# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara dengan basis pengguna *game* terbesar di dunia, menunjukkan potensi pasar yang sangat signifikan dalam industri *game* global. Berdasarkan data terkini dari Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) tahun 2025, Indonesia menempati peringkat keempat dunia dengan jumlah pemain *game* mencapai lebih dari 154 juta orang, atau setara dengan 40% dari total pemain *game* di kawasan Asia Tenggara. [1] Proyeksi pertumbuhan industri *game* di Indonesia menunjukkan tren positif yang konsisten, di mana jumlah *gamer* diperkirakan akan mencapai 192,1 juta orang pada tahun 2025 yang tersebar di berbagai platform, dengan dominasi platform mobile gaming yang mencapai 77% dari total pasar.[2]

Seiring berkembangnya pesatnya industri *game* di indonesia saat ini akun *game* telah berkembang menjadi aset virtual yang memiliki nilai ekonomis (*virtual asset with economic value*) dan dapat diperjualbelikan secara aktif dalam pasar digital Indonesia maupun global. Praktik jual beli akun *game* telah menjadi fenomena yang umum di Indonesia, dengan platform-platform jual beli daring seperti Papipum, Rapspoint, Carousell, OLX, Itemku dan Shopee yang

[1] Donnie Pratama, *Indonesia Duduki Peringkat 4 Jumlah Gamer Terbanyak di Dunia*, terdapat dalam https://teknobuzz.id/2025/10/13/indonesia duduki-peringkat 4 jumlah gamer terbanyak di dunia/, diakses tanggal 19 Desember 2025

[2] Eko Sutriyanto, *Jumlah Gamers Indonesia Kini tembus 185 Juta Orang*, terdapat dalam https://www.tribunnews.com/techno/2025/01/23/jumlah gamers indonesia kini tembus 185 juta orang. Diakses tanggal 19 desember 2025

secara khusus menyediakan layanan perdagangan akun *game*. Berdasarkan observasi pasar, harga akun *Mobile Legends* berkisar dari Rp 50.000 untuk akun pemula hingga mencapai Rp 7.999.999 untuk akun sultan yang memiliki koleksi skin lengkap dan peringkat tertinggi, dengan rata-rata harga transaksi berada pada kisaran Rp 200.000 hingga Rp 1.000.000. Akun *Free Fire* diperdagangkan dengan harga mulai dari Rp 75.000 hingga Rp 1.100.000, sementara akun PUBG *Mobile* milik seorang proplayer esport asal indonesia bernama Zuxxy laku terjual hingga ratusan juta rupiah. [3] akun *game* yang dimiliki oleh seseorang dapat dikategorikan sebagai aset virtual yang mempunyai nilai ekonomis.

Perkembangan industri *game* tidak hanya menciptakan nilai ekonomi dari aset virtual, tetapi juga telah melahirkan profesi baru yaitu *game*r profesional maupun *game*r kasual yang menjadikan bermain *game* sebagai sumber penghasilan utama. Tidak menutup kemungkinan seorang gamer, baik yang berstatus sebagai *game*r profesional maupun *game*r kasual, akan terlepas dari jeratan kepailitan (*bankruptcy*) apabila yang bersangkutan mengalami ketidakmampuan finansial untuk memenuhi kewajiban pembayaran utang-utangnya. Risiko kepailitan dapat menimpa siapa saja, termasuk individu yang berprofesi sebagai *game*r.

Ketika seorang *game*r dinyatakan pailit oleh pengadilan, muncul pertanyaan hukum yang sangat fundamental dan belum terjawab dalam sistem

[3] Cristian Wiranata Surbakti, *Akun PUBG Mobile Zuxxy laku terjual, raup untung ratusan juta!* , terdapat dalam https://www.oneesports.id/pubg/akunpubg mobile zuxxylaku terjual/, Diakses Tanggal 19 Desember 2025

hukum Indonesia  apakah akun *game* yang dimiliki oleh *gamer* tersebut, yang mungkin bernilai puluhan hingga ratusan juta rupiah, dapat dimasukkan sebagai bagian dari boedel pailit untuk dieksekusi guna melunasi utang kepada para kreditor.

Dalam konteks hukum benda indonesia Pertama Pasal 499 Kitab Undang- Undang Hukum Perdata ( Untuk selanjutnya penyebutan Undang-Undang ini disingkat menjadi KUHPerdata) mendefinisikan benda *(zaak*) sebagai "tiap barang dan tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Rumusan ini bersifat sangat luas: benda tidak terbatas pada objek fisik yang dapat diraba, melainkan juga mencakup hak-hak yang tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*). Akun *game* yang mengandung akumulasi item virtual, level karakter, skin eksklusif, dan ranking merupakan objek yang dapat dikuasai oleh pemainnya secara eksklusif, memiliki nilai ekonomis yang terukur, dan faktanya diperdagangkan secara aktif di pasar digital. Oleh karena itu, akun *game* memenuhi syarat untuk dikualifikasikan sebagai "tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik" sebagaimana dimaksud Pasal 499 KUHPerdata.

Kedua, Pasal 503 KUHPerdata membagi benda menjadi benda berwujud (*lichamelijke zaken*) dan benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*). Menurut doktrin Sri Soedewi M.S., benda tidak berwujud adalah hak-hak subjektif yang tidak memiliki wujud fisik namun memiliki nilai ekonomis dan dapat dikuasai; contohnya adalah hak cipta dan merek dagang.[4] Akun *game* jelas termasuk benda tidak berwujud karena wujudnya berupa kode algoritmik

[4] Sri Soedewi M.S., Hukum Perdata: Hukum Benda. Yogyakarta: Liberty, 1981, hal. 2

dalam sistem komputer (*cyberspace*) yang tidak dapat diraba secara fisik, namun memiliki nilai ekonomis yang riil dan dapat dikuasai serta dikendalikan oleh pemegangnya.

Ketiga, Pasal 511 KUHPerdata mengatur bahwa benda bergerak karena undang-undang adalah hak-hak atas benda yang bergerak, termasuk di dalamnya hak memungut hasil atas benda bergerak dan hak pemakaian (*gebruik*). Berdasarkan pasal ini, hak yang melekat pada akun *game* seperti hak untuk menggunakan karakter, hak atas item virtual, hak atas ranking dan progres dapat dikonstruksikan sebagai benda bergerak tidak berwujud yang diakui oleh sistem hukum kebendaan KUHPerdata. Klasifikasi ini relevan karena benda bergerak dapat menjadi objek gadai dan, dalam konteks kepailitan, dapat dieksekusi melalui penjualan umum maupun penjualan di bawah tangan.

Keempat, Pasal 5 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (untuk selanjutnya Undang- Undang ini disingkat menjadi Undang-Undang ITE) mengakui dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah. Data akun *game* yang berupa rekaman digital atas kepemilikan item, level, dan status dalam sistem server merupakan dokumen elektronik yang eksistensinya diakui secara yuridis. Pengakuan ini memperkuat legitimasi akun *game* sebagai objek hukum dalam tatanan hukum perdata Indonesia.[5]

---

[5] Rachel Angelique Kristanto,*et al*., "*Kedudukan Aset Digital sebagai Benda Tidak Berwujud dan Implikasinya terhadap Pembuatan Akta Pengalihan oleh Notaris*", Jurnal Hukum dan Masalah Sosial dalam Masyarakat, Edisi No. 1 Vol. 9, 2026, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, hlm. 2875.

Kelima, perbandingan dengan yurisprudensi dan legislasi negara lain memperkuat konstruksi ini. Mahkamah Agung Belanda (*Hoge Raad*) melalui putusan tanggal 31 Januari 2012 dalam perkara RuneScape menetapkan bahwa benda virtual berupa amulet dan topeng dalam permainan daring merupakan "*goederen*" atau benda yang dapat menjadi objek tindak pidana terhadap harta kekayaan, sehingga dapat dicuri sebagaimana benda pada umumnya. Pertimbangan hukum Mahkamah Agung Belanda bertumpu pada dua dasar, yaitu benda virtual tersebut memiliki nilai ekonomis yang nyata (*value*) dan berada di bawah penguasaan eksklusif pemain (*exclusive control*), kendati secara teknis benda itu hanyalah data dalam basis data milik penyelenggara permainan.

Konstruksi ini sangat relevan bagi Indonesia karena Mahkamah Agung Belanda mendasarkan penalarannya pada doktrin hukum perdata yang sama dengan yang dianut Pasal 499 KUHPerdata, yakni segala sesuatu yang memiliki nilai dan dapat dikuasai secara eksklusif merupakan benda yang dapat menjadi objek hak kebendaan. Dengan demikian, akun *game* beserta perlengkapan di dalamnya yang memenuhi unsur nilai ekonomis dan penguasaan eksklusif sepatutnya diperlakukan sebagai benda bergerak tidak berwujud yang dapat menjadi bagian dari harta debitor dan, oleh karenanya, dapat dimasukkan ke dalam boedel pailit.[6]

[6] Hoge Raad der Nederlanden *(Mahkamah Agung Belanda), Putusan tanggal 31 Januari 2012, ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, Nederlandse Jurisprudentie 2012/536 (perkara RuneScape*), terdapat dalam https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, diakses tanggal 25 Juni 2026.

Berdasarkan seluruh konstruksi yuridis di atas, akun *game* dapat dikualifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud (*moveable intangible property*) dalam sistem hukum perdata Indonesia berdasarkan Pasal 499 jo. Pasal 503 jo. Pasal 511 KUHPerdata. Sebagai benda yang memiliki nilai ekonomis dan dapat dimiliki serta dialihkan, akun *game* berpotensi kuat untuk dimasukkan ke dalam boedel pailit berdasarkan Pasal 21 Undang-Undang Kepailitan dan PKPU, yang mencakup "seluruh kekayaan Debitor" tanpa pembatasan antara benda berwujud dan tidak berwujud.

Dalam konteks hukum kepailitan Indonesia, apabila seorang *game*r tersebut telah memenuhi syarat-syarat kepailitan menurut pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 37 Tahun 2004 tentang Kepailitan dan Penundaan Kewajiban Pembayaran Utang (untuk selanjutnya Undang- Undang ini disingkat menjadi Undang – Undang Kepailitan dan PKPU), yaitu memiliki dua atau lebih kreditor dan tidak membayar lunas sedikitnya satu utang yang telah jatuh tempo dan dapat ditagih, serta syarat-syarat tersebut terbukti secara sederhana di hadapan Pengadilan Niaga, maka yang bersangkutan dapat dinyatakan pailit secara sah oleh hakim.[7]

Berdasarakan Undang – Undang Kepailitan dan PKPU Pasal 21 bahwa "Kepailitan meliputi seluruh kekayaan Debitor pada saat putusan pernyataan pailit diucapkan serta segala sesuatu yang diperoleh selama kepailitan". Rumusan norma ini bersifat sangat luas dan inklusif, mencakup semua bentuk

[7] Sutan Remy Sjahdeini, *Hukum Kepailitan: Memahami Undang-Undang Nomor 37 Tahun 2004 tentang Kepailitan*, Ctk. Ketiga, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2009, hlm. 54.

harta kekayaan debitur tanpa membedakan antara aset berwujud dan tidak berwujud, sepanjang memiliki nilai ekonomis dan dapat dieksekusi untuk melunasi utang kepada kreditor.[8]

Namun penerapan terhadapat ketentuan umum pasal tersebut terhadap aset virtual seperti akun *game* menghadapi sejumlah permasalahan pertama apakah akun *game* yang memiliki nilai ekonomis ini dapat dijadikan sebagai *boedel pailit* karena di dalam Undang- Undang kepailitan dan PKPU tidak mengatur secara jelas mengenai status kedudukan akun *game* apakah dapat dijadikan boedel pailit atau tidak. Permasalahan kedua jika akun *game* dapat dikatakan sebagai *boedel pailit* bagaimana cara pelaksanaan eksekusinya, Undang - Undang Kepailitan dan PKPU mengatur bahwa penjualan harta pailit dapat dilakukan melalui pelelangan di muka umum atau penjualan di bawah tangan dengan izin hakim pengawas. Namun, mekanisme khusus untuk eksekusi aset virtual seperti akun *game* belum diatur secara detail.

Undang-Undang Kepailitan dan PKPU yang saat ini berlaku disusun pada era sebelum pesatnya perkembangan ekonomi digital, sehingga tidak mengantisipasi eksistensi aset-aset virtual seperti akun *game*, *cryptocurrency*, *Non-Fungible Token* (NFT), dan berbagai bentuk properti virtual lainnya yang kini memiliki nilai ekonomis sangat signifikan.[9] Makanya diperlukan studi perbandingan antara Indonesia dan belanda yang dimana Perbandingan ini memungkinkan memetakan arah pembaruan hukum (*law reform*) yang dapat

[8] Imran Nating, *Peranan dan Tanggung Jawab Kurator Dalam Pengurusan dan Pemberesan Harta Pailit*, Ctk. Pertama, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 58.

[9] Ardinila Nugrahaningtyas,"*Kepemilikan Atas Virtual property Dalam Hukum Benda Di Indonesia*". Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2017.

dijadikan rujukan bagi pembentuk undang-undang di Indonesia dalam mengakomodasi keberadaan aset virtual sebagai bagian dari harta pailit. Dengan demikian, pendekatan perbandingan hukum dengan Belanda dipilih karena memenuhi prasyarat metodologis berupa keterbandingan sistem hukum (*comparability*) dan nilai guna praktis bagi pengembangan hukum nasional.

Oleh karena adanya permasalahan hukum tersebut yang bersifat kontemporer, kompleks, dan memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi perlindungan hukum kreditor, kepastian hukum dalam transaksi digital, serta perkembangan industri *game* dan ekonomi digital Indonesia secara keseluruhan, maka penelitian ini akan mengkaji **"Pelaksanaan Eksekusi Terkait Akun Game Yang Dijadikan Aset Dalam Pemberesan Harta Pailit (Studi Perbandingan Dengan Belanda)"**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat 2 rumusan masalah untuk dilakukan penelitian yaitu:

1. Apakah akun *game* dapat dijadikan sebagai aset yang dimasukan dalam Boedel Pailit Dalam perbandingan Negara Indonesia dan Negara Belanda?
2. Bagaimana pelaksanaan eksekusi akun *game* yang dimasukan dalam Boedel Pailit Dalam perbandingan Negara Indonesia dan Negara Belanda?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam peneltian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kedudukan akun *game* yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit
2. Untuk menganalisis pelaksanaan eksekusi akun *game* yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit

## D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan, ada beberapa penelitian yang memiliki persamaan yang sama dengan penelitian ini. Penelusuran dilakukan melalui penelurusuran di internet. Beberapa penelitian yang mirip dan pernah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Permasalahan | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Hananda Dwi Sasongko Putra, Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Airlangga, 2025 | Pemberesan Akun Tiktok dan Akun Youtube sebagai Boedel Pailit berdasarkan Undang-Undang Kepailitan di Indonesia | 1. Apakah Akun Tiktok Dan Akun Youtube Termasuk Boedel Pailit<br>2. Bagaimana Cara Penentuan Penilaian Dan Eksekusi Akun Tiktok Dan Akun | Pada penelitian ini berfokus pada apakah akun Tiktok dan Youtobe termasuk dalam boedel pailit dan bagaimana cara mengeksekuisnya, sedangkan penelitian yang akan diteliti pada skripsi ini |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Youtube Sebagai Boedel Pailit | berfokus pada akun *game* sebagai objeknya. |
| 2. | Raden Arsa Yudhistira Pratama, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, 2024 | Analisis Yuridis Terkait Akun Youtube Milik Youtuber Yang Dijadikan Aset Dalam Pemberesan Harta Pailit | 1. Bagaimana Akun Youtube Dijadikan Sebagai Boedel Pailit Dari Peraturan Perundang-Undangan Dan Data Sekunder Sebagai Dasar Penelitian | Pada penelitian ini berfokus pada apakah akun youtobe dapat dijadikan sebagai boedel pailit dilihat dari Peraturan Perundang – undangan sedangkap penelitian yang akan diteliti dalam skripsi ini berfokus pada akun *game* apakah akun *game* tersebut dapat dimasukan dalam boedel |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | pailit dan bagaimana pelaksanaan eksekusi akun *game* tersebut. |
| 3. | Adella Kamala Sari, Sri Haryati, Jurnal hukum, volume 11 edisi No 1, Universitas Padjajaran, 2023 | Akun *Game* Online Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual-Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia | 1.Bagaimana keabsahan transaksi jual beli Akun *Game* Online Genshin Impact ditinjau dari hak kebendaan dan legalitas sebagai objek jual beli berdasarkan Hukum Positif Indonesia | Pada penelitian ini berfokus pada bagaimana keabsahan transaksi jual beli aku *game* online khususnya genshin impact sedangkan penelitian yang akan diteliti dalam skripsi ini berfokus pada apakah akun *game* dapat dimasukan dalam boedel pailit ddan bagaimana cara |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | pelaksanaan eksekusinya. |
| 4. | Frans Ricoras, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Gajah Mada, 2025 | Pengaturan Kepailitan Terhadap Harta Pailit Berbentuk Aset Kripto (Crypto Asset) Di Indonesia Serta Pengurusan Dan Pemberesan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 37 Tahun 2004 | 1. Bagaimana status aset kripto dalam hukum kepailitan di Indonesia,<br>2. bagaimana mekanisme pengelolaan aset kripto sebagai harta pailit oleh kurator. | Pada penelitian ini berfokus pada bagaimana status aset kripto dalam hukum kepailitan dan bagaimana pengelolaanya sedangkan penelitian yang akan diteliti dalam skripsi ini berfokus pada status akun *game* apakah dapat dimasukan dalam boedel pailit dan bagaimanan cara pelaksanaan eksekusinya. |

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Hukum Benda

#### a. Pengertian dan Ruang lingkup Benda

Dalam sistem hukum perdata Indonesia, konsep benda (zaak) memiliki pengertian yang luas dan mencakup tidak hanya objek yang berwujud secara fisik, melainkan juga hak-hak yang dapat dikuasai oleh subjek hukum. Menurut Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), benda didefinisikan sebagai "tiap barang dan tiap hak yang dapat menjadi objek hak milik. Definisi ini menunjukkan bahwa benda dalam pengertian yuridis memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan pengertian benda dalam kehidupan sehari-hari yang hanya terbatas pada objek yang dapat dilihat dan diraba.

Berdasarkan ketentuan Pasal 499 KUHPerdata tersebut, dapat dipahami bahwa benda mencakup dua kategori utama, yaitu barang yang berwujud *(lichamelijke zaken*), dan hak-hak yang tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*), sepanjang keduanya dapat dimiliki atau menjadi objek hak milik.

Menurut Prof. Subekti, benda (*zaak*) dalam arti luas adalah segala sesuatu yang dapat dihaki oleh orang, sedangkan dalam arti sempit hanya mencakup barang yang dapat terlihat saja. Sedangkan menurut Prof. L.J. van Apeldoorn, benda dalam arti yuridis adalah sesuatu yang merupakan objek hukum. Dengan demikian, di dalam KUHPerdata kata zaak mempunyai dua arti, yaitu barang berwujud

*(lichamelijke zaken*); dan bagian daripada harta kekayaan yang tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*), yang keduanya dapat menjadi objek hak milik.[10]

**b. Hak-Hak Kebendaan (*Zakelijke Rechten)***

**1) Pengertian dan Hakikat Hak Kebendaan**

Hak kebendaan (*zakelijk recht*) adalah hak mutlak *(absolut*) atas suatu benda yang memberikan kekuasaan langsung atas benda tersebut dan dapat dipertahankan terhadap siapapun juga. Hak kebendaan merupakan hak yang bersifat mutlak karena mengikat tidak hanya pihak tertentu, tetapi juga seluruh pihak ketiga manapun yang mungkin terkait di kemudian hari.

Hak kebendaan dibedakan dari hak perorangan (*persoonlijk recht)* yang hanya dapat dipertahankan terhadap pihak tertentu saja dalam suatu hubungan hukum. Perbedaan antara hak kebendaan dan hak perorangan ini memiliki implikasi yang sangat penting dalam konteks kepailitan, karena hak kebendaan pada umumnya lebih kuat kedudukannya dalam proses eksekusi.[11]

---

[10] P.N.H. Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, edisi Pertama, Kencana, Jakarta, 2015, hlm.176.

[11] Ronna Syaloomita Lorena Doringin, *et.al*, "*Syarat Hapusnya Kedudukan Hak Kebendaan Berdasarkan Buku II Kuhperdata*", Jurnal Lex crimen, Edisi No. 4 Vol. 12. 2024, Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi, 2024, hlm. 2.

**2) Macam-Macam Hak Kebendaan**

Secara garis besar, hak kebendaan (zakelijke rechten) dalam KUHPerdata dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama:

a) Hak Kebendaan yang Memberikan Kenikmatan (Genotsrechten)

Hak kebendaan yang meberikan kenikmatan salah satunya Hak Milik (Eigendom), diatur berdasarkan Pasal 570–624 KUHPerdata, adalah hak yang paling sempurna dan paling luas di antara semua hak kebendaan. Pasal 570 KUHPerdata mendefinisikan hak milik sebagai "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".

b) Hak Kebendaan yang Memberikan Jaminan *(Zakelijke Zekerheidsrechten)*

Hak yang memberikan jaminan salah satunya Hak Gadai (*Pand),* diatur menurut Pasal 1150–1160 KUHPerdata, adalah hak yang diperoleh seorang kreditur atas suatu barang bergerak yang diserahkan kepadanya oleh debitur atau orang lain atas namanya, yang memberikan kekuasaan kepada kreditur untuk mengambil pelunasan dari barang tersebut secara didahulukan daripada kreditur lainnya. Gadai berlaku untuk benda bergerak, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud (Pasal 1153 KUHPerdata)

**c. Kedudukan Benda Tidak Berwujud dan Aset Virtual dalam Hukum Benda Indonesia**

**1) Benda Tidak Berwujud (Onlichamelijke Zaken)**

Benda tidak berwujud dalam KUHPerdata adalah hak-hak subjektif yang tidak memiliki wujud fisik namun memiliki nilai ekonomis dan dapat dikuasai serta dialihkan. Contoh klasik benda tidak berwujud meliputi hak cipta, hak paten, hak merek, piutang, dan surat berharga. Penyerahan benda tidak berwujud dilakukan melalui mekanisme tersendiri; untuk piutang atas nama (op naam) dilakukan melalui cessie berdasarkan Pasal 613 KUHPerdata, sedangkan untuk surat berharga atas tunjuk (aan toonder) dilakukan melalui penyerahan fisik surat.

**2) Konsep *Virtual property* sebagai Benda Tidak Berwujud**

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah melahirkan konsep baru dalam hukum benda, yaitu *virtual property* atau properti virtual. Meskipun hingga saat ini belum ada definisi yuridis yang resmi mengenai *virtual property* dalam sistem hukum positif Indonesia, para ahli hukum telah memberikan pengertian yang komprehensif terhadap konsep ini.

Joshua A.T. Fairfield, seorang ahli hukum terkemuka dalam bidang hukum properti virtual, mendefinisikan *virtual property* sebagai sebuah kode (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. Properti virtual ini merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata, dan tidak memiliki eksistensi di luar dunia virtual.[12]

Dalam konteks hukum benda Indonesia, *virtual property* memenuhi lima unsur benda secara yuridis, yaitu:

a) Merupakan objek;
b) Bagian daripada harta kekayaan;
c) Dapat dimiliki;
d) Tidak memiliki tubuh/wujud fisik; dan
e) Berada dalam sistem komputer dan internet.

Berdasarkan unsur-unsur tersebut, *virtual property* dapat dikualifikasikan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud *(onlichamelijke roerende zaak)* berdasarkan Pasal 499 jo. Pasal 503 KUHPerdata. Penelitian dari Universitas Padjadjaran menegaskan bahwa *virtual property* dalam permainan Mobile Legends berkedudukan sebagai objek hukum berupa benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*). [13] Sejalan dengan itu, penelitian dari Universitas Islam Bandung menyimpulkan

[12] Joshua A.T. Fairfield, "*Virtual Property*", Boston University Law Review, Vol. 85 No. 4, Indiana University School of Law, Bloomington, 2005, hlm. 1047-1048,

[13] Febriella Martinez Sitorus, *et.al*, "*Status Hak Kebendaan Atas Virtual property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia*", Jurnal Sains Sosio Humaniora, Edisi No 1 Vol. 6, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 2022, hlm. 2.

bahwa *virtual property* dapat dikatakan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud namun memiliki nilai ekonomis, dan dapat dilekati hak milik berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian ini menggunakan penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder untuk dijadikan bahan dasar yang kemudian untuk diteliti dengan cara penelusuran peraturan-peraturan dan literatur yang berkaitan dengan objek penelitian . Sehingga pendekatan penelitian ini dapat disebut juga dengan *library research* karena bersifat penulisan pustaka.

### 2. Pendekatan Peneltian

Metode pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan perundang- undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan konseptual ( *Conceptual Approach*) dengan cara menganalisis masalah hukum dengan meneliti konsep-konsep hukum yang mendasarinya, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang konsep-konsep hukum, doktrin, dan asas-asas yang relevan dengan isu hukum yang sedang diteliti. Selain itu, juga menggunakan pendekatan perbandingan (*comparative approach*) yaitu yaitu dengan membandingkan pengaturan dan praktik hukum di Indonesia dengan negara lain, dalam hal ini Belanda, guna memperoleh persamaan

dan perbedaan pengaturan mengenai status hukum benda virtual. Pendekatan ini dipilih karena hukum kebendaan Indonesia bersumber dari *Burgerlijk Wetboek* Belanda melalui asas konkordansi, sehingga kedua sistem hukum memiliki keterbandingan (*comparability*) yang memadai, sekaligus karena Belanda telah memiliki preseden hukum melalui putusan *Hoge Raad* dalam perkara *RuneScape* yang mengakui benda virtual sebagai *goederen*.

**3. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah norma- norma yang terkait dengan Akun *Game*, *Virtual property* dan Hukum kepailitan.

**4. Sumber data penelitian**

a. Bahan Hukum Primer

1) Undang-Undang Nomor 37 Tahun 2004 tentang Kepalilitan dan Penundaan Kewajiban Pembayaran Utang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 131, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4443);
2) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
3) Kitab Undang – Undang KUHPerdata; dan
4) Peraturan Perundang-Undangan lainnya yang berkaitan dengan Kepailitan

b. Bahan Hukum Sekunder

1) Buku;

2) Jurnal;

3) Artikel;

4) Dll

c. Bahan Hukum Tersier

1) KBBI; dan

2) Kamus Hukum

**5. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan Data dilakukan dengan studi kepustakaan dan studi dokumenter sebagaimana penelitian yang digunakan dalam dalam Penelitian Hukum Normatif yang bersumber dari bahan hukum primer,sekunder maupun tersier.

**6. Analisis Data**

Bahan Hukum dianalisa secara Deskriptif Kualitatif, yaitu dengan cara mengambil data yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga dapat diuraikan secara deskriptif dan kualitatif, yaitu dengan cara mengklasifikasi data sesuai dengan permasalahan penelitian, kemudian disistematisasikan dalam bentuk narasi yang kemudian data yang telah disistematisasikan tersebut dijadikan dasar untuk menarik suatu kesimpulan.

## G. Kerangka Skripsi

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai arah dan tujuan penulisan dalam skripsi ini, maka penelitian ini akan menggambarkan secara garis besar kerangka dari skripsi ini dengan perincian sebagai berikut:

Bab I berisi tentang Pendahuluan tentang analisis yuridis terkait akun *game* milik gamer yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan umum baik dari sisi teoritik hukum positif maupun teoritik hukum Islam tentang analisis yuridis terkait akun *game* milik *gamer* yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit.

Bab III adalah hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu tentang akun *game* milik *Gamer* dapat dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit dan pelaksanaan eksekusi akun *game* milik *Gamer* yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit.

Bab IV adalah penutup yang berisi Kesimpulan dan saran terkait dengan tentang akun *game* milik *Gamer* dapat dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit dan pelaksanaan eksekusi akun *game* milik *Gamer* yang dijadikan aset dalam pemberesan harta pailit.