara memang berupa

¹⁷³ Wawancara dengan Sujitno, Dosen Hukum Perdata Universitas Islam Indonesia, pada hari Kamis tanggal 13 Oktober 2016, di Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

hak-hak, namun ketentuan tersebut tidak berarti bahwa selain hak tidak dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara. Berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan *bahwa virtual property* merupakan benda tidak berwujud berdasarkan KUHPerdara.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis diatas, *virtual property* dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara, hal ini dikarenakan *virtual property* telah memenuhi unsur-unsur benda tidak berwujud yaitu merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dapat dimiliki, tidak memiliki tubuh, namun bukan merupakan hak. Meskipun begitu ketentuan dalam hukum benda tidak berlaku secara kumulatif, melainkan secara alternatif selama telah memenuhi unsur-unsur benda secara umum. Dengan demikian *virtual property* memiliki kedudukan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara.

B. Saran

Pada beberapa kasus dalam penelitian ini menggambarkan bahwa kemajuan teknologi memungkinkan untuk munculnya permasalahan-permasalahan baru, terutama terkait permasalahan *virtual property*, dimana pengaturan mengenai hal tersebut masih sangat terbatas, sehingga:

1. Memerlukan pengkajian yang lebih mendalam mengenai *virtual property* itu sendiri berdasarkan hukum di Indonesia.
2. Pengaturan mengenai *virtual property* masih sangat terbatas dan tidak disebutkan secara langsung, sehingga perlu adanya pengaturan yang secara eksplisit mengatur mengenai *virtual property* dalam hukum

kebendaan di Indonesia. Pengaturan semacam ini diharapkan dapat mencakup permasalahan-permasalahan yang sudah ada, maupun yang akan ada.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010.
- Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, UII Press, Yogyakarta, 2000.
- Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004.
- C. S. T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1995.
- Elsi Kartika Sari, dkk, *Hukum Dalam ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2007.
- Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Jakarta, Ind-Hill-Co, 2005.
- J. Satrio, *Perikatan pada Umumnya*, Alumni, Bandung, 1999.
- Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Kebendaan pada Umumnya*, Kencana Prenada Media, 2003.
- Munir Fuady, *konsep HUKUM PERDATA*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015.
- P.N.H. Simanjuntak, *Pokok-Pokok Hukum Perdata Indonesia*, Jakarta: Djambatan, 2009.
- Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas –asa Hukum perdata*, Alumni, Bandung, 1992.
- Salim HS, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002.
- Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Internus, 2001.

Soedjono dirdjosisworo, Pengantar Ilmu Hukum, Rajawali Pers, Jakarta, 2007.

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

B. Jurnal

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

Hannah Yee Fen Lim, "Virtual World, Virtual Land but Real Property", *SING. J. LEGAL STUD*, 2010. hlm. 317.

Ji, P.F. "Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property". *Modern Economy*, 2015, 6, 305-309.

Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047.

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.

Richard A Bartle, "Pitfalls Of Virtual Property", (The Termis Group, 2004).

Rumbles Wayne, "Theft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?", *Canterbury Law Review*, [Vol 17, 2, 2011].

Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games", *Canadian Journal of Law and Technology*.

Thomas C. Grey, "The Disintegration of Property", in *Nomos XXII* 69, 69 (J. Roland Pennock & John W. Chapman eds., 1980). Dikutip dari John G. Sprankling, "Understanding Property Law", *lexisnexis*, hlm. 1-2.

W Erlank, "Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur", *P.E.R*, 2015, Vol. 18 no. 7.

C. Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Unadng-Unadng No. 5 Tahun 1960 tentang Pokok Agraria (UUPA)

Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), Kementerian Komunikasi dan Informasi RI, Versi tanggal 20 Agustus 2004.

D. Data Elektronik

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, diakses pada tanggal 25 April 2016, pukul 14:25 WIB.

David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*, <http://www.law.northwestern.edu/journals/njtip/v3/n1/1/#note>, diakses 25 April 2016.

<http://kbbi.web.id/benda>, diakses pada tanggal 27 September 2016, pukul 14:00 WIB.

Tim Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta, Balai Pustaka, 2005) hal.821. Dikutip dari <http://storage.jakstik.ac.id/students/paper/penulisan%20ilmiah/30402084/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:00 WIB.

<http://thelawdictionary.org/virtual/>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:20 WIB.

<http://www.oxfordreference.com/search?q=virtual&searchBtn=Search&isQuickSearch=true>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:30 WIB.

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 14:10 WIB.

<http://thelawdictionary.org/property/>, diakses pada tanggal 23 September 2016, pukul 15:15 WIB.

<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>, diakses pada tanggal 29 September 2016, pukul 14:25 WIB.

E. Lain-lain

Hasil wawancara dengan Sujitno, S.H., M.Hum, Dosen Hukum Perdata Universitas Islam Indonesia, pada Tanggal 13 Oktober 2016 di Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.