VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA INDONESIA

SKRIPSI

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

Oleh:

DIO ARIESKY

No. Mahasiswa: 12410209

PROGRAM STUDI S1 ILMU HUKUM

F A K U L T A S H U K U M

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2016

بسم الله الرحمن الرحيم

***VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA**

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

Pada Tanggal 2 November 2016

Yogyakarta, 15 Oktober 2016

Dosen Pembimbing

Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum

NIDN. 014100109.

ii

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

***VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA**

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam
Ujian Tugas Akhir/ Pendadaran
Pada Tanggal 2 November 2016 dan Dinyatakan **LULUS**

Yogyakarta, 3 November 2016

	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 Rahim Faqih, S.H., M.Hum)
NIK. 844100101

iii

SURAT PERNYATAAN

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

بسم الله الرحمن الرحيم

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dio Ariesky

No. Mahasiswa : 12410209

Adalah benar-benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang telah melakukan penulisan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa Skripsi dengan judul :

"*VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA"

Karya Ilmiah ini 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 hasil karya saya sendiri yang dalam penyusunan tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika dan norma-norma penulisan sebuah karya tulis ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Meskipun secara prinsip hak milik karya tulis ilmiah ini ada pada saya, namun demi kepentingan akademik dan pengembangannya, saya memberikan wewenang kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan Perpustakaan Pusat Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan sebagaimana mestinya.

Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas (terutama butir no.1 dan no.2), saya sanggup menerima sanksi administratif maupun sanksi pidana jika saya terbukti melakukan pelanggaran dan atas pernyataan tersebut, saya juga akan bersikap kooperatif apabila pelanggaran itu terjadi dan melakukan pembelaan terhadap hak-hak saya, serta melakukan penandatanganan berita acara tentang hak dan kewajiban saya di depan Majelis atau Tim Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang ditunjuk oleh Fakultas, apabila tanda-tanda plagiat disinyalir/terjadi pada karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, serta dengan sadar tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Oktober 2016

Yang membuat pernyataan,



(Dio Ariesky)

iv

CURRICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Dio Ariesky
2. Tempat Lahir : Pekanbaru
3. Tanggal Lahir : 14 April 1994
4. Jenis Kelamin : Laki-Laki
5. Golongan Darah : AB
6. Alamat Terakhir : Jl. Pandega Marta 10, Sleman, Yogyakarta
7. Alamat Asal : Jl. Cempaka, Pelalawan, Riau
8. Identitas Orang Tua
   a. Nama Ayah : Muddin Hasibuan
      Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
   b. Nama Ibu : Nefizarita
      Pekerjaan Ibu : Wiraswasta
9. Riwayat Pendidikan :
   a. SD : SD Taruna Andalan Pangkalan Kerinci
   b. SMP : SMP Taruna Andalan Pangkalan Kerinci
   c. SLTA : SMA Negeri 1 Pangkalan Kerinci
10. Organisasi : 1. FKPH UII
    2. Ikatan Mahasiswa Pelalawan-Yogyakarta
11. Prestasi : -
12. Hobby : Olahraga, Mendengarkan Musik, Baca

Yogyakarta, 15 Oktober 2016

Yang Bersangkutan,

(Dio Ariesky)

NIM. 12410209

MOTTO

Bila kamu tak tahan penatnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan.
(Imam Asy-Syafi'e rahmatullah)

Ya Allah, tidak ada kemudahan kecuali yang Engkau buat mudah. Dan Engkau menjadikan kesedihan (kesulitan), jika Engkau kehendaki pasti akan menjadi mudah.
(HR. Ibnu Hibban, no. 3/255)

Alhamdulillah.

Ku persembahkan pemikiran sederhana ini khusus

Kepada :

Papa dan Mama tercinta.

Sahabat dan Teman tersayang.

Seseorang yang telah banyak memberikan dukungan moril.

Almamater Universitas Islam Indonesia khususnya Fakultas Hukum yang saya cintai.

Semua Intelektual muda Indonesia yang Berintegritas.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "*VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA"

Adapun yang menjadi tujuan penyusunan skripsi ini untuk mengakhiri studi dan untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. ALLAH SWT, kata terimakasih saja mungkin tidaklah cukup penulis katakan. Karena berkat rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya, penulis dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan lancar;
2. Kepada orang tuaku tercinta, Bp. Muddin Hasibuan dan Ib. Nefizarita, terimakasih untuk segala hal. Berkat doa tiada henti, motivasi dan membantu penulis dengan hati yang tulus dalam berjuang menuntut ilmu dan meraih pendidikan yang tinggi, pada akhirnya penulis dapat mengerjakan tugas akhir dengan lancar;
3. Kepada Bapak Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum selaku dosen pembimbing penulis. Dengan sabar dan membimbing memberikan pengarahan kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir, serta sekaligus menjadi Orang Tua penulis dengan ikhlas dan tulus, memberikan motivasi dan pelajaran hidup kepada penulis;
4. Kepada Dr. Aunur Rahim Faqih, SH., M.Hum selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia;

5. Kepada seluruh Dosen dan pegawai Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, berkat dukungannya penulis dapat mengerjakan tugas akhir dengan lancar;
6. Kepada sahabat-sahabat terbaik penulis yang telah berjuang bersama-sama dalam suka duka maupun menghiasi hari-hari penulis selama kuliah di Fakultas Hukum. Agum, Himawan, Odil, Latifa, Ahyani, dan Mutiara yang telah memberikan doa, motivasi dan membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
7. Kepada Resti Cipta Utami yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
8. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang tidak bisa disebut penulis satu persatu.
9. Teman-teman KKN Dusun Bakalan. Ageng, Khoirul, Wendy, Putri, Devam, Rosmalina, dan Imas.
10. Teman-teman kelompok Penelitian Kolaboratif yang dibimbing oleh Bapak Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum, terimakasih atas bantuannya. Fauzi, Ardinila, Rani, dan Della.
11. Semua pihak yang berkontribusi bagi penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih telah menjadi guru bagi penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penulisan hukum ini, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 15 Oktober 2016

(Dio Ariesky)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERNYATAAN iv

CURRICULUM VITAE v

HALAMAN MOTTO vi

HALAMAN PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

ABSTRAK xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Kerangka Konseptual 9

E. Metode Penelitian 18

F. Kerangka Skripsi 20

BAB II KONSEP HUKUM BENDA DAN *VIRTUAL PROPERTY* 22

A. Konsep Hukum Benda 22

1. Pengertian Hukum Benda 22
2. Sumber Hukum Benda 28
3. Asas-Asas Hukum Benda 31
4. Macam-Macam Benda 37
5. Hak Kebendaan Menurut KUHPerdata 46
6. Cara Memperoleh Hak Kebendaan 50
7. Hak Milik Atas Suatu Benda 53
8. Benda Dalam Hukum Islam 57

B. Konsep *Virtual Property* 61

1. Pengertian *Virtual Property* 61
2. Sifat-Sifat *Virtual Property* 63
3. Kriteria-Kriteria *Virtual Property* 64
4. Perkembangan *Virtual Property* 68
5. Pemanfaatan *Virtual Property* 70
6. Kasus-Kasus *Virtual Property* 72

BAB III *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA INDONESIA 74

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan 102

B. Saran 103

DAFTAR PUSTAKA 104

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Analisis Perbandingan Unsur-Unsur Benda dan *Virtual Property* 86

ABSTRAK

Benda dalam Pasal 499 KUHPerdata adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki atau dilekati hak milik. Benda pun terbagi atas benda berwujud dan tidak berwujud dan benda yang bergerak dan yang tidak bergerak. Selain itu benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Perkembangan teknologi menciptakan suatu fenomena baru dalam kehidupan manusia yang salah satunya adalah Virtual Property. Virtual property merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dan hanya eksis pada dunia siber. Namun pada kenyataannya virtual property ini oleh masyarakat sekarang dianggap dan diperlakukan seolah-seolah seperti benda nyata pada umumnya bahkan dapat dialihkan melalui jual-beli, pinjam-meminjam, gadai, dan sebagainya. Bahkan dalam kegiatan jual-beli nya menggunakan uang resmi atau uang yang dipergunakan pada dunia nyata, sehingga virtual property ini juga memiliki nilai ekonomis layaknya benda menurut KUHPerdata. Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan apakah virtual property dapat dipersamakan dengan benda sebagaimana yang diatur pada hukum benda indonesia.

Penelitian ini termasuk tipologi penelitian yuridis normatif. Data penelitian dikumpulkan dengan studi pustaka yaitu berupa literatur dan peraturan perundang-undangan yang terkait dengan permasalahan dan untuk mendukung penelitian serta wawancara dengan para ahli dibidang hukum benda dan teknologi dan informasi.

Hasil studi ini menunjukkan bahwa berdasarkan uraian analisis dengan membandingkan masing-masing unsur yang dimiliki oleh benda dan virtual property, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa virtual property juga memiliki unsur-unsur dari benda sebagaimana yang diatur pada KUHPerdata yaitu virtual property dapat dilekati hak milik melalui penciptaan dan penyerahan dengan jual-beli, virtual property merupakan sesuatu yang tidak memiliki wujud sebagaimana KUHPerdata menyebutkan bahwa benda merupakan sesuatu yang berwujud ataupun yang tidak berwujud, virtual property dapat dialihkan melalui jual-beli, dan virtual property juga memiliki nilai ekonomis yaitu memiliki nilai yang dapat dihargai dengan uang karena dalam jual-beli nya menggunakan uang nyata serta memiliki kegunaan atau manfaat bagi pemiliknya. Oleh karena itu, virtual property dapat dikatakan sebagai benda yang diatur pada KUHPerdata.

Kata kunci: *Virtual Property*-Benda-Indonesia;

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Oleh karena itu, benda menurut hukum benda Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 499 KUHPerdata. Benda yang berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda yang tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*).[2] Benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat dimiliki orang, maka segala sesuatu yang tidak dapat dimiliki orang bukanlah termasuk pengertian benda menurut KUHPerdata (BW) (buku II),

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

[2] Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, *Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005, hlm. 19.

seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.[3] Selain itu, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Benda sebagai sesuatu yang dapat dimiliki atau dijadikan objek hak milik maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat diberikan atau diletakkan suatu hak di atasnya, yaitu hak milik.[4] Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.[5]

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

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

---

[3] Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas–Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.

[4] Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Internusa, 2001, hlm. 60.

[5] Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 142.

[6] Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.

[7] Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 163.

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

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

[8] R. Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata,* Penerbit Intermasa, Jakarta, 1978, hlm. 50.
[9] Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.
[10] Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.
[11] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.
[12] J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.
[13] *Ibid.*
[14] Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.

memiliki nilai ekonomis adalah yang memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemiliknya.[15]

Seiring dengan perkembangan zaman maka berkembang pula teknologi dalam kehidupan manusia. Di masa sekarang segala aktivitas dilakukan melalui teknologi jaringan Internet dan kemudian memunculkan banyak hal-hal baru dalam kehidupan manusia. Segala bentuk kegiatan manusia yang lazimnya dilakukan secara nyata atau langsung pada masa sekarang dapat dilakukan dimanapun dan secara tidak langsung seperti melakukan jual beli secara *online* atau melalui internet dimana pembeli dapat melihat barang yang hendak dibeli tanpa perlu melihat langsung ke tempat si penjual dan melakukan jual-beli tanpa harus langsung bertemu bertatap muka.

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

[15] Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.

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

Definisi secara resmi mengenai *virtual property* ini sendiri belum ada, hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *virtual property* ini. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.[16] Lebih lanjut, *Fairfield* menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail*, *website, Uniform Resource Locator (URL), Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.[17] Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

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

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

[16] Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047)*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.
[17] *Ibid*, hlm. 1056-1058.
[18] Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.

berujung pada perebutan siapa pemilik sebenarnya terhadap benda-benda di dalam sebuah permainan komputer secara *online*.

Pada kasus *www.secondlife.com* pemain *game* bernama *David Denton* membeli sebuah pulau dalam *Secondlife* seharga USD 700 dengan uang sungguhan. *Denton* menuntut *Linden Lab* karena secara diam-diam *Linden Lab* mengubah kontrak penjualan *online* tanpa persetujuan pemilik/pemain *game*. *Linden Lab* juga mencoba untuk menjual properti *game* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, *Linden Lab* diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah uang senilai USD100.000.000. *Linden Lab* dituntut melanggar undang-undang perlindungan konsumen dan penipuan.[19]

Kasus lain yang terjadi mengenai *virtual property* terjadi pada Maret 2005 di Cina. Surat kabar Cina mengabarkan mengenai seseorang bernama *Qiu Chengwei* berumur 41 tahun melaporkan seorang temannya yang dianggap telah melakukan pelanggaran hukum ke pihak kepolisian Cina karena temannya tersebut telah menjual *item* game miliknya yang telah dia pinjamkan kepada temannya tersebut dengan uang sungguhan ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual property* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.[20] Kasus ini

[19] 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.

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

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

Fenomena *virtual property* ini kemudian menimbulkan tanda tanya tentang apa itu sebenarnya *virtual property* dan bagaimana kedudukannya dalam konsep hukum benda di Indonesia. Selain itu, dengan segala kegiatan yang dilakukan terhadap objek *virtual* ini juga menimbulkan permasalahan-permasalahan hukum yang baru seperti penentuan hak-hak atas *virtual property*, tata cara peralihannya, dan munculnya perselisihan-perselisihan lain yang terjadi atas *virtual property*. Ini semua akan menuntut sistem hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap *virtual property* mengingat *virtual property* ini merupakan hal yang baru didalam kehidupan manusia dan belum ada aturan hukum yang secara tegas mengatur mengenai *virtual property*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, kemudian muncul suatu gejala hukum mengenai konsep benda dalam hukum keperdataan Indonesia dengan *virtual property* ini. Adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia tidak nyata atau *virtual* yang dalam hal ini adalah dunia *cyber*. Sehingga muncul pertanyaan apakah *virtual property* dapat dipersamakan sebagai suatu benda berdasarkan hukum benda Indonesia atau tidak. Gejala hukum ini juga berkaitan mengenai belum luasnya definisi atau pengertian tentang benda dalam sistem hukum di Indonesia dan

pengaturannya sedangkan pada negara-negara lain seperti Amerika Serikat, Cina, dan Korea Selatan sudah lebih dulu memiliki konsep pengaturan mengenai *virtual property* ini.

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

B. Rumusan Masalah

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

C. Tujuan Penelitian

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

D. Kerangka Konseptual

1. Konsep Hukum Benda

Benda yang dimaksud dalam sistematika hukum perdata di Indonesia adalah semua objek yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud, sebagaimana Pasal 499 KUHPerdata. Batasan benda pada Pasal 499 KUHPerdata ini menerangkan bahwa yang dikatakan benda ialah tiap-tiap barang (*goed*) dan tiap-tiap hak (*recht*) yang dapat dikuasai oleh hak milik. Selain itu, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Benda sebagai sesuatu yang dapat dimiliki atau dijadikan objek hak milik maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat diberikan atau diletakkan suatu hak di atasnya, yaitu hak milik.[21] Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.[22]

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

[21] Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 60.
[22] Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 142.

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

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

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

[23] Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.
[24] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.
[25] R. Subekti, *Loc.Cit*, hlm. 50.
[26] Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.
[27] Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.
[28] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.

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

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.[33]

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

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

[29] J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.
[30] *Ibid.*
[31] Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.
[32] Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.
[33] *Ibid.*

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

Dalam KUHPerdata benda dibagi atas dua jenis macam, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud[35] serta benda bergerak dan benda tidak bergerak[36].

Berikut penjelasan mengenai masing-masing macam benda :

a. Benda berwujud dan tidak berwujud

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

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

[34] *Ibid.*
[35] Pasal 503 KUHPerdata.
[36] Pasal 504 KUHPerdata.
[37] Pasal 499 KUHPerdata.
[38] Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Internusa, Jakarta, 2001, hlm. 60.

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

Menurut Neng Yani Nurhayani, Benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra.[39] Artinya semua benda yang memiliki bentuk yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia seperti dapat dilihat bentuknya dan dirasakan dengan disentuh sehingga manusia dapat mengetahui wujud benda tersebut dikatakan sebagai benda berwujud. Sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, perutangan, penagihan, dan sebagainya.[40]

Dengan kata lain, benda yang tidak berwujud ini bukanlah sebuah benda yang memiliki bentuk atau wujud nyata yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia melainkan sesuatu berupa hak-hak tertentu yang dalam ketentuan hukum benda Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdata diakui juga sebagai benda.

b. Benda bergerak dan benda tidak bergerak

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

[39] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.
[40] *Ibid.*

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

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

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

Selain dari pembagian benda-benda berdasarkan KUHPerdata 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

[41] Pasal 509 KUHPerdata.
[42] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 188.

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

Menurut istilah Fikih Islam, benda adalah segala sesuatu yang mungkin dimiliki seseorang dan dapat diambil manfaatnya dengan jalan biasa.[43]

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

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

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

[44] *Ibid*, hlm. 42.

2. Konsep *Virtual Property*

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

Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.[45] Lebih lanjut, *Fairfield* menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.[46] Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya. Lebih lanjut *Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity.*[47]

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

---

[45] Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047)*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

[46] *Ibid*, hlm. 1056-1058.

[47] *Op. Cit*, hlm. 1053-1054.

[48] Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.

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

Virtual property bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para *gamers* atau pemain *game online* bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti *eBay* untuk melakukan transaksi atas *virtual property* ini.[50]

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

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

[49] Peter Brown, *Loc. Cit*, hlm. 89.
[50] *Ibid*, hlm. 93.

bentuknya dengan menggunakan indra perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya *virtual property* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomis. Penggunaan *virtual property* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. *Virtual property* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena *virtual property* merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun *virtual property* ini dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

E. Metode Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penulisan ini adalah:

a. Mengetahui konsep *virtual property* sebagai bagian dari kebendaan.

b. Mengetahui pengaturan kebendaan pada sistem hukum benda di Indonesia.

2. Narasumber

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

3. Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

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

b. Bahan Hukum Sekunder

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

c. Bahan Hukum Tersier

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

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

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

b. Wawancara

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

5. Metode Pendekatan

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

6. Teknik Analisis Data

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

F. Kerangka Skripsi

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

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

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

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

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

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

BAB II

KONSEP HUKUM BENDA DAN *VIRTUAL PROPERTY*

A. Konsep Hukum Benda

1. Pengertian Hukum Benda

a. Pengertian Hukum Benda Menurut KUHPerdata

Beberapa perkara menyangkut perbuatan hukum tidak jarang berkaitan dengan hak-hak perseorangan yang bersifat kebendaan. Dalam hukum keperdataan dikenal adanya subjek hukum, yaitu badan pribadi atau orang per orang serta badan hukum, dan adanya objek hak yang dikenal dengan sebutan benda.

Benda menurut hukum benda Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 499 KUHPerdata. Benda yang berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda yang tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*). [51] Benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat dimiliki orang, maka segala sesuatu yang tidak dapat dimiliki orang bukanlah termasuk pengertian benda menurut KUHPerdata (BW) (buku II), seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain sebagainya.[52] Selain itu,

[51] Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005, hlm. 19.

[52] Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas–Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.

benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Benda sebagai sesuatu yang dapat dimiliki atau dijadikan objek hak milik maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat diberikan atau diletakkan suatu hak di atasnya, yaitu hak milik.[53] Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.[54]

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

Barang (*goed*) atau benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki wujud nyata dan dapat dirasakan oleh panca indra manusia, sedangkan yang dimaksud dengan hak (*recht*) atau benda yang tidak berwujud menunjuk benda yang tidak memiliki wujud.[55] Tidak memiliki wujud maksudnya adalah tidak dapat dirasakan oleh indra manusia, yaitu beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, perutangan, penagihan, dan sebagainya.[56]

[53] Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 60.
[54] Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 142.
[55] Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.
[56] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.

Dalam literatur hukum perdata lainnya, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[57] Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[58] Atas dasar terjemahan tersebut, konsep "benda" mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *goed*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.[59]

Benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Sesuatu yang dapat dikatakan benda adalah suatu hal yang dapat dialihkan kepada orang lain. Dengan demikian, ada peralihan atas hak kebendaan dari seseorang kepada orang lain dengan segala akibat hukum yang ada.[60] Peralihan hak atas kebendaan tersebut dilakukan melalui perjanjian kebendaan (*zakelijk overeenkomstein*). Perjanjian kebendaan adalah perjanjian ketika suatu hak kebendaan dilahirkan, dipindahkan, diubah, atau dihapuskan.[61] Dapat dikatakan pula bahwa perjanjian kebendaan adalah perjanjian yang bertujuan untuk meletakkan atau memindahkan hak kebendaan. Sekalipun istilah "perjanjian kebendaan" sudah umum digunakan dalam literatur hukum perdata,

[57] R. Subekti, *Loc.Cit*, hlm. 50.
[58] Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.
[59] Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.
[60] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.
[61] J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.

istilah tersebut tidak dikenal dalam KUHPerdata.[62] Sedangkan maksud dari memiliki nilai ekonomis adalah dapat dinilai atau dihargai dengan uang.[63] Selain itu, benda yang dikatakan memiliki nilai ekonomis adalah yang memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemiliknya.[64]

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 (*tegenwoordigezaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekmstigezaken*).[65]

Pemahaman tentang benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra, sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, perutangan, penagihan, dan sebagainya. Untuk pengertian mengenai benda berwujud, sistem hukum KUHPerdata Indonesia membagi lagi dalam pengertian benda bergerak, misalnya sepeda motor, jam

[62] *Ibid.*

[63] Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.

[64] Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.

[65] Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981, hlm. 19.

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.[66]

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 atau belum ada yang (dapat) memilikinya.[67]

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.[68]

Meskipun pengertian *zaak* dalam *Burgerlijk Wetboek* (BW) tidak hanya meliputi benda berwujud, sebagian besar dari materi Buku II tentang benda mengatur benda yang berwujud. Pengertian benda tidak berwujud tak dikenal dalam Hukum Adat karena cara berpikir orang Indonesia cenderung pada kenyataan, berbeda dengan cara berpikir orang Barat yang cenderung mengedepankan yang ada

[66] Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia, 2015, hlm. 163.
[67] *Ibid*, hlm. 165.
[68] *Ibid.*

di alam pikirannya. Selain itu, istilah *zaak* dalam *Burgerlijk Wetboek* (BW) tidak selalu seperti benda, tetapi bisa berarti yang lain, seperti perbuatan hukum (Pasal 1792 BW) atau kepentingan (Pasal 1354 BW), dan kenyataan hukum (Pasal 1263 BW).[69]

b. Pengertian Hukum Benda Menurut Para Ahli

Dalam literatur hukum perdata, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[70] Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[71] Atas dasar terjemahan tersebut, konsep "benda" mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *goed*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.[72]

Selain penjelasan benda menurut Subekti, Salim HS mengatakan bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:[73]

1) Sebagai barang yang dapat dilihat atau berwujud (pengertian sempit);
2) Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan;

---

[69] *Ibid.*

[70] R. Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Penerbit Intermasa, Jakarta, 1978, hlm. 50.

[71] Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.

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

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

3) Sebagai objek hukum, lawannya subjek hukum;

Lebih lanjut Salim HS menjelaskan bahwa pengertian benda sebagai objek hukum yang dianut di dalam KUHPerdata adalah benda yang dapat diraba atau berwujud. Hal ini disebabkan karena Buku II KUHPerdata berhubungan dengan hak-hak yang melekat pada barang, dan hak-hak yang bersifat inmateriil (tak dapat diraba atau tidak berwujud), seperti hak pengarang, hak *octroi*, dan hak-hak semacam itu, tidak diatur di dalam Buku II KUHPerdata tetapi diatur di dalam undang-undang tersendiri.[74]

Benda juga memiliki beberapa ciri yang dapat menggambarkan suatu objek dapat dikatakan sebagai suatu benda, adapun ciri-ciri benda ini dapat diketahui melalui penjelasan Sujitno yang menyatakan ciri-ciri benda adalah sebagai berikut:[75]

1) Dapat dilihat atau diraba;
2) Memiliki nilai ekonomis;
3) Dapat dialihkan.

2. Sumber Hukum Benda

Sumber hukum dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu sumber hukum materiil dan sumber hukum formal. Sumber hukum materiil adalah tempat dari mana materi hukum itu diambil. Sumber hukum materiil ini merupakan faktor yang membantu pembentukan hukum,

[74] *Ibid.*
[75] Sujitno, S.H., M.Hum, Dosen Hukum Perdata Universitas Islam Indonesia, dalam wawancara pada tanggal 11 Mei 2016 di Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

misalnya hubungan sosial, kekuatan politik, situasi sosial ekonomi, tradisi (pandangan keagamaan dan kesusilaan), hasil penelitian ilmiah, perkembangan internasional, dan keadaan geografis. Sumber hukum formal merupakan tempat memperoleh kekuatan hukum. Ini berkaitan dengan bentuk atau cara yang menyebabkan peraturan hukum formal itu berlaku. Yang diakui umum sebagai hukum formal ialah Undang-Undang, perjanjian antarnegara, yurisprudensi, dan kebiasaan.[76]

Vollmar membagi sumber hukum perdata menjadi empat macam. Yaitu KUHPerdata, traktat, yurisprudensi, dan kebiasaan.[77] Dari keempat sumber tersebut dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu sumber hukum perdata tertulis dan tidak tertulis. Yang dimaksud dengan sumber hukum perdata tertulis yaitu tempat ditemukannya kaidah-kaidah hukum perdata yang berasal dari sumber tertulis. Umumnya kaidah hukum perdata tertulis terdapat di dalam peraturan perundang-undangan, traktat, dan yurisprudensi. Sumber hukum perdata tidak tertulis adalah tempat ditemukannya kaidah hukum perdata yang berasal dari sumber tidak tertulis. Seperti terdapat dalam hukum kebiasaan.

Sumber perdata tertulis yaitu:

a. AB (*algemene bepalingen van Wetgeving*) ketentuan umum pemerintah Hindia Belanda;
b. KUHPerdata (BW);
c. KUH Dagang;

[76] Algra, dkk, *Mula Hukum*, Bina Cipta, Bandung, 1983, hlm. 74.
[77] Salim HS, *Op.Cit*, hlm. 9.

d. UU Nomor 1 Tahun 1974 tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Perkawinan;

e. UU Nomor 5 Tahun 1960 Tentang UU Pokok Agraria;

f. UU Nomor 4 Tahun 1996 tentang Hak Tanggungan atas Tanah Beserta Benda-Benda yang Berkaitan dengan Tanah;

g. UU Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fiducia;

h. Inpres Nomor 1 Tahun 1991 tentang Kompilasi Hukum Islam;

Traktat adalah suatu perjanjian yang dibuat antara dua negara atau lebih dalam bidang keperdataan. Terutama erat kaitannya dengan perjanjian internasional. Contohnya, perjanjian bagi hasil yang dibuat antara pemerintah Indonesia dengan PT.Freeport Indonesia Company tentang perjanjian bagi hasil tembaga dan emas.

Yurisprudensi atau putusan pengadilan merupakan produk yudikatif, yang berisi kaidah atau peraturan hukum yang mengikat pihak-pihak yang berperkara terutama dalam perkara perdata. Contohnya H.R 1919 tentang pengertian perbuatan melawan hukum. Dengan adanya putusan tersebut maka pengertian melawan hukum tidak menganut arti luas, tetapi sempit. Putusan tersebut di jadikan pedoman oleh para hakim di Indonesia dalam memutuskan sengketa perbuatan melawan hukum.

Konsep hukum benda dapat ditemukan pada KUHPerdata (BW) yaitu pada Buku II. KUHPerdata (BW) dalam pembentukannya berawal pada hukum Belanda Kuno. Namun, kemudian mengalami perubahan yang sebelumnya didasarkan kepada hukum kebiasaan/hukum kuno,

tetapi dalam perkembangannya sebagian besar *code* hukum Belanda didasarkan pada *code civil* Perancis. *Code civil* ini juga meresepsi hukum Romawi, *corpus civilis* dari *Justinianus*. Jadi, hukum perdata Belanda yang kemudian dikenal sebagai KUHPerdata tersebut merupakan gabungan dari hukum kebiasaan/hukum kuno Belanda dan *code civil* Perancis.[78]

Dengan kata lain, konsep hukum benda ini bersumber dari kebiasaan atau tradisi dari kehidupan masyarakat Romawi kuno yang dinamakan *code civil* dan kemudian dianut pula oleh Perancis dan Belanda dalam mengatur aspek-aspek kehidupan masyarakatnya termasuk mengenai harta kekayaan yang kemudian terbentuk sebuah konsep hukum benda.

Tetapi, dalam perkembangannya Indonesia tidak serta merta menerapkan semua ketentuan di dalam KUHPerdata tersebut mengenai perihal benda. Indonesia kemudian membuat aturan sendiri mengenai benda-benda seperti mengenai hak atas tanah dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1960 Tentang Pokok Agraria. Dengan undang-undang ini telah mencabut berlakunya Buku II KUHPerdata, sepanjang mengenai hak atas tanah, kecuali mengenai hipotek.

3. Asas-Asas Hukum Benda

Asas-asas dalam hukum benda adalah sebagai berikut :[79]

a. Asas Hukum Memaksa (*dwingend recht*)

[78] Salim HS, *Op.Cit*, hlm. 12.

[79] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Kebendaan pada Umumnya*, Jakarta, Kencana Prenada Media, 2003, hlm. 226.

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 KUHPerdata): tidak berlaku jika tujuannya bertentangan dengan kesusilaan. Hak milik kebendaan dapat 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.[80] Artinya bahwa sesuatu yang dapat dikatakan sebagai benda atau diberikan sebagai benda adalah segala sesuatu yang dapat ditentukan sebagai suatu kesatuan

[80] *Ibid*, hlm. 226.

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 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 keseluruhan benda itu. Dalam asas totalitas ini tercakup asas perlekatan (*accesie*) karena perlekatan terjadi dalam hal benda pokok (*hoofdzaak*) berkaitan erat dengan benda-benda pelengkapnya, yaitu benda tambahan (*bijzaak*) dan benda pembantu (*hulpzaak*). Oleh karena itu, seorang pemilik benda pokok adalah pemilik benda pelengkapnya.[81]

e. Asas Tidak Dapat Dipisahkan (*onsplitsbaarheid*)

Asas ini merupakan konsekuensi dari asas totalitas (*totaliteit*) bahwa seseorang tidak mungkin melepaskan hanya sebagian hak miliknya

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

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 yang menjadi miliknya. Dengan demikian, *jura in re aliena* tidak mungkin dapat diberikan untuk sebagian benda, tetapi harus untuk seluruh benda sebagai suatu kesatuan.[82]

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 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.

[82] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Op. Cit*, hlm. 180.

g. Asas Percampuran (*vermenging*)

Asas percampuran ini terjadi apabila dua lebih hak melebur menjadi satu.[83] 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, tidak perlu didaftarkan, artinya cukup melalui penguasaan dan penyerahan nyata.[84]

i. Asas Perlakuan yang Berbeda Antara Benda Bergerak dengan Benda Tidak Bergerak

Pengaturan dan perlakuan dapat disimpulka 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.[85] Adapun,

[83] Frieda Husni Hasbullah, *Op. Cit*, hlm. 37.
[84] *Ibid.*
[85] Pasal 506-511 KUHPerdata.

manfaat pembedaanya dapat ditinjau dari sudut penyerahannya, penguasaanya, kadaluwarsa, dan pembebananya.[86]

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.[87]

Adapun asas umum dalam KUHPerdata, antara lain sebagai berikut :

a. Asas Tertutup;
b. Asas Absolut;
c. Asas Dapat Diserahkan;
d. Asas Mengikuti (*droit de suite*), artinya hak kebendaan mengikuti bendanya di tangan siapa pun berada;
e. Asas Publisitas;
f. Asas Individual;
g. Asas Totalitas;
h. Asas Perlekatan (*ascsi*), artinya meletakkan benda pelengkap benda pokoknya;

[86] Frieda Husni Hasbullah, *Loc. Cit*, hlm. 37-38.
[87] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Loc. Cit*, hlm. 180.

i. Asas Besit, artinya berlaku bagi benda bergerak dan terdapat dalam Pasal 1977 KUHPerdata. Asas ini hanya dapat berlaku bagi benda bergerak tidak atas nama ataupun tidak terdaftar.[88]

4. Macam-Macam Benda

Dalam KUHPerdata benda dibagi atas dua jenis macam, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud[89] serta benda bergerak dan benda tidak bergerak[90]. Benda berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*).

Berikut penjelasan mengenai masing-masing macam benda :

a. Benda berwujud dan tidak berwujud

KUHPerdata memberikan pengertian benda sebagai barang dan hak-hak yang dapat menjadi objek hak milik.[91] Berdasarkan definisi benda yang diberikan oleh KUHPerdata, ada perbedaan terminologi antara benda dan barang. Benda diberikan pengertian yang lebih luas dari pengertian barang, yaitu selain meliputi barang tersebut, juga hak-hak lain. Dalam arti sempit, benda adalah segala sesuatu yang hanya dapat terlihat. Ada pula yang dimaksud dengan benda adalah kekayaan seseorang.[92]

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

[88] Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Internus, 2001, hlm. 62.
[89] Pasal 503 KUHPerdata.
[90] Pasal 504 KUHPerdata.
[91] Pasal 499 KUHPerdata.
[92] Soebekti, *Loc. Cit*, hlm. 60.

memiliki wujud, sebenarnya merupakan hak yang diletakkan atas benda yang berwujud. Misalnya, hak guna usaha yang pada Pasal 508 angka 4 KUHPerdata menggolongkan hak guna usaha sebagai hak (benda tidak berwujud) yang tergolong benda tak bergerak. Menurut terminologi KUHPerdata 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 diumumkan dengan cara seperti yang ditentukan dalam Pasal 620.[93]

Akan tetapi, 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.[94] Dengan demikian, hak guna bangunan[95] sebagaimana yang diatur dalam UUPA termasuk ke dalam benda tidak berwujud yang digolongkan sebagai benda tak bergerak. Berdasarkan pemaparan tersebut, bahwa kedua hak

[93] Pasal 720 KUHPerdata.
[94] Pasal 28 UUPA.
[95] Pasal 35 UUPA.

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.

Menurut Neng Yani Nurhayani, Benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan panca indra.[96] Artinya semua benda yang memiliki bentuk yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia seperti dapat dilihat bentuknya dan dirasakan dengan disentuh sehingga manusia dapat mengetahui wujud benda tersebut dikatakan sebagai benda berwujud. Sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga uang, perutangan, penagihan, dan sebagainya.[97]

Dengan kata lain, benda yang tidak berwujud ini bukanlah sebuah benda yang memiliki bentuk atau wujud nyata yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia melainkan sesuatu berupa hak-hak tertentu yang dalam ketentuan hukum benda Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdata diakui juga sebagai benda.

[96] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.
[97] *Ibid.*

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-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.[98] Adapun untuk benda-benda tidak berwujud yang tergolong sebagai benda bergerak yang merupakan piutang atas nama dan benda-benda lain yang tak bertubuh penyerahannya dilakukan dengan pembuatan suatu akta, baik berupa akta otentik maupun berupa akta di bawah tangan kemudian memberitahukan penyerahan tersebut kepada debitur (pihak yang berhutang) yang bersangkutan. [99] 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.[100]

Perbedaan cara penyerahan atas benda berwujud dan tidak berwujud dilakukan karena hakikat dari benda tidak berwujud

[98] Pasal 612 KUHPerdata.
[99] Lembaga tersebut sering disebut sebagai *cessie.*
[100] Pasal 613 KUHPerdata.

adalah tidak memiliki wujud tertentu dan penyerahannya juga tidak dapat dilakukan dengan cara yang sama sebagaimana terhadap benda yang bewujud 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.[101] Oleh karena itu, dalam Pasal 613 disyaratkan bahwa *cessie* dinyatakan melalui suatu akta, baik otentik maupun di bawah tangan.[102]

b. Benda bergerak dan benda tidak bergerak

Macam benda selanjutnya menurut KUHPerdata adalah benda bergerak dan benda tidak bergerak. Pembagian benda ini sebagaimana diatur dalam Pasal 504 KUHPerdata yang menyebutkan, "ada benda yang bergerak dan ada benda yang tak bergerak, menurut ketentuan-ketentuan yang diatur dalam kedua bagian berikut ini".

Suatu benda termasuk benda bergerak karena sifatnya atau ditentukan oleh undang-undang. Suatu benda yang bergerak karena sifatnya adalah benda yang dapat berpindah sendiri atau dipindahkan[103] atau benda yang tidak bergabung dengan tanah atau dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan, misalnya perabot rumah tangga. Sedangkan yang tergolong benda bergerak karena ditetapkan oleh undang-undang,

[101] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 188.
[102] Soebekti, *Op.Cit*, hlm. 62.
[103] Pasal 509 KUHPerdata.

misalnya *vruchtgebruik* dari suatu benda tidak bergerak, *liefrenten*, penagihan mengenai sejumlah uang atau suatu benda yang bergerak, surat-surat sero dari perdagangan, surat-surat obligasi negara, dan sebagainya.[104] Selanjutnya, dalam *auterswet* dan *octrooiwet* ditetapkan bahwa hak atas suatu pendapatan dalam ilmu pengetahuan (*octrooirecht*) adalah benda yang bergerak.[105]

Suatu benda dikategorikan sebagai benda tidak bergerak karena dua hal, yaitu sifatnya dan tujuan penggunaannya.[106] Suatu benda yang dikategorikan sebagai benda yang tak bergerak karena sifatnya adalah benda tersebut bukan benda yang dapat dipindah-pindahkan seperti tanah pekarangan beserta semua yang ada di atasnya, pohon dan tanaman ladang yang dengan akarnya menancap dalam tanah atau sudah menyatu dengan tanah, buah pohon yang belum dipetik, barang-barang tambang yang belum dipisahkan dan digali dari tanah, dan sebagainya. 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 lama[107], seperti pada

[104] Pasal 511 KUHperdata.
[105] Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 62.
[106] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 188.
[107] Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 62.

pabrik, barang hasil pabrik, penggilingan, penempaan besi dan barang tak bergereak semacam itu, apitan besi, ketel kukusan, tempat api, jambangan, tong dan perkakas-perkakas lainnya yang termasuk bagian pabrik, sekalipun itu tidak terpaku.[108]

Dengan demikian, membedakan benda bergerak dan benda tidak bergerak ini penting, artinya karena berhubungan dengan empat hal adalah pemilikan (*bezit*), penyerahan *(levering*), daluarsa (*verjaring*), dan pembebanan (*bezwaring*).[109]

a. Pemilikan (*bezit*)

   Pemilikan (*bezit*), yakni dalam hal benda bergerak berlaku asas yang tercantum dalam Pasal 1977 KUHPerdata, yaitu *Bezitter* dari barang bergerak adalah *eigenaar* (pemilik) dari barang tersebut, sedangkan untuk benda tidak bergerak tidak demikian halnya.

b. Penyerahan (*levering*)

   Penyerahan, yakni terhadap benda bergerak dapat dilakukan penyerahan secara nyata (*hand by hand*) atau dari tangan ke tangan, sedangkan untuk benda tidak bergerak dilakukan balik nama.

[108] Pasal 507 KUHPerdata.

[109] Elsi Kartika Sari, dkk, *Hukum Dalam Ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2007, hlm. 12.

c. Daluarsa (*verjaring*)

Daluarsa, yakni untuk benda-benda bergerak tidak mengenal daluarsa, sebab *bezit* di sini sama dengan *eigendom* (pemilikan) atas benda bergerak tersebut, sedangkan untuk benda-benda tidak bergerak mengenal adanya daluarsa.

d. Pembebanan (*bezwaring*)

Pembebanan, yakni terhadap benda bergerak dilakukan dengan *pand* (gadai, fidusia), sedangkan untuk benda tidak bergerak dengan hipotik adalah hak tanggungan untuk tanah, serta benda-benda selain tanah digunakan fidusia.

Selain dari pembagian benda-benda berdasarkan KUHPerdata 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.

Kemudian, berdasarkan Pasal 503 sampai dengan Pasal 504 KUHPerdata disebutkan bahwa benda dapat dibagi menjadi 2 (dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).[110]

[110] Elsi Kartika Sari, dkk, *Ibid*, hlm. 10.

Benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) adalah suatu benda yang sifatnya dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan pancaindra, terdiri dari:[111]

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

Benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*) adalah suatu benda yang hanya dirasakan oleh panca indra saja (tidak dapat dilihat) dan kemudian dapat direalisasikan menjadi suatu kenyataan, contohnya merek perusahaan, paten, ciptaan musik atau lagu.[112]

Menurut Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, KUHPerdata sendiri jika memakai istilah "*zaak*" dalam arti objek hak mencampur adukkan kedua arti tersebut di atas (sebagai barang yang berwujud dan bagian dari harta kekayaan).[113]

Dalam sebagian pasal-pasal dari KUHPerdata Buku II kata *zaak* memang dapat diartikan sebagai bagian dari harta kekayaan, misalnya pada Pasal 501, Pasal 508 dan Pasal 511 KUHPerdata.

Pada pasal-pasal lain dapat diartikan sebagai barang yang berwujud Pasal 500, 520 KUHPerdata dan lain-lain. Bahkan menurut sarjana-sarjana Hukum Perdata Belanda kata *zaak* terutama dipakai dalam arti

[111] *Ibid*.
[112] *Ibid.*
[113] Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Op. Cit*, hlm. 15.

barang yang berwujud, karena dalam KUHPerdata Buku II itu yang diatur oleh pembentuk undang-undang hampir semata-mata hanya hak atas barang yang berwujud saja.

Hanya beberapa pasal secara insidentil menyebut hak atas barang yang tak berwujud, misalnya:

a. Pasal 613 KUHPerdata, mengenai pemindahan beberapa barang yang tak berwujud;
b. Pasal 814 KUHPerdata, mengenai hak memungut hasil atas bunga dan piutang;
c. Pasal 1158 KUHPerdata, mengenai gadai atas piutang;
d. Pasal 1164 KUHPerdata, mengenai hipotik atas hak-hak yang tertentu;

Sebagian besar dari pasal-pasal Buku II KUHPerdata adalah mengatur mengenai benda dalam arti barang yang berwujud.

Meskipun demikian namun penting untuk senantiasa membedakan antara *zaak* dalam arti barang yang berwujud dan *zaak* dalam arti bagian dari harta kekayaan. Dengan kata lain penting untuk membedakan antara soal, apakah sesuatu adalah *zaak* dalam lapangan *zakenrecht* dan soal apakah sesuatu itu adalah *zaak* dalam lapangan *verbintenissenrecht*.

5. Hak Kebendaan Menurut KUHPerdata

Untuk memahami hak kebendaan menurut sistem KUHPerdata, terlebih dahulu perlu dikaji tentang hak perdata. Hak perdata adalah hak

seseorang yang diberikan oleh hukum perdata. Hak perdata tersebut ada yang bersifat absolut dan ada yang bersifat relatif.

a. Hak yang bersifat absolut

Hak yang bersifat absolut memberikan kekuasaan langsung dan dapat dipertahankan terhadap siapa pun.

Hak perdata yang bersifat absolut meliputi hak kebendaan (*zakelijkrecht*), diatur dalam Buku II KUHPerdata. Hak kepribadian (*persoonlijkheidsrecht*) yang terdiri dari hak atas diri sendiri, misalnya, hak atas nama, hak atas kehormatan, hak untuk memiliki, dan hak untuk kawin. Hak atas diri orang lain yang timbul dalam hubungan hukum keluarga antara suami dan istri, antara orang tua dan anak, serta antara wali dan anak. Semua hak kepribadian diatur dalam Buku I KUHPerdata.

b. Hak yang bersifat relatif

Hak yang bersifat relatif memberikan kekuasaan terbatas dan hak nya dapat dipertahankan tehadap lawan (pihak dalam hubungan hukum). Hak perdata yang bersifat relatif adalah hak yang timbul karena adanya hubungan hukum berdasar pada perjanjian atau ketentuan undang-undang. Hak perdata yang bersifat relatif disebut *persoonlijkrecht*, umumnya diatur dalam Buku III KUHPerdata. Dikatakan bersifat relatif karena hak ini hanya dapat ditujukan dan dipertahankan terhadap pihak dalam hubungan hukum. Contohnya adalah hak untuk memakai benda,

hak untuk membeli benda, hak untuk menyewa benda, dan hak untuk memperoleh ganti kerugian. Sedangkan hak *persoonlijk* adalah hak untuk memperoleh suatu benda berdasar pada perjanjian, misalnya, jual beli; atau berdasar pada ketentuan undang-undang, misalnya, pewarisan.

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:[114]

1) Mutlak, artinya dikuasai dengan bebas dan dipertahankan terhadap siapa pun. Contohnya, hak milik, hak cipta, dan hak paten.
2) Mengikuti benda dalam tangan siapa pun benda itu berada. Contohnya, hak sewa, hak pungut hasil, dan hak pakai.
3) Hak yang terjadi lebih dulu tingkatnya 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

[114] Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit*, hlm. 136.

diselesaikan lebih dulu daripada hak tanggungan kedua, ketiga, dan seterusnya.

4) Penyelesaian lebih diutamakan. Contohnya, hak tanggungan atas sebuah rumah. Jika pemilik rumah pailit, hak tanggungan memperoleh prioritas penyelesaian tanpa memerhatikan pengaruh pailit tersebut.
5) Hak gugat dapat dilakukan terhadap siapa pun yang mengganggu kenikmatan benda dan hak atas benda itu.
6) Pemindahan hak kebendaan dapat dilakukan kepada siapa pun.

Hak-hak kebendaan yang masih tersisa dalam Buku II KUHPerdata adalah hak-hak kebendaan yang bukan mengenai tanah, air, dan segala kekayaan alam yang terkandung di dalam tanah dan air itu ditambah dengan hak hipotek. Hak-hak kebendaan tersebut diklasifikasikan sebagai hak kebendan yang memberi kenikmatan dan hak kebendaan yang memberi jaminan, yaitu:[115]

a. Hak kebendaan yang memberi kenikmatan (*genootsrecth*)

   Hak kebendaan yang memberi kenikmatan (*genootsrecht*) diklasifikasikan lagi menjadi dua macam, yaitu:

[115] *Ibid*, hlm. 138.

1) Memberi kenikmatan atas benda milik sendiri

Misalnya, hak milik atas benda bergerak atau benda yang bukan tanah dan hak penguasaan (*bezit*) atas benda bergerak.

2) Memberi kenikmatan atas benda milik orang lain

Misalnya, *bezit* atas benda bergerak atau benda bukan tanah, hak pungut hasil atas benda bergerak atau benda bukan tanah, hak pakai dan mendiami atas benda bukan tanah, dan hak pakai atas benda bergerak.

b. Hak kebendaan yang memberi jaminan (*zakelijke zekerheldsrecht*)

Hak kebendaan yang memberi jaminan (*zakelijke zekerheldsrecht*) diklasifikasikan lagi menjadi dua macam, yaitu gadai (*pand*), jaminannya adalah benda bergerak dan hipotek, jaminannya adalah benda tidak bergerak. Hak jaminan ini terjadi karena hubungan hukum utang-piutang antara debitor dan kreditor. Hak jaminan ini (gadai, hipotek) termasuk hak jaminan khusus, yaitu mengenai benda tertentu saja.

6. Cara Memperoleh Hak Kebendaan

Ada beberapa macam cara memperoleh hak kebendaan seperti yang ditentukan dalam KUHPerdata. Beberapa cara tersebut diuraikan sebagai berikut:[116]

[116] *Ibid*, hlm. 142.

a. 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 pekaranagn milik sendiri.

b. Penemuan

Benda milik orang lain yang lepas dari penguasaannya, misalnya, karena jatuh dijalan 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) KUHPerdata). Dia mempunyai hak meguasai (*bezit*) atas benda itu dan *bezit* tersebut dianggap sebagai *eigendom*.

c. 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.

d. 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) KUHPerdata). 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 KUHPerdata).

e. 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 KUHPerdata. Pewarisan dinyatakan terbuka bagi ahli waris untuk memperoleh hak waris sejak almarhum pemilik harta warisan itu meninggal dunia.

f. 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.

g. 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.

7. Hak Milik Atas Suatu Benda

Kepemilikan suatu benda merupakan hal yang erat kaitannya dengan hak milik atas benda tersebut. Hak milik yang akan dibahas dalam hal ini merupakan hak milik atas suatu kebendaan merupakan hak yang paling kuat atau paling penuh di antara hak-hak yang lainnya. Hak milik yang bersifat penuh diakui oleh hukum karena dianggap bagian dari hak asasi manusia.[117]

Menurut ketentuan Pasal 570 KUHPerdata,

> "*Hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap barang itu sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau*

[117] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 192 sebagaimana yang telah dikutip dari Pasal 17 *Universal Declaration of Human Right* menyebutkan, "*Everyone has the right to own property alone as well as in association with others."*

peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak;hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, bedasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan."

Berdasarkan ketentuan tersebut terlihat bahwa hak milik walaupun terlihat penuh, namun masih tetap dibatasi dengan peraturan perundang-undangan, tidak bertentangan dengan kepentingan umum, dan hak-hak orang lain. Serta hak milik merupakan hak yang paling utama artinya menjadi dasar bagi segala hak kebendaan lainnya. Karena tanpa adanya hak milik tidak akan hak-hak yang lain yang akan muncul atas suatu kebendaan.[118] Kemudian pemilik dapat menikmati sepenuhnya. Dan hak milik tidak dapat diganggu gugat sejauh untuk memenuhi kebutuhan pemiliknya secara wajar.[119]

Berdasarkan pada ketentuan pasal tersebut pula, dapat diuraikan unsur-unsur konsep hak milik sebagai berikut:[120]

a. Hak milik adalah hak yang paling utama, artinya menjadi dasar bagi segala hak kebendaan lainnya yang mungkin terjadi berikutnya. Tanpa hak milik tidak mungkin ada hak-hak lain.
b. Pemilik dapat menikmati sepenuhnya, artinya dapat memakai sepuas-puasnya, dapat memetik manfaat semaksimal mungkin, dan dapat memetik hasil sebanyak-banyaknya.

[118] Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 145.
[119] *Ibid*, hlm. 146.
[120] Abdulkadir Muhammad, *Ibid,* hlm. 145.

c. Pemilik dapat menguasai sebebas-bebasnya, artinya dapat melakukan perbuatan apa saja tanpa batas terhadap benda miliknya itu, misalnya, memelihara sebaik-baiknya, membebani dengan hak-hak kebendaan tertentu, memindahtangankan, mengubah bentuk, bahkan melenyapkan.

d. Hak milik tidak dapat diganggu gugat, baik orang lain maupun oleh penguasa, kecuali dengan alasan, syarat-syarat, dan menurut ketentuan undang-undang.

e. Tidak dapat diganggu gugat diartikan sejauh untuk memenuhi kebutuhan pemiliknya secara wajar dengan memerhatikan kepentingan orang lain (kepentingan umum). Penguasaan dan penggunaan hak milik dibatasi oleh kepentingan orang lain. Bagaimanapun juga menurut sistem hukum Indonesia, hak milik mempunyai fungsi sosial.

Hak kebendaan merupakan hak yang paling kuat karena disebabkan oleh dua unsur yaitu sebagai berikut:[121]

a. Hak milik adalah hak atas benda itu sendiri, yaitu merupakan kepunyaan dari yang berhak atas suatu benda. Hak-hak yang lain hanya akan menjadi milik atas kebendaan orang lain atau subjek lain.

b. Hak milik memberikan dua kekuasaan kepada yang berhak, yaitu:

[121] Neng Yani Nurhayani, *Op. Cit*, hlm. 193.

1) Kekuasaan untuk memungut kenikmatan bendanya;
2) Kekuasaan untuk mengasingkan, seperti halnya menjual, menghibahkan, memberi, menukar, dan lain-lain.

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dipahami dan dikemukakan bahwa dapat dikatakan adanya pembatasan penggunaan dalam hak milik, diantaranya, hak milik tersebut tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan umum yang berlaku. Misalnya, pemilik rumah bebas menggunakan dan menguasai rumahnya untuk keperluan pribadinya. Akan tetapi, pemilik rumah dilarang menngunakan rumahnya tersebut untuk tempat perjudian atau perdagangan narkotika karena bertentangan dengan undang-undang. Dalam praktiknya pemaknaan bahwa hak milik dalam penggunaannya tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan telah diperluas menjadi tidak bertentangan dengan hukum, sehingga dapat dikatakan pula bahwa hak milik atas suatu benda itu tidak bertentangan dengan kesusilaan dan kepentingan umum yang berlaku. Misalnya, penggunaan rumah sebagai tempat ribut dan gaduh, minuman keras, dan pelacuran. Perbuatan penggunaan hak milik seperti ini termasuk dalam perbuatan melawan hukum yang mengganggu ketertiban umum.

Kemudian, dalam penggunaan hak milik untuk tidak terjadi yang namanya penyalahgunaan hak, artinya perbuatan dilakukan dengan tidak masuk akal yaitu tidak sesuai dengan kepatutan, kewajaran, tidak ada gunanya, dan yang bertujuan merugikan orang lain, karena

penyalahgunaan hak itu dalam dikatakan sebagai perbuatan melawan hukum. Sehingga hal tersebut dapat digugat melalui Pasal 1365 KUHPerdata tentang *onrechtmatige daad* (perbuatan melawan hukum). Gugatan berdasar pada gangguan menurut Pasal 1365 KUHPerdata akan berhasil apabila gangguan itu mengenai penggunaan hak milik bersama secara normal menurut ukuran objektif; gangguan itu mengenai penggunaan hak milik sendiri, bukan hak milik orang lain; dan gangguan itu mengenai penggunaan sesungguhnya dari hak milik seseorang.[122]

Dari hak tersebut, bagaimana cara dalam mendapatkan atau memperoleh hak itu harus dengan penyerahan. Penyerahan merupakan pengalihan suatu benda dari pemilik atas suatu benda kepada pihak lainnya, sehingga pihak tersebut dalam memperoleh hak atas benda yang dialihkan kepemilikannya. Jadi penyerahan itu merupakan perbuatan yuridis yang memindahkan hak milik, namun pengalihan hak atas suatu benda itu akan beralih apabila disertakan dengan penyerahan benda dari pemilik benda kepada pihak lain yang akan menerima hak tersebut.[123]

8. Benda Dalam Hukum Islam

Menurut istilah Fikih Islam, benda adalah segala sesuatu yang mungkin dimiliki seseorang dan dapat diambil manfaatnya dengan jalan biasa.[124]

---

[122] Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit*, hlm. 147.

[123] M. Zen Abdullah, *Intisari Hukum Perdata*, Hasta Cipta Mandiri, Yogyakarta, 2009, hlm. 128.

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

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

Pengelompokan benda dapat didasarkan pada berbagai macam segi. Ditinjau dari segi dapat atau tidaknya dipindahkan, benda dibagi dua: *benda tetap* dan *benda bergerak*. Ditinjau dari segi dapat atau tidaknya diganti dengan benda lain, benda dibagi dua: *benda yang dapat diganti dengan benda lain yang sama (mitsli)* dan *benda yang hanya dapat diganti dengan harga (qimi).* Ditinjau dari segi bernilai atau tidaknya, benda dibagi dua: *benda bernilai (mutaqawwam)* dan *benda tak bernilai (ghairu mutaqawwam).*[125]

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

[125] *Ibid*, hlm. 42.

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.

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 haya 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 pemiliknya. Meskipun segala macam benda mempunyai sifat dapat dimiliki, ditinjau dari boleh atau tidaknya benda itu dimiliki, terdapat tiga macam benda, yaitu:[126]

a. *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.
b. *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.
c. *Benda yang sewaktu-waktu dapat menjadi milik perorangan*, yaitu semua benda yang tidak disediakan untuk umum, bukan harta wakaf dan bukan milik *baitul mal*.

[126] *Ibid*, hlm. 46.

B. Konsep *Virtual Property*

1. Pengertian *Virtual Property*

Virtual secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:[127]

a. *Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name;* maksudnya adalah ada atau menghasilkan esensi atau efek meskipun tidak dalam kenyataan, bentuk, atau nama;

b. *Existing in the mind, especially as a product of the imagination. Used in literary criticism of a text;* maksudnya adalah ada di dalam pikiran, terutama sebagai produk dari imajinasi. Digunakan dalam kritik sastra dari teks.

c. *Computer Science Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network.* Maksudnya adalah ciptaan komputer, disimulasikan, atau dijalankan dengan komputer atau jaringan komputer.

Property secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:[128]

a. *Something owned; a possession;* maksudnya adalah sesuatu yang dapat dimiliki atau suatu harta.

b. *A piece of real estate;* maksudnya adalah bagian dari *real estate*.

c. *Something tangible or intangible to which its owner has legal title;* maksudnya adalah sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud yang pemiliknya memiliki dasar hukum.

[127] <http://www.thefreedictionary.com/virtual>, diakses 25 April 2016.
[128] <http://www.thefreedictionary.com/property>, diakses pada 25 April 2016.

d. *Possessions considered as a group;* maksudnya adalah bagian dari kelompok harta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan *virtual* adalah *"Virtual/vir·tu·al/ a (secara) nyata: demokrasi dalam arti".*[129] Makna kata "*secara*" dapat diartikan sebagai seolah-olah atau seakan-akan sehingga arti kata *virtual* adalah seolah-olah nyata meskipun sebenarnya bukanlah sebuah sesuatu yang nyata. Selain itu, makna *virtual* menurut KBBI bisa juga diartikan sebagai semacam keadaan simulasi dari bentuk nyata. Oleh karena itu, *virtual* juga dapat dimaknai dengan istilah *maya* atau sesuatu yang tidak nyata, hanya seakan-akan nyata.

Property menurut KBBI dikenal sebagai "benda". Adapun yang dimaksud dengan benda menurut KBBI adalah sebagai berikut:[130]

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

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

Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet

[129] http://kbbi.web.id/virtual, diakses pada 21 September 2016.
[130] http://kbbi.web.id/virtual, diakses pada 21 September 2016.

yang berada di dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.[131]

2. Sifat-Sifat *Virtual Property*

Fairfield mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness, Persistence,* dan *Interconnectivity.*[132]

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.

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.

---

[131] Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047),* Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

[132] *Op. Cit*, hlm. 1053-1054.

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.

3. Kriteria-Kriteria *Virtual Property*

Menurut *Peter Brown & Richard Raysman*, *Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomis, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama *virtual property*.[133]

Richard A. Bartle mengatakan bahwa *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.[134]

[133] Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law and Technology :* Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property, Volume 2, Boston University, 2006, hlm. 89.

[134] Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hlm. 5-7.

Menurut *David Nelmark*, *Virtual Property* didefinisikan sebagai *"any property interest that is both intangible and exclusionary."*[135]Jika diterjemahkan secara bebas, berarti suatu *property* yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

Lebih lanjut, *Fairfield* menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail, website, Uniform Resource Locator (URL), Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.[136] Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

Pengfei Ji juga menjelaskan bahwa benda-benda *virtual* merupakan semua jenis sumber informasi yang ada pada dunia siber tetapi didominasi oleh manusia dengan cara yang relatif independen. Benda-benda *virtual* 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.[137]

Virtual property hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber. [138] *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

[135] 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.

[136] *Ibid, hlm. 1056-1058.*

[137] Ji, P.F. (2015) Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property. *Modern Economy*, **6**, hlm. 305-309.

[138] Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti *eBay* untuk melakukan transaksi atas *virtual property* ini.[139]

Pada kehidupan sehari-hari, masyarakat umum mengatakan bahwa dunia *virtual* 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 temukan di dunia *virtual*.[140] 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 benda *virtual* yang digunakan oleh individu untuk saling berinteraksi.

Menurut *Erlank*, Untuk mengenali *virtual property* yang dijelaskan oleh *Bartle,* perlu dipecah menjadi 5 (lima) elemen dasar.[141] 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.*

[139] *Ibid*, hlm. 93.
[140] Richard A. Bartle, *Op. Cit,* hlm. 1.
[141]For a more in-depth discussion see Erlank Property in Virtual Worlds 253, 272-285 dalam artikel Erlank W, *Introduction To Virtual Property,* hlm. 5.

Elemen kedua adalah bahwa komputer 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 begantung pada permasalahan/subyek permainan.

Elemen keempat mengacu pada interaksi. Jika seseorang tidak dapat berinteraksi dengan dunia *virtual* maka dunia nyata akan kehilangan status 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 bergabung untuk berpartisipasi dalam dunia maya bertindak dengan berbagai macam cara sama seperti yang mereka lakukan di kehidupan nyata.

4. Perkembangan *Virtual Property*

Kajian mengenai *virtual property* ini adalah suatu kajian baru. Kajian ini menjadi kajian yang penting seiring dengan populernya penggunaan internet. *Virtual property* tidak dapat dilepaskan dari keberadaan internet dan program komputer. Adanya suatu program komputer yang dapat dimiliki oleh seseorang, terhubung dengan jaringan internet, dan dapat berinteraksi dengan orang lain, melahirkan suatu konsep mengenai *virtual property*.

Dewasa ini banyak benda-benda yang ada di dunia nyata dan digunakan sehari-hari juga memiliki wujud yang berbeda. Benda-benda ini tidak hanya berwujud nyata, melainkan sudah memiliki wujud yang tidak nyata atau dapat dikatakan *virtual* yang eksis pada dunia siber. Hal ini dikarenakan terjadinya kemajuan teknologi.

Manusia menginginkan kemudahan dalam kehidupannya sehingga selalu berinovasi dengan menciptakan teknologi yang dapat memberikan kemudahan tersebut. Dengan ditemukannya teknologi internet dan semakin maju, maka manusia mulai mengembangkan berbagai teknologi yang dapat memberikan manusia kemudahan dalam segala aktivitasnya.

Manusia ingin dapat melakukan aktivitasnya dimanapun dan dalam keadaan apapun dengan cepat, mudah, dan nyaman seperti mengirimkan

pesan yang dapat sampai dengan cepat dan mudah, serta aktivitas lainnya. Seperti yang disebutkan sebelumnya, pada masa sekarang dengan inovasi teknologi yang dikembangkan untuk mewujudkan keinginan manusia akan kemudahan dalam aktivitasnya, benda-benda yang lazim ada dan digunakan dalam dunia nyata yang memiliki wujud mulai beralih ke bentuk yang berbeda yaitu tidak berwujud atau *virtual* yang eksis pada dunia siber.

Teknologi internet membuat kegiatan perbankan dapat dilakukan dalam dunia siber dengan menggunakan perangkat elektronik yang terkoneksi dengan jaringan internet dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus ke kantor bank, bahkan aktivitas membaca koran atau buku pun mengalami pergeseran perilaku dari yang sebelumnya dengan memegang lembaran koran atau tumpukan buku menjadi hanya memegang sebuah perangkat elektronik yang didalamnya sudah ada info-info atau berita-berita. Benda-benda yang memiliki wujud dan ada pada dunia nyata kini dialihkan ke bentuk *virtual* melalui sistem komputerisasi. Benda-benda tersebut dialihkan ke dunia siber dan menjadi *virtual property*.

Lebih lanjut, teknologi internet juga mampu menciptakan sebuah kebudayaan baru yang membuat manusia dalam perilakunya pada kehidupan sehari-hari dilakukan dalam dunia nyata kemudian beralih ke dunia siber yang merupakan dunia tidak nyata atau *virtual*. Meskipun pada saat ini hanya sebagian perilaku saja yang mengalami perubahan

ini, tidak menutup kemungkinan beberapa tahun mendatang semua perilaku manusia beralih sepenuhnya.

5. Pemanfaatan *Virtual Property*

Penggunaan *virtual property* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. *Virtual property* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena *virtual property* ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun *virtual property* dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

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

Virtual property juga 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 di dalam dunia siber. Beberapa *game online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata.

Pada permainan *SecondLife*, terdapat objek-objek yang diciptakan menyerupai objek-objek yang ada pada dunia nyata namun diperuntukkan untuk digunakan di dalam permainan 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 pemprograman komputer untuk hidup di dunia *virtual* tersebut dan melakukan segala aktivitas dengan menggunakan semua objek atau benda yang ada di dunia tersebut selayaknya pada dunia nyata.

Permainan ini memungkinkan 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.[142] Objek-objek yang ada pada dunia *virtual* tersebut diperlakukan selayaknya benda-benda yang ada di dunia nyata.

6. Kasus-Kasus Pada *Virtual Property*

Salah satu kasus hak kekayaan intelektual di dunia siber yang hingga saat ini masih ambigu jawabannya adalah kasus *virtual property rights* (kepemilikan benda virtual atau hak milik virtual), hal ini karena bentuknya *sui generis.* Kasus ini terjadi di Tiongkok (2005) dan di Amerika Serikat (2007). Kasus hak milik virtual kerap kali terjadi pada *game online* hingga berujung pada perebutan siapa pemilik sebenarnya terhadap benda-benda di dalam sebuah permainan komputer secara *online*.

Pada kasus *www.secondlife.com* pemain *game* bernama *David Denton* membeli sebuah pulau dalam *Secondlife* seharga USD 700 dengan uang sungguhan. *Denton* menuntut *Linden Lab* karena secara diam-diam *Linden Lab* mengubah kontrak penjualan *online* tanpa persetujuan pemilik/pemain *game*. *Linden Lab* juga mencoba untuk menjual properti *game* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, *Linden Lab* diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah

[142] Hannah Yee Fen Lim, *Virtual World, Virtual Land but Real Property*, Sing. J. Legal Stud, 2010. hlm. 317.

uang senilai USD100.000.000. *Linden Lab* dituntut melanggar undang-undang perlindungan konsumen dan penipuan.[143]

Kasus lain yang terjadi mengenai *virtual property* terjadi pada Maret 2005 di Cina. Surat kabar Cina mengabarkan mengenai seseorang bernama *Qiu Chengwei* berumur 41 tahun melaporkan seorang temannya yang dianggap telah melakukan pelanggaran hukum ke pihak kepolisian Cina karena temannya tersebut telah menjual *item game* miliknya yang telah dia pinjamkan kepada temannya tersebut dengan uang sungguhan ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual property* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.[144]

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

[143] 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.

[144] Peter Brown, dkk, *Op. Cit*, hlm. 88.

BAB III

VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA INDONESIA

Konsep benda di Indonesia dapat ditemukan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) dan berbagai doktrin dari beberapa ahli hukum perdata di Indonesia.

Analisis mengenai apakah *virtual property* merupakan sebuah benda akan merujuk pada konsep benda yang diatur dalam KUHPerdata karena penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan *virtual property* terhadap ketentuan norma-norma hukum yang berlaku di Indonesia, dan ketentuan norma-norma hukum di Indonesia yang mengatur mengenai benda adalah KUHPerdata.

Terlebih dahulu perlu ditelusuri tentang benda mengenai pengertian dan karakteristik benda menurut KUHPerdata. Benda menurut hukum benda Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 499 KUHPerdata. Benda yang berwujud dikenal dengan istilah barang (*goed*) dan benda yang tidak berwujud dikenal dengan istilah hak (*recht*). Benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat dimiliki orang, maka segala sesuatu yang tidak dapat dimiliki orang bukanlah termasuk pengertian benda menurut KUHPerdata (BW) (buku II), seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain-lain

sebagainya.[145] Selain itu, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Benda sebagai sesuatu yang dapat dimiliki atau dijadikan objek hak milik maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat diberikan atau diletakkan suatu hak di atasnya, yaitu hak milik.[146] Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.[147]

Pengakuan maksudnya adalah 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.

Penemuan maksudnya adalah menguasai benda milik orang lain yang lepas dari penguasaannya, misalnya, karena jatuh dijalan 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) KUHPerdata). Dia mempunyai hak meguasai (*bezit*) atas benda itu dan *bezit* tersebut dianggap sebagai *eigendom*.

Penyerahan adalah hak yang diperoleh karena penyerahan berdasar pada alas hak (*rechstitel*) tertentu, misalnya, jual beli, hibah, dan pewarisan.

[145] Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas–Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 116.
[146] Soebekti, *Loc.Cit*, hlm. 60.
[147] Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 142.

Karena ada penyerahan itu, hak kebendaan atas benda berpindah kepada pihak penerima hak.

Daluarsa adalah hak kebendaan yang 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) KUHPerdata). 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 KUHPerdata).

Pewarisan adalah hak kebendaan yang diperoleh karena pewarisan menurut hukum waris yang berlaku. Ada tiga macam hukum waris, yaitu hukum waris adat, hukum waris islam, dan hukum waris KUHPerdata. Pewarisan dinyatakan terbuka bagi ahli waris untuk memperoleh hak waris sejak almarhum pemilik harta warisan itu meninggal dunia.

Penciptaan adalah hak atas suatu benda yang didapatkan oleh orang yang menciptakan suatu benda baru. Orang yang menciptakan benda baru tersebut 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.

Cara terakhir adalah ikutan atau turunan contohnya adalah 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.[148]

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

Barang (*goed*) atau benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki wujud nyata dan dapat dirasakan oleh panca indra manusia, sedangkan yang dimaksud dengan hak (*recht*) atau benda yang tidak berwujud menunjuk benda yang tidak memiliki wujud.[149] Tidak memiliki wujud maksudnya adalah tidak dapat dirasakan oleh indra manusia, yaitu beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, perutangan, penagihan, dan sebagainya.[150]

Dalam literatur hukum perdata lainnya, Subekti menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[151] Demikian juga dalam pendidikan hukum, Koesoemadi Poedjosewojo menerjemahkan *zaak* dengan "benda".[152] Atas dasar terjemahan tersebut, konsep "benda" mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *goed*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.[153]

---

[148] *Ibid.*
[149] Frieda Husni Hasbullah, *Loc.Cit*, hlm. 19.
[150] Neng Yani Nurhayani, *Loc.Cit*, hlm. 163.
[151] R. Subekti, *Loc.Cit*, hlm. 50.
[152] Koesoemadi Poedjosewojo, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Penerbit Gadjah Mada, Yogyakarta, 1960, hlm. 49.
[153] Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit*, hlm. 127.

Benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Sesuatu yang dapat dikatakan benda adalah suatu hal yang dapat dialihkan kepada orang lain. Dengan demikian, ada peralihan atas hak kebendaan dari seseorang kepada orang lain dengan segala akibat hukum yang ada.[154] Peralihan hak atas kebendaan tersebut dilakukan melalui perjanjian kebendaan (*zakelijk overeenkomstein*). Perjanjian kebendaan adalah perjanjian ketika suatu hak kebendaan dilahirkan, dipindahkan, diubah, atau dihapuskan.[155] Dapat dikatakan pula bahwa perjanjian kebendaan adalah perjanjian yang bertujuan untuk meletakkan atau memindahkan hak kebendaan. Sekalipun istilah "perjanjian kebendaan" sudah umum digunakan dalam literatur hukum perdata, istilah tersebut tidak dikenal dalam KUHPerdata.[156] Sedangkan maksud dari memiliki nilai ekonomis adalah dapat dinilai atau dihargai dengan uang.[157] Selain itu, benda yang dikatakan memiliki nilai ekonomis adalah yang memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemiliknya.[158]

Setelah menelusuri tentang benda, selanjutnya adalah memahami *virtual property* mengenai pengertian dan karakteristiknya. *Virtual* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:[159]

[154] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.
[155] J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009, hlm.43.
[156] *Ibid.*
[157] Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015, hlm. 29.
[158] Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 127.
[159] <http://www.thefreedictionary.com/virtual>, diakses 25 April 2016.

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

Property secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:[160]

1. *Something owned; a possession;* maksudnya adalah sesuatu yang dapat dimiliki atau suatu harta.
2. *A piece of real estate;* maksudnya adalah bagian dari *real estate*.
3. *Something tangible or intangible to which its owner has legal title;* maksudnya adalah sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud yang pemiliknya memiliki dasar hukum.
4. *Possessions considered as a group;* maksudnya adalah bagian dari kelompok harta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan *virtual* adalah "*Virtual/vir·tu·al/ a (secara) nyata: demokrasi dalam arti".*[161] Makna kata

[160] <http://www.thefreedictionary.com/property>, diakses pada 25 April 2016.

"*secara*" dapat diartikan sebagai seolah-olah atau seakan-akan sehingga arti kata *virtual* adalah seolah-olah nyata meskipun sebenarnya bukanlah sebuah sesuatu yang nyata. Selain itu, makna *virtual* menurut KBBI bisa juga diartikan sebagai semacam keadaan simulasi dari bentuk nyata. Oleh karena itu, *virtual* juga dapat dimaknai dengan istilah *maya* atau sesuatu yang tidak nyata, hanya seakan-akan nyata.

Property menurut KBBI dikenal sebagai "benda". Adapun yang dimaksud dengan benda menurut KBBI adalah sebagai berikut:[162]

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

Joshua A. T. 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.[163] Lebih lanjut, *Fairfield* menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *e-mail, website, Uniform Resource Locator (URL), Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.[164] Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

---

[161] http://kbbi.web.id/virtual, diakses pada 21 September 2016.
[162] http://kbbi.web.id/virtual, diakses pada 21 September 2016.
[163] Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047),* Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.
[164] *Ibid*, hlm. 1056-1058.

Lebih lanjut *Fairfield* mengatakan bahwa *virtual property* memiliki 3 (tiga) sifat, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*.[165] *Rivalrousness* maksudnya adalah eksklusif, yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik *virtual property*, *Persistence* artinya adalah tetap, yaitu *virtual property* tetap akan ada dan tidak akan berubah, dan *Interconnectivity* artinya adalah saling terhubung, yaitu setiap *virtual property* saling terhubung antara satu dengan yang lainnya melalui teknologi komputer dan internet.

Dapat disimpulkan bahwa *virtual property* merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan 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*.

Mengenai dunia siber ini, *Elizabeth Longworth* menjelaskan bahwa dunia siber dibentuk dari pengalaman berdasarkan sebuah lingkungan dan dimensi yang baru, yang merupakan kebalikan dari dunia nyata. Dunia siber dianggap sebagai sebuah "alternatif" dari sebuah kenyataan dimana diatur oleh rangsangan sensor pada komputer.[166] Dengan kata lain, dunia siber merupakan dunia tidak nyata yang diciptakan oleh teknologi komputer. Dunia

[165] *Op. Cit*, hlm. 1053-1054.

[166] Elizabeth Longworth, *The Possibilities for a Legal Framework for Cyberspace-including a New Zealand Perspective*, UNESCO Publishing, England, 2000, hlm. 9.

siber diciptakan berdasarkan ide manusia untuk membuat sebuah lingkungan dan dimensi baru yang berbeda dari dunia nyata.

Dunia siber diciptakan dengan sangat rumit melalui jaringan komputer global yang menggunakan sarana telekomunikasi untuk meneruskan pesan-pesan elektronik.[167] Dunia siber terdiri dari berbagai macam komponen, termasuk sebuah sistem bernama "*Node*" komputer dan jaringan *server* yang tersebar keseluruh dunia, melalui perantara seperti sistem operasi komputer dan penyedia jasa layanan komunikasi.[168]

Oleh karena itu, *virtual property* merupakan hasil dari perkembangan teknologi yaitu komputer dan internet yang juga merupakan perwujudan ide manusia yang ingin menciptakan sebuah hal baru di dalam kehidupannya.

Virtual property tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh panca indra manusia. *Virtual property* tersebut tidak dapat dirasakan bentuknya dengan menggunakan indra perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya *virtual property* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomis.

Menurut *Peter Brown & Richard Raysman*, *Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomis, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara

[167] J. Higgins, *Net Profit-How to Use the Internet to Improve Your Business*, Auckland, New Zealand:Penguin Books Ltd, 1997, hlm. 21.
[168] *Ibid.*

jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama *virtual property*.[169]

Penggunaan *virtual property* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber. *Virtual property* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena *virtual property* ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun *virtual property* 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.

Teknologi internet membuat kegiatan perbankan dapat dilakukan dalam dunia siber dengan menggunakan perangkat elektronik yang terkoneksi dengan jaringan internet dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus ke kantor bank, bahkan aktivitas membaca koran atau buku pun mengalami pergeseran perilaku dari yang sebelumnya dengan memegang lembaran koran atau tumpukan buku menjadi hanya memegang sebuah perangkat elektronik yang didalamnya sudah ada info-info atau berita-berita. Benda-benda yang memiliki wujud dan ada pada dunia nyata kini dialihkan ke bentuk *virtual* melalui sistem komputerisasi. Benda-benda tersebut dialihkan ke dunia siber dan menjadi *virtual property*.

Lebih lanjut, teknologi internet juga mampu menciptakan sebuah kebudayaan baru yang membuat manusia dalam perilakunya pada kehidupan

[169] Peter Brown & Richard Raysman, *Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property-The Indian Journal Of Law and Technology*, Boston University, 2006, hlm. 89.

sehari-hari dilakukan dalam dunia nyata kemudian beralih ke dunia siber yang merupakan dunia tidak nyata atau *virtual*. Meskipun pada saat ini hanya sebagian perilaku saja yang mengalami perubahan ini, tidak menutup kemungkinan beberapa tahun mendatang semua perilaku manusia beralih sepenuhnya.

Virtual property 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 di dalam dunia siber. Beberapa *game online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata.

Berdasarkan uraian mengenai *virtual property* dan benda di atas, dapat dipahami bahwa *virtual property* adalah hasil dari perkembangan teknologi komputer dan Internet. *Virtual property* merupakan hasil dari kode-kode yang dibentuk dari rumus algoritma pada sistem komputer sehingga terbentuk suatu objek yang dibuat dengan fungsi yang sama dengan benda-benda berwujud di dunia nyata pada umumnya, tetapi hanya eksis pada dunia siber yang merupakan dunia yang tidak nyata.

Virtual property diperlakukan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, akan tetapi *virtual property* tidak memiliki wujud nyata seperti pada benda-benda yang ada pada dunia nyata. *Virtual property* bahkan memiliki nilai ekonomis seperti benda pada dunia nyata. Pada kenyataannya *virtual property* kerap diperjual-belikan dan transaksinya menggunakan uang yang digunakan

dan berlaku pada dunia nyata. Apabila dilihat dari cara peralihannya, peralihan *virtual property* sama dengan peralihan benda berwujud pada dunia nyata meskipun *virtual property* ini tidak memiliki wujud nyata. *Virtual property* yang marak diperjual-belikan salah satunya adalah *item-item game* padahal *item-item game* ini hanya ada dan dapat digunakan pada dunia *game* saja yang mana dunia *game* ini adalah dunia siber.

Hal yang perlu dipahami juga bahwa manusia menciptakan dunia siber sebagai dunia "alternatif" dari dunia nyata dimana manusia hidup. Manusia menciptakan ruang, lingkungan, atau dunia lain yang dapat manusia gunakan sesuai dengan kehendaknya. Hal tersebut yang melatar belakangi munculnya *virtual property*. Dengan adanya dunia siber yang dipersepsikan sama dengan dunia nyata, maka objek-objek yang ada di dalamnya pun dianggap dan diperlakukan sama dengan benda-benda pada dunia nyata. Persepsi manusia akan dunia siber dan *virtual property* inilah yang kemudian membuat *virtual property* dipersamakan sebagai benda.

Setelah menelusuri mengenai benda dan *virtual property*, langkah selanjutnya adalah menganalisis apakah *virtual property* dapat dikatakan sebagai benda berdasarkan hukum benda Indonesia. Analisis dilakukan dengan membandingkan unsur-unsur benda yang diatur pada Pasal 499 KUHPerdata dengan unsur-unsur pada *virtual property* sehingga dapat diketahui apakah *virtual property* memiliki kecocokan dengan unsur-unsur benda.

Untuk menyederhanakan analisis perbandingan unsur-unsur benda dengan unsur-unsur *virtual property* ini, maka dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Unsur-Unsur Benda dan *Virtual Property*

No.	**Unsur Benda**	**Unsur *Virtual Property***
1.	Dapat Dimiliki	Dapat Dimiliki
2.	Berwujud dan Tidak Berwujud	Tidak Berwujud
3.	Dapat Dialihkan	Dapat Dialihkan
4.	Memiliki Nilai Ekonomis	Memiliki Nilai Ekonomis

Jika melihat kembali pada ketentuan Pasal 499 KUHPerdata mengenai benda, maka dapat ditemukan penjelasan bahwa benda adalah segala sesuatu yang dapat dihaki atau yang dapat menjadi objek hak milik baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud. Selain itu, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis.

Berdasarkan ketentuan Pasal 499 KUHPerdata mengenai benda dapat ditemukan unsur-unsur dari suatu benda, yaitu:

1. Segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik;
2. Memiliki wujud ataupun tidak berwujud;
3. Dapat dialihkan;
4. Memiliki nilai ekonomis;

Dari unsur-unsur benda berdasarkan Pasal 499 KUHPerdata tersebut kemudian dibandingkan dengan karakteristik dari *virtual property*.

Mengenai unsur-unsur benda yang pertama yaitu dapat dijadikan sebagai objek hak milik atau dapat dimiliki, perlu dipahami terlebih dahulu bahwa hak milik dalam hukum perdata merupakan hak kebendaan yang paling kuat daripada hak-hak lainnya.

Menurut ketentuan Pasal 570 KUHPerdata,

> "*Hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap barang itu sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak;hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, bedasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan."*

Untuk mendapatkan hak milik atas suatu benda dapat ditempuh dengan cara seperti Pengakuan, Penemuan, Penyerahan, Daluarsa, Pewarisan, Penciptaan, dan Ikutan atau turunan.[170]

Dari uraian diatas, maka akan muncul pertanyaan apakah *virtual property* juga dapat menjadi objek hak milik atau dengan kata lain dapat dilekati hak milik. Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka perlu untuk kembali mencermati mengenai apa itu *virtual property* dan bagaimana penggunaannya didalam kehidupan manusia.

Virtual property sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya merupakan suatu kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek

[170] Abdulkadir Muhammad, *Loc.Cit*, hlm. 142.

yang ada pada dunia nyata. Dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dikarenakan benda-benda *virtual* ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber. *Virtual property* merupakan hasil dari ide manusia yang ingin menciptakan sebuah hal baru di dalam kehidupannya.

Dengan kata lain *virtual property* merupakan suatu hasil penciptaan manusia dengan berdasarkan ide-ide yang dimiliki manusia yang diwujudkan menggunakan teknologi komputer dan Internet.

Sebelumnya juga telah dijelaskan mengenai cara memperoleh hak milik atas suatu benda salah satunya adalah melalui penciptaan. Penciptaan ini maksudnya adalah seseorang dapat memperoleh hak milik atas suatu benda baru yang diciptakannya. Di atas telah disebutkan bahwa *virtual property* merupakan hasil ciptaan manusia yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer dan Internet. Karena *virtual property* merupakan suatu objek ciptaan, maka, si pencipta *virtual property* berhak memperoleh hak milik atas objek ciptaannya yaitu *virtual property* tersebut. Oleh karena itu, *virtual property* dapat dijadikan objek hak milik atau dilekati hak milik.

Selain melalui penciptaan, salah satu cara lain memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan merupakan hak kebendaan yang diperoleh karena penyerahan berdasar pada alas hak (*rechstitel*) tertentu, misalnya, berupa jual-beli, hibah, dan sebagainya.

Apabila melihat pada penggunaan *virtual property* oleh manusia sekarang, *virtual property* tidak hanya digunakan saja namun juga diperjual-

belikan. Contohnya ada banyak ditemukan *item-item game online* yang diperjual-belikan antar sesama pemain *game* atau antara pengembang *game* dan para pemain *game* tersebut. Hal ini sudah banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari pada masa sekarang. Pada kegiatan jual-beli *virtual property* ini, *virtual property* nya pun dapat diserahkan atau dialihkan dengan mudah kepada pihak pembeli dengan menggunakan teknologi komputer dan Internet.

Kegiatan jual-beli atas *virtual property* ini juga menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dijadikan sebagai objek hak milik karena sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya bahwa salah satu cara mendapatkan hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan yang berdasar pada alas hak tertentu, salah satunya adalah melalui jual-beli.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diketahui bahwa *virtual property* dapat dijadikan objek hak milik atau dapat dimiliki melalui cara penciptaan dan penyerahan.

Mengenai unsur-unsur benda yang kedua yaitu memiliki wujud ataupun yang tidak berwujud, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *virtual property* tidak memiliki wujud nyata. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* adalah sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia *cyber,* dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.[171]

[171] Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047),* Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

Keberadaan *virtual property* tidak dapat dirasakan oleh indra perasa manusia dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan *virtual property* hanya ada pada dunia siber dan juga hanya dapat digunakan pada dunia siber pula. Meskipun begitu, penggunaan *virtual property* juga berdampak dan ikut mempengaruhi keadaan di dunia nyata.

Pasal 499 KUHPerdata menyebutkan bahwa sesuatu objek dapat dikatakan sebagai benda apabila objek tersebut dapat dimiliki meskipun objek tersebut memiliki wujud ataupun yang tidak berwujud.

Pasal 499 KUHPerdata kemudian menjelaskan bahwa benda yang tidak berwujud adalah suatu hak-hak. Perihal contoh benda yang tidak berwujud sebagaimana yang tercantum pada Pasal 499 KUHPerdata ini terkesan sempit. Oleh karena itu kemudian dapat dilakukan metode penafsiran hukum. Metode penafsiran hukum yang digunakan adalah metode penafsiran hukum ekstensif yaitu penafsiran dengan memperluas arti dari kata-kata yang terdapat pada suatu peraturan perundang-undangan.[172] Sebagai contoh, perkataan "menjual" dalam Pasal 1576 KUHPerdata oleh hakim ditafsirkan secara luas yaitu tidak semata-mata hanya jual-beli, tetapi juga menyangkut peralihan hak.

Melalui metode penafsiran hukum ekstensif ini, maka makna benda yang tidak berwujud tidak semata-mata hanya terbatas pada hak saja melainkan juga dapat berupa objek lain apabila objek tersebut memang tidak memiliki wujud yang nyata. Oleh karena *virtual property* tidak memiliki wujud nyata

[172] C.S.T. Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta, Balai Pustaka, 2002, hlm. 36-41.

atau tidak berwujud maka *virtual property* memenuhi unsur-unsur benda pada Pasal 499 KUHPerdata yang kedua, yaitu tidak berwujud.

Unsur benda yang ketiga dan keempat adalah dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Peralihan suatu benda adalah memindahkan hak kebendaan dari seseorang kepada orang lain dengan segala akibat hukum yang ada.[173] Peralihan benda dapat dilakukan melalui jual-beli, sewa-menyewa, hibah, warisan, dan sebagainya. Selain daripada itu, benda juga memiliki suatu nilai yang dapat dihargai dengan uang dan memberikan manfaat atau kegunaan bagi pemilik benda tersebut, yang dalam hal ini disebut benda memiliki nilai ekonomis.

Untuk membandingkan unsur benda yang ketiga dan keempat ini, maka perlu ditelusuri mengenai perkembangan *virtual property* dewasa ini. *Virtual property* banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomis yaitu dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama *virtual property*.[174]

Virtual property ini hanya berfungsi dan digunakan di dalam dunia siber karena *virtual property* ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun *virtual property* 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.

[173] Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 180.
[174] Peter Brown & Richard Raysman, *Op. Cit*, hlm. 89.

Sebagai contoh, manusia banyak menggunakan *e-mail* atau *website* dalam berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya yang berbeda tempat kedudukan dan dalam kegiatan ekonomi seperti perjanjian jual-beli bahkan kegiatan perbankan. Semuanya dilakukan pada dunia siber dengan menggunakan *virtual property* 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 semua itu merupakan *virtual property*.

Virtual property banyak ditemukan dalam permainan *online* atau *game online* seperti pada permainan *SecondLife*. Pada permainan ini terdapat objek-objek yang diciptakan menyerupai objek-objek yang ada pada dunia nyata namun diperuntukkan untuk digunakan di dalam permainan 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 atau benda yang ada di dunia tersebut selayaknya pada dunia nyata.

Permainan ini pun memungkinkan 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.[175] Objek-objek yang ada pada dunia *virtual* tersebut diperlakukan selayaknya benda-benda yang ada di dunia nyata.

Uraian diatas menggambarkan bahwa dewasa ini penggunaan *virtual property* semakin meluas. Peralihan *virtual property* semakin banyak ditemukan seperti pada jual-beli *item-item game*. Hal ini timbul karena *virtual property* dipandang sebagai sesuatu yang berharga, dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan oleh manusia sebagai subjek hukum walaupun penggunaannya terbatas hanya pada dunia siber saja sehingga *virtual property* memiliki nilai ekonomis yaitu memiliki nilai yang dapat dihargai dengan uang karena peralihan *virtual property* dilakukan dengan cara jual-beli yang menggunakan uang nyata atau uang yang berlaku pada kehidupan manusia. Hal ini menyimpulkan bahwa *virtual property* juga memiliki unsur-unsur benda yang ketiga dan keempat yaitu dapat dialihkan melalui jual-beli dan memiliki nilai ekonomis.

Berdasarkan uraian analisis dengan membandingkan masing-masing unsur yang dimiliki oleh benda dan *virtual property* diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *virtual property* juga memiliki unsur-unsur dari benda sebagaimana yang diatur pada KUHPerdata yaitu *virtual property* dapat

[175] Hannah Yee Fen Lim, *Virtual World, Virtual Land but Real Property*, Sing. J. Legal Stud, 2010. hlm. 317.

dilekati hak milik melalui penciptaan dan penyerahan dengan jual-beli, *virtual property* merupakan sesuatu yang tidak memiliki wujud sebagaimana KUHPerdata menyebutkan bahwa benda merupakan sesuatu yang berwujud ataupun yang tidak berwujud, *virtual property* dapat dialihkan melalui jual-beli, dan *virtual property* juga memiliki nilai ekonomis yaitu memiliki nilai yang dapat dihargai dengan uang karena dalam jual-beli nya menggunakan uang nyata serta memiliki kegunaan atau manfaat bagi pemiliknya. Oleh karena itu, *virtual property* dapat dikatakan sebagai benda yang diatur pada KUHPerdata.

Sebagai tambahan, dalam konsep benda terdapat pula asas-asas pada suatu benda. Beberapa asas-asas pada benda yang dikenal adalah sebagai berikut:[176]

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 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,

[176] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Kebendaan pada Umumnya*, Jakarta, Kencana Prenada Media, 2003, hlm. 226.

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.[177] 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 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

[177] *Ibid*, hlm. 226.

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 (*accesie*) karena perlekatan terjadi dalam hal benda pokok (*hoofdzaak*) berkaitan erat dengan benda-benda pelengkapnya, yaitu benda tambahan (*bijzaak*) dan benda pembantu (*hulpzaak*). Oleh karena itu, seorang pemilik benda pokok adalah pemilik benda pelengkapnya.[178]

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 yang menjadi miliknya. Dengan demikian, *jura in re aliena* tidak mungkin dapat diberikan untuk sebagian benda, tetapi harus untuk seluruh benda sebagai suatu kesatuan.[179]

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

[179] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Op. Cit*, hlm. 180.

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.[180] 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.

[180] Frieda Husni Hasbullah, *Op. 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.[181]

9. Asas Perlakuan yang Berbeda Antara Benda Bergerak dengan Benda Tidak Bergerak

   Pengaturan dan perlakuan dapat disimpulka 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.[182] Adapun, manfaat pembedaanya dapat ditinjau dari sudut penyerahannya, penguasaanya, kadaluwarsa, dan pembebananya.[183]

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 karena adanya dalam pemberian hak kebendaan yang

[181] *Ibid.*
[182] Pasal 506-511 KUHPerdata.
[183] Frieda Husni Hasbullah, *Loc. Cit*, hlm. 37-38.

terbatas (*jura in re aliena*), sebagaimana disebutkan dalam undang-undang.[184]

Adapun asas umum dalam KUHPerdata, antara lain sebagai berikut :

1. Asas Tertutup;
2. Asas Absolut;
3. Asas Dapat Diserahkan;
4. Asas Mengikuti (*droit de suite*), artinya hak kebendaan mengikuti bendanya di tangan siapa pun berada;
5. Asas Publisitas;
6. Asas Individual;
7. Asas Totalitas;
8. Asas Perlekatan (*ascsi*), artinya meletakkan benda pelengkap benda pokoknya;
9. Asas Besit, artinya berlaku bagi benda bergerak dan terdapat dalam Pasal 1977 KUHPerdata. Asas ini hanya dapat berlaku bagi benda bergerak tidak atas nama ataupun tidak terdaftar.[185]

Dari berbagai asas-asas benda yang telah diuraikan di atas, jika dicermati pada *virtual property* juga memiliki beberapa asas-asas benda tersebut. Adapun asas-asas yang dimiliki *virtual property* adalah asas dapat dipindahtangankan, asas individualitas, dan asas mengikuti (*droit de suite*).

[184] Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Loc. Cit*, hlm. 180.
[185] Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Internus, 2001, hlm. 62.

Virtual property dapat dialihkan dengan mudah dari satu pemilik kepada pemilik lainnya, hal ini dapat dilihat dari maraknya jual-beli *item-item game* dimana setelah kedua pihak telah mencapai kesepakatan dalam perjanjian jual-beli ini maka *item-item game* tersebut dapat dialihkan secara langsung dari penguasaan si penjual kepada si pembeli. Peralihan *item-item game* ini dilakukan dengan menggunakan jaringan telekomunikasi Internet dan teknologi komputer. Dengan dimungkinkannya peralihan *virtual property* ini maka *virtual property* dapat dikatakan memiliki asas dapat dipindahtangankan atau asas dapat diserahkan.

Pada asas individualitas 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 tidak perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung".

Virtual property memiliki ukuran tertentu yang menentukan jumlah dari *virtual property* ini. Dalam teknologi komputer, setiap objek yang ada merupakan kumpulan *code* yang dirancang sedemikian rupa. Kumpulan *code* ini kemudian disatukan dan terbentuk suatu objek yang kemudian dapat dikatakan sebagai *virtual property*.

Setiap *virtual property* memiliki satuan ukuran jumlah *code* yang dimilikinya, satuan ukuran ini dikenal dengan "*byte"*. "*Byte"* ini merupakan

satuan ukuran yang sebenarnya sama dengan satuan ukuran suatu objek yang digunakan pada dunia nyata seperti "meter" dan "gram". Pada satuan "*byte"* ini juga ada satuan "*kilobyte"* dan "*megabyte".* Umumnya *virtual property* memiliki ukuran pada satuan "*kilobyte"* dan "*megabyte"*. Dengan ukuran satuan "*byte"* ini merupakan penentu jumlah dari sebuah *virtual property* sehingga *virtual property* dengan kata lain dapat ditentukan jumlahnya.

Asas mengikuti (*droit de suite*) maksudnya adalah hak kebendaan mengikuti bendanya di tangan siapa pun berada. Siapa pun yang memegang benda tersebut maka dia dapat menggunakan benda tersebut sesuai dengan keinginannya. Hal yang sama juga berlaku pada *virtual property*. Pada *virtual property* terdapat suatu kunci yang digunakan untuk mengakses dan menggunakan *virtual property* tersebut. Kunci ini disebut dengan istilah *"Password"*. Siapa pun yang mengetahui atau memegang *password* ini maka dia dapat mengakses dan menggunakan *virtual property* tersebut. Dengan kata lain, siapa pun yang memiliki atau memegang *password* ini dianggap sebagai pemilik dari *virtual property* tersebut.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Benda menurut hukum benda Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud sebagaimana yang diatur pada Pasal 499 KUHPerdata. Selain itu, benda juga dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Oleh karena itu, benda memiliki karakteristik berupa sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik atau dimiliki, berwujud dan tidak berwujud, dapat dialihkan, dan memiliki nilai ekonomis.

Virtual property merupakan suatu penciptaan manusia yang menggunakan teknologi komputer dan Internet, berupa kode-kode, dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dan hanya eksis pada dunia siber. Dengan kata lain karakteristik *virtual property* merupakan objek yang tidak berwujud. *Virtual property* pun dapat dilekati hak milik melalui penciptaan dan peralihan seperti dalam jual-beli *item-item game*. Kegiatan jual-beli *virtual property* ini juga menandakan bahwa *virtual property* dapat dialihkan. Selain itu *virtual property* dipandang sebagai sesuatu yang berharga, dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan oleh manusia sebagai subjek hukum walaupun penggunaannya terbatas hanya pada dunia siber saja sehingga *virtual property* memiliki nilai ekonomis. Oleh karena itu, *virtual property* dapat dikatakan sebagai benda sebagaimana yang diatur pada KUHPerdata.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Perlunya dibentuk sebuah peraturan perundang-undangan yang mengatur secara khusus mengenai *virtual property* mengingat penggunaan *virtual property* mulai marak digunakan oleh masyarakat di dalam kehidupan sehari-hari. Jika melihat pada peraturan perundang-undangan mengenai bidang teknologi informasi hanya ada pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU-ITE), namun undang-undang ini sama sekali tidak mengatur mengenai *virtual property.* Tidak ada satupun Pasal pada undang-undang ini yang menyebutkan perihal *virtual property.*
2. Undang-undang yang dibentuk haruslah memuat berbagai ketentuan mengenai definisi *virtual property*, bentuk-bentuknya, aturan penggunaan, hak milik, kegiatan perjanjian nya seperti jual-beli, sewa-menyewa, gadai dan sebagainya, serta ketentuan sanksi hukum terhadap penyalahgunaan *virtual property*.

Daftar Pustaka

Buku dan Jurnal

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;

Bryan A. Garner, Editor in Chief, *Black"s Law Dictionary*, Ninth Edition, Thomson Reuters, USA, 2009;

Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003);

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

C. S. T. Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta, Balai Pustaka, 2002;

David R. Johnson and David Post, "*Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace"*, 481 *Stanford Law Review, 1996;*

Dikdik M. Arief Mansur dan Alisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2005;

E. Storme Matthias, *Property Law In A Comparative Perspective,* KU Leuven Centre for Advanced Legal Studies, 2004;

Elizabeth Longworth, *The Possibilities for a Legal Framework for Cyberspace-including a New Zealand Perspective*, UNESCO Publishing, England, 2000;

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

Erlank W, *Introduction To Virtual Property*, Stalenbosch University, 2012;

Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, *Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Jakarta, Ind-Hill-Co, 2005;

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

Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, Deepublish, Yogyakarta, 2015;

J. Higgins, *Net Profit-How to Use the Internet to Improve Your Business*, Auckland, New Zealand:Penguin Books Ltd, 1997;

J. Satrio, *Cessie. Tagihan Atas Nama*, Yayasan DNC, Purwokerto, 2009;

Ji, P.F., Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property. *Modern Economy*, 6, 2015**;**

Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047)*, Boston University, Boston, 2005;

Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tata Nusa, Jakarta, 2012;

Kartini Mulyadi, Gunawan Widjaya, *Kebendaan pada Umumnya*, Jakarta, Kencana Prenada Media, 2003;

M. Zen Abdullah, *Intisari Hukum Perdata*, Hasta Cipta Mandiri, Yogyakarta, 2009;

Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015;

Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law and Technology :* Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property, Volume 2, Boston University, 2006;

Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group), 2004;

Riduan Syahrani, *Seluk –Beluk dan Asas–Asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, 1992;

Soebekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Internusa, Jakarta, 2001;

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

Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, 2015;

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) Indonesia;

Artikel Situs Internet

http://articles.latimes.com/2010/apr/30/business/la-fi-lazarus-20100430;

http://directory.umm.ac.id/tik/pengenalan_internet.pdf;

http://kbbi.web.id/virtual;

http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22895/4/Chapter%20II.pdf;

http://www.thefreedictionary.com/property;

Lain-lain

Hasil Wawancara dengan Sujitno, S.H., M.Hum, Dosen Hukum Perdata Universitas Islam Indonesia, pada Tanggal 11 Mei 2016 di Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.