

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Benda virtual dapat diberlakukan ketentuan kedudukan berkuasa karena benda virtual merupakan
 - a) benda yang ada dalam perdagangan;
 - b) bukan merupakan hak pengabdian tanah;

kedua unsur tersebut dilihat dari permusan mengenai benda yang dapat diperuntuki kedudukan berkuasa berdasarkan ketentuan kedudukan berkuasa di Indonesia. Dengan demikian terhadap kedudukan berkuasa terhadap benda virtual dalam permainan daring memiliki dua fungsi yakni fungsi polisonil (*yudisial*) dan fungsi kebendaan (*zakenrechtelijk*).

Baik kedudukan berkuasa beritikad baik ataupun kedudukan berkuasa beritikad tidak baik atas benda virtual mendapat mendapat perlindungan hukum, tetapi dari fungsi kebendaan (*zakenrechtelijk*) ada perbedaan dalam hal sebagai berikut :

- a) Kemungkinan untuk menjadi pemilik ;
- b) Hak untuk memperoleh hasil dari bendanya ; dan
- c) Hak untuk mendapat ganti kerugian.

Bezitter yang beritikad baik, dapat memperoleh ketiga hak tersebut, sedangkan bezitter yang beritikad tidak baik kemungkinan hak yang kedua atau hak yang ketiga saja.

2. asas pemegang benda bergerak adalah pemilik dari benda itu dapat diberlakukan terhadap benda virtual dalam kedudukan berkuasa. Namun dikarenakan adanya unsur pembuktian, pada permainan daring dibuktikan berdasarkan ketentuan *EULA* .
3. Jual beli merupakan salah satu peristiwa perdata untuk memindahkan hak milik. hanya seorang pemilik sajarah yang dapat mengalihkan hak milik atas suatu benda. Hal ini dikarenakan asas hukum, yang disebut *Asas Nemoplus Yuris* yakni hanya boleh mengalihkan apa yang menjadi haknya dan tidak boleh mengalihkan sesuatu melebihi apa yang menjadi hak nya. sehingga Bezitter yang bukan selaku pemilik benda virtual tidak dapat melakukan pengalihan benda virtual melalui jual beli.

5.2. Saran

1. Penyedia jasa permainan daring seharusnya membuat ketentuan yang jelas pada *EULA* mengenai status benda virtual itu dikalangan para pemain dan juga pengembang/penyedia jasa permainan daring agar terjaminnya kepastian hukum bagi para pihak.
2. Penyedia jasa permainan daring seharusnya menyatakan dengan tegas di dalam *EULA* mengenai ketentuan mengenai boleh atau tidaknya pemain memperjual-belian benda virtual yang mereka kuasai.

3. Penyedia jasa permainan daring seharusnya menyatakan dengan tegas di dalam *EULA* mengenai status pemain yang telah membeli benda virtual melalui fitur transaksi jual-beli benda virtual yang disediakan penyedia jasa permainan daring tersebut dikarenakan Jual beli merupakan salah satu peristiwa perdata untuk memindahkan hak milik.
4. Pemerintah Indonesia perlu mengatur ketentuan aturan mengenai benda virtual agar lebih jelas dan tegas mengenai ketentuan hukum benda virtual tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Amiruddin, et.al, “*Pengantar Metode Penelitian Hukum*”, Raja Grafindo Persada, cetakan VII, Jakarta, 2013.

Badruzaman, Mariam Darus. 1983. *Mencari Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: Alumni

Hasbullah, Frieda Husni. *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak yang memberikan kenikmatan Jilid 1*. Jakarta: Ind-Hill, 2002.

MELIALA, DJAJA. PERKEMBANGAN HUKUM PERDATA TENTANG BENDA DAN HUKUM PERIKATAN , Nuansa Aulia: Bandung, 2015.

MULYADI, KARTINI, DAN GUNAWAN WIDJAYA. SERI HUKUM HARTA KEKAYAAN: KEBENDAAN PADA UMUMNYA , Pustaka Media: Jakarta, 2003.

SOEKANTO , SOEJONO ,DAN SRI MAMUDJI. PENELITIAN HUKUM NORMATIF; SUATU TINJAUAN SINGKAT 13-14 ,PT Raja Grafindo Persada:Jakarta, 2007.

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

Subekti. 2001. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: PT Intermedia.

SUNGGONO, BAMBANG. METODOLOGI PENELITIAN HUKUM , Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Cetakan Ke-4, 2002.

Syahrani, H. Riduan. 2006. *Seluk Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*. Bandung: Alumni

Tutik, Titik Triwulan. 2011. Hukum Kebendaan 1. Jakarta: Sinar Grafika.

Vollma. H.F.A. 1978. Hukum Benda (Menurut KUH Perdata) Bandung: Taristo

Usman, Rachmadi. Hukum Kebendaan. Jakarta: Sinar Grafika, 2011.

Jurnal

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

Bartle, Richard A. *Pitfalls Of Virtual Property*. The Termis Group, 2004

Schwarz, Andrew D., Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons From Online Games, (Intellectual Property Law Bulletin vol.10. (2005)

The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *DIGITAL BROADBAND CONTENT. The Online Video Game Industry*. France: 2005.

Vacca, Ryan G., Viewing Virtual Property Ownership Through The Lens of Innovation, (New York: Cornell Law School Inter – University Graduate, 2008).

Virtual Policy Networks, *Virtual Items, Virtual Currency and Public Policy*, Creative Commons, (2012)

Proceeding

Salam Abdul. Kajian Kebendaan Digital dalam Hukum Keperdataan Indonesia, dalam: *Proceeding KONFERENSI NASIONAL HUKUM PERDATA*, Asosiasi Pengajar Hukum Keperdataan dan Universitas Lambung Mangkurat: Jakarta, 2014.

Publikasi internet

Bragg vs Linden Lab - the story so far.

<http://www.secondlifeinsider.com/2007/01/27/bragg-vs-linden-lab-the-story-sofar/> .

Diakses 20 september 2017

Craig, Kathleen. *Second Life Land Deal Goes Sour.*

<http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2006/05/70909> . Diakses 10

september 2017.

Duranske, Benjamin. *Bragg v. Linden Lab – Confidential Settlement Reached; ‘Marc Woebegone’ Back in Second Life Benjamin Duranske.*

<http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement/> Diakses 10 oktober 2017.

Stuart P. Green. Plagiarism, Norms, and the Limits of Theft Law: Some Observations on the use of Criminal Sanctions in Enforcing Intellectual Property Rights. <http://www.english.illinois.edu/-people-/faculty/debaron/380/380reading/greenplagiarism.pdf>

Nelmark, David. *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 2 oktober 2017.

Virtual Economy Research Network, BlackSnow Interactive: The Documents

<https://virtualeconomyresearchnetwork.wordpress.com/2006/10/17>

[blacksnow_interactive_the_docu/](https://virtualeconomyresearchnetwork.wordpress.com/2006/10/17/blacksnow_interactive_the_docu/) diakses pada tanggal 25 januari 2017, pukul 12.35 wib

Undang-Undang:

KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA