

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dibahas, maka peneliti akan menarik kesimpulan bahwa :

5.1.1 *Virtual Property* menurut Hak Kekayaan Intelektual Indonesia.

Virtual Property merupakan suatu objek ataupun benda yang bersifat tidak berwujud yang dapat diperjual belikan guna digunakan dalam komunitas *game* online atau permainan online. Meskipun *virtual property* hanya dapat digunakan dalam sebuah komunitas *game* online ataupun permainan online, *virtual property* ini dapat diperlakukan sebagaimana layaknya *property* yang ada pada dunia nyata. *Virtual Property* ini termasuk kedalam salah satu objek yang dilindungi oleh hak cipta. Hal ini dapat dilihat dalam Pasal 40 UUHC khususnya dalam huruf r. permainan video dan s. program komputer.

Virtual Property dikembangkan oleh pihak yang disebut dengan *developer*. *Developer* ini merupakan pihak pencipta ataupun pihak yang memegang hak cipta dari sebuah ciptaan. Defenisi dari Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta itu sendiri diatur dalam Pasal 1 ayat 2 UUHC dan Pasal 1 ayat 4 UUHC. Dari segi hak cipta sendiri, pencipta ataupun pemegang hak cipta memiliki beberapa hak. Salah satunya ialah hak ekonomi yang tercantum dalam Pasal 8 UUHC. Hak ekonomi ini memberikan jaminan kepada pencipta ataupun pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan yang diciptakan.

5.1.2 Perikatan Hukum Antara Pemain Permainan 1 dan Pemain Permainan 2 Pada Transaksi *Real Money Trading* Dengan *Virtual Property* Sebagai Objek.

Real Money Trading merupakan transaksi terhadap sebuah *Virtual Property* yang dilakukan diantara pemain permainan online. Secara keperdataan, transaksi ini merupakan sebuah perjanjian jual beli antara dua pihak. Dalam Hukum Perdata di Indonesia, ada beberapa persyaratan yang menjadi syarat dari keabsahan suatu perjanjian. Diantaranya adalah 1. Sepakat untuk mengikatkan dirinya, 2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan, 3. Suatu hal tertentu, 4. Suatu sebab yang halal. Dalam *Real Money Trading* ini, terdapat salah satu syarat yang dilanggar yaitu suatu sebab yang halal. Alasan dari pelanggaran terhadap syarat ini adalah *Virtual Property* yang menjadi objek dari *Real Money Trading* tersebut secara Hak Kekayaan Intelektual merupakan milik dari *developer*, bukan milik pemain permainan online tersebut. Pemain permainan online hanyalah pihak yang menguasai. Sebagaimana ketentuan dalam Pasal 570 KUHPerdata, pihak yang berhak untuk menikmati kegunaan benda dengan leluasa adalah pemilik dari sebuah benda tersebut. Dengan kata lain pihak yang dapat mengeksploitasi manfaat dari sebuah *virtual property* adalah *Developer*. Secara hukum, *Real Money Trading* ini merupakan perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan dapat dinyatakan sebagai perbuatan melanggar hukum yang menimbulkan kerugian kepada *developer* selaku pemilik ataupun pemegang hak milik.

5.3 Saran.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, *Virtual Property* dalam permainan online ini dapat dipastikan menjadi salah satu aspek yang akan mempengaruhi kehidupan manusia khususnya para pemain permainan online. *Virtual Property* ini juga dapat dinilai dengan uang yang ada pada dunia nyata dan sejumlah uang tersebut tidak selalu

bernilai kecil. Namun Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak memberikan pengertian tegas mengenai *Virtual Property* dan Undang Undang Hak Cipta hanya dapat memberikan penjelasan tentang program komputer secara umum. Sehingga diperlukan sebuah aturan yang menjelaskan secara jelas mengenai status kebendaan dari virtual property, subjek yang berhak atas *Virtual Property* dan hak-hak yang ada dalam *Virtual Property*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Abdul Kadir Muhammad, Hukum Perjanjian, Alumni, Bandung, 2004.

Abdulkadir Muhammad, Hukum Perdata Indonesia, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000.

Agus Yudha, Hukum Perjanjian Asas Proporsional Dalam Kontrak Komersial, Prenada Media, Jakarta, 2001.

Ajip Rosidi, Undang-Undang Hak Cipta 1982, Pandangan Seorang Awam, Jakarta: Djambatan, 1984.

Arthur Lewis, Dasar-Dasar Hukum Bisnis, Bandung: Nusa Media, 2014.

Djaja S. Meliala, Hukum Perdata Dalam Perspektif BW, Nuansa Aulia, Bandung, 2012.

Fence M. Wantu Dkk, Cara Cepat Belajar Hukum Acara Perdata, Reviva Cendekia, Jakarta, 2010.

H. OK. Saidin, Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual, Jakarta: Rajawali Press, 2010.

H. Zaeni Asyhadie dan Arief Rahman, Pengantar Ilmu Hukum, Penerbit Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013.

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, Hak Kekayaan Intelektual, Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya dengan Prinsip-Prinsip TRIPs di Indonesia, Jakarta: Rabbani Press, 2011.

HFA Vollmar, terjemahan I.S. Adiwimarta, Pengantar Studi Hukum Perdata (I), Rajawali Press, Jakarta, 1983.

Ibrahim dan Sewu, Hukum Bisnis Dalam Persepsi Manusia Modern, Bandung, Refika Aditama, 2000.

Joshua A.T. Fairfield, Virtual Property, (Bloomington: Indiana University School Of Law, 2005.

L.C. Hoffman, sebagaimana dikutip dari R. Setiawan, Pokok-Pokok Hukum Perikatan, Putra Abardin, 1999.

Muhammad Firmansyah, Tata Cara Mengurus HAKI, Jakarta: Visi Media, 2008.

Munir Fuady, Pengantar Hukum Bisnis, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2011.

Munir Fuady, Hukum Kontrak (dari sudut pandang hukum bisnis),Citra Aditya Bakti, Bandung, 1999.

R. Soeroso, Pengantar Ilmu Hukum, Jakarta, Sinar Grafika, 2011.

Ronny Hanitijo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri, PT. Ghalia Indonesia, Jakarta, 2011.

Salim H.S, Hukum Kontrak: Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak, Jakarta: Sinar Grafika,2010,

Subekti, Pokok-Pokok Hukum Perdata, Penerbit PT. Intermedia, 2001.

Wirjono Prodjodikoro, Azas-Azas Hukum Perdata, Bandung, Sumur Bandung, 1979.

Yulia, Modul Hak atas Kekayaan Intelektual, Lhokseumawe, Unimal Press, 2015.

Yusran Isnaini, 2009, Hak Cipta dan Tatanannya di Era Cyber Space, Jakarta: Ghalia Indonesia.

UNDANG-UNDANG

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

WEBSITE

<<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>>

[http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi
capai-34-juta-orang-428379](http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379) <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/4163>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/asas>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cipta>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hak>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/program>.

[https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025
&context=njtip](https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=njtip), 15