

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

Nomor : 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**ANALISIS KEDUDUKAN BERKUASA ATAS BENDA VIRTUAL DITINJAU
BERDASARKAN BUKU II KUHPERDATA**

OLEH

Nama : Perdana Teja Kusuma

NPM : 2011200152

PEMBIMBING :

Yanly Gandawidjaja, SH., MH., Sp.1

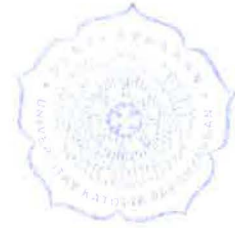


Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2017

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan



Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yanly'.

(Yanly Gandawidjaja.,M.H.,S.H., Sp.1)

Dekan



(Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H, M.H., LL.M.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Perdana Teja Kusuma
No. Pokok : 2011200152

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul :

ANALISIS KEDUDUKAN BERKUASA ATAS BENDA VIRTUAL DITINJAU BERDASARKAN BUKU II KUHPERDATA

adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah / karya penulisan hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang :

- secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya dikemudian hari ternyata bahwa saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan saya di atas, maka saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan/atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 18 desember 2017

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah / Karya Penulisan Hukum



Perdana Teja Kusuma

2011200152

ABSTRAK

Perkembangan pada era globalisasi saat ini akibat perkembangan teknologi komputer menimbulkan bentuk baru kebendaan yang dianggap benda yakni benda virtual sedangkan perkembangan mengenai hukum benda khususnya KUHPerdara belum mengalami perubahan. Hukum benda berdasarkan KUHPerdara mempunyai sistem tertutup sehingga seseorang tidak dapat mengadakan hak-hak kebendaan yang lain, selain yang diatur dalam Buku II KUH Perdata. sehingga menimbulkan pertanyaan apakah kedudukan berkuasa (bezit) sebagaimana diatur dalam Buku II KUHPerdara dapat diberlakukan terhadap benda virtual ? selanjutnya apakah seorang Bezitter benda virtual dapat melakukan pengalihan bezit melalui jual beli ? Setelah melakukan penelitian maka benda virtual adalah benda yang dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud. Benda virtual merupakan benda yang dapat diperuntuki bezit alasannya adalah benda virtual ada dalam perdagangan dan bukan merupakan hak *servituut* Pengalihan jual beli terhadap benda virtual tidak dapat dilakukan berdasarkan hak bezit, 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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa benda virtual dapat diberlakukan ketentuan kedudukan berkuasa berdasarkan Buku II KUHPerdara dan terhadap pengalihannya oleh bezitter yang bukan pemilik benda virtual, tidak dapat diberlukan berdasarkan Buku II KUHPerdara. Saran yang dapat diberikan yakni 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, mengenai ketentuan mengenai boleh atau tidaknya pemain memperjual-belikan benda virtual yang mereka kuasai, dan mengenai status pemain yang telah membeli benda virtual melalui fitur transaksi jual-beli benda virtual yang disediakan penyedia jasa permainan daring tersebut agar terjaminnya kepastian hukum bagi para pihak dan pemerintah Indonesia perlu membuat ketentuan aturan yang mengatur benda virtual agar lebih jelas dan tegas mengenai ketentuan hukum benda virtual tersebut

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.
Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan kuasa dan berkat dariNya saja Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Setiap kesulitan khususnya pada masa penyusunan Skripsi ini, dapat Penulis lalui dengan keyakinan yang teguh kepadaNya. Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan kepada saya. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang memberikan bantuan terwujudnya Skripsi ini, adapun ucapan ini ditujukan kepada:

1. Kedua orang tua Penulis yang tercinta, papa Drs.Johanes Afandi dan mama Zulaiha. Serta adik Penulis yang tersayang, Donny Setiawan dan Debby Intan Permatasari Terimakasih atas segala bentuk dukungan dan doa yang diberikan kepada Penulis selama penyusunan Skripsi ini. Semoga dapat membuat kalian bangga.
2. Selvia Oktaviani S.H., yang telah menemani, membantu dan bersabar dalam menghadapi saya selama hampir 5 tahun terakhir hidup saya sebagai mahasiswa di UNPAR, terima kasih chyy, semoga Allah selalu melindungi kamu beserta keluarga.
3. Bapak Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
4. Ibu Dr. Niken Savitri, S.H., MCL., Selaku wakil Dekan I bidang Akademik Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
5. Ibu Wurinalya Maria Novenanti, S.H., LL.M, selaku wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang telah membantu penulis saat penyusunan proposal seminar.
6. Ibu Yanly Gandawidjaja, S.H., M.H., Sp.1 selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Djaja S. Meliala, S.H., M.H., selaku dosen penguji dalam seminar dan sidang penulisan hukum ini
8. Seluruh dosen pengajar dan staff tata usaha Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
9. Sahabat-sahabat terbaik penulis semasa kuliah, Bernad Lim, Reza adiwijana, Fahmi Mulya Putra, Lora Rebecca. *Thank you guys for supporting me through the best moments and the worst moments of college. I wouldn't have found the strength to persevere without you all. I'm looking forward to what the future will hold and sharing it with you.*

10. Penulis berharap Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan di dalam Skripsi ini.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari tulisan ini, baik dari segi materi maupun teknik penulisannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman. semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya dan para pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Bandung, 18 desember 2017

Perdana Teja Kusuma
2011200152

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Metode Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB II HUKUM BENDA MENURUT KUHPERDATA	11
2.1. Sifat dan Ciri Hukum Benda.....	11
2.1. Pengertian benda	13
2.1.1. Pembagian benda menurut KUHPerdata	14
2.2. Hak Kebendaan.....	17
2.2.1. Macam-macam Hak Kebendaan	18
2.4. Hak Milik	18
2.4.1. Kedudukan Berkuasa (bezit).....	19
2.4.2. Bezit terhadap benda bergerak.....	20
2.4.3. Benda yang dapat diperuntuki bezit.....	22
2.4.4. Cara memperoleh bezit.....	22
2.4.5. Syarat adanya bezit	24
2.4.6. Fungsi Bezit	24
2.5. Macam-Macam Bezitter	26
2.5.1. Hak Bezitter yang beritikad baik (<i>te goede trouw</i>).....	26
2.5.2. Hak Bezitter yang beritikad tidak baik (<i>te kwade trouw</i>)	27

2.5.3. Hapusnya bezit.....	28
----------------------------	----

BAB III KEDUDUKAN BERKUASA BENDA VIRTUAL.....29

3.1. Sifat dan ciri benda virtual.....	29
3.2. Benda Virtual di dalam Permainan Daring.....	31
3.2.1. Kedudukan berkuasa atas benda virtual dilihat dari doktrin common law.....	32
3.2.2. Kedudukan berkuasa atas benda virtual dilihat dari sudut pandang penyedia jasa permainan daring	35
3.2.3. Kedudukan berkuasa atas benda virtual dilihat dari sudut pandang pemain.....	35

BAB IV ANALISIS KEDUDUKAN BERKUASA BENDA VIRTUAL DITINJAU BERDASARKAN HUKUM BENDA MENURUT KUHPERDATA.....38

4.1. Kedudukan berkuasa seseorang terhadap benda virtual menurut hukum benda	38
4.1.1. Kedudukan berkuasa berkuasa benda virtual dilihat dari sudut pandang permainan daring.....	43
4.2.1. Pengalihan kedudukan berkuasa melalui jual beli	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....50

5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Permainan video merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan layar, baik itu berupa layar televisi, monitor komputer, layar *gadget*, maupun layar yang terintegrasi dengan perangkat video game itu sendiri dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain dengan permainan tersebut¹. Permainan video selalu menjadi hobi yang populer di kalangan masyarakat, semakin pesatnya perkembangan teknologi, permainan video saat ini sudah dapat terintegrasi melalui internet dan biasa disebut dengan permainan daring (*online video game*). Permainan daring adalah setiap permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet termasuk PC (*Personal Computer*), *console*, *gadget* dan *game* nirkabel².

Permainan daring tersebut mensyaratkan adanya koneksi internet untuk dapat memainkannya, pada permainan daring seorang pemain dapat terhubung dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Interaksi tersebut dapat berupa obrolan, kerja sama dalam menyelesaikan permainan, kompetisi, mengalihkan kedudukan berkuasa, hingga transaksi jual beli yang dilakukan didalam permainan daring.

Pada permainan daring terdapat objek yang menjadi tujuan para pemain memainkan permainan daring tersebut. Objek tersebut disebut benda virtual. Benda

¹ Mark J. P. Wolf, *The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond*, (Greenwood Press, 2008), hlm. 3.

²The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *DIGITAL BROADBAND CONTENT: The Online Video Game Industry*, (France: 2005), hlm. 9

virtual dikategorikan sebagai benda. Khususnya benda bergerak tidak berwujud.³ Beberapa contoh dari permainan daring adalah *RF Classic*, *Seal Online*, dan *Ragnarok Online*. Pada umumnya semua permainan daring dilisensi masuk ke Indonesia⁴.

Berbicara mengenai benda, pembahasan hukum tentang benda di Indonesia tidak lepas dari pengaturan dalam buku II KUHPerduta. Di dalam buku II KUHPerduta, mengenai benda diatur di dalam Pasal 499 sampai dengan Pasal 1322, meliputi pengertian benda dan macam-macam benda serta pengertian hak kebendaan dan macam-macam hak kebendaan.⁵ Hukum benda selain diatur di dalam Buku II KUHPerduta juga diatur di UUPA (UU No. 5/1960), dan, Undang-Undang Perlindungan Atas Hak Kekayaan Intelektual .

Hukum benda mempunyai sistem tertutup (*dwingend recht*), artinya seseorang tidak dapat mengadakan hak-hak kebendaan yang lain, selain yang diatur dalam Buku II KUH Perdata. Berbeda dengan Buku III KUHPerduta (tentang Perikatan) yang bersifat terbuka (*aanvullendrecht*). Namun demikian dalam praktik dikenal adanya lembaga hukum baru, yang mempunyai ciri hak kebendaan seperti fidusia, sistem resi gudang dan lain-lain.⁶

³ Fantia khalida, *Analisis yuridik benda virtual ditinjau dari buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Bandung :Universitas Katolik Parahyangan.2016), hlm 63

⁴ Lihat pasal 82 Undang-Undang No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwa lisensi harus mematuhi ketentuan perundang-undangan di Indonesia. Berdasarkan penjelasan pasal 82 ayat 2 yang dimaksud dengan dengan "ketentuan peraturan perundang-undangan" antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang yang mengatur mengenai larangan praktek monopoli dan persaingan usaha tidak sehat.

⁵ Djaja S. Meliala, *Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Perikatan*, Bandung: Nuansa Aulia, 2015, hlm 4

⁶ *Ibid hlm 2*

Pengertian benda dalam KUHPerdara dapat ditemui dalam ketentuan Pasal 499, yakni:

“Segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik”.

Dari rumusan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pandangan KUH Perdata terhadap kebendaan adalah segala sesuatu yang dapat dikuasai dengan hak milik, tanpa mempermasalahkan jenis atau wujudnya. Selain memiliki sistem yang bersifat tertutup, benda juga memiliki klasifikasinya masing-masing. Oleh karena itu benda dapat dibedakan atas:⁷

1. Benda berwujud dan tidak berwujud (Pasal 503 KUHPerdara)
2. Benda bergerak dan tidak bergerak (Pasal 504 KUHPerdara)
3. Benda dapat dipakai habis dan tidak dapat dipakai habis (Pasal 505 KUHPerdara)
4. Benda yang sudah ada dan benda yang akan ada (Pasal 1334 KUHPerdara)
5. Benda dalam perdagangan dan di luar perdagangan (Pasal 537, Pasal 1444 dan Pasal 1445 KUHPerdara)
6. Benda yang dapat dibagi dan tidak dapat dibagi (Pasal 1296 KUHPerdara).
7. Benda terdaftar dan tidak terdaftar (Undang-Undang Hak Tanggungan, Fidusia)
8. Benda atas nama dan tidak atas nama (Pasal 613 KUHPerdara jis Undang-Undang Pokok Agraria dan Peraturan Pemerintah No. 24/1997 tentang Pendaftaran Tanah).

Benda atas nama dan tidak atas nama (Pasal 613 KUHPerdara jis Undang-Undang Pokok Agraria dan Peraturan Pemerintah No. 24/1997 tentang Pendaftaran Tanah).. Keadaan dimana seseorang menguasai suatu kebendaan, maka yang bersangkutan dianggap sebagai pemilik kebendaan yang berada dalam penguasaannya tersebut atau

⁷*Ibid, hlm 5.*

yang sering disebut kedudukan berkuasa (*bezit*). Pengertian kedudukan berkuasa dalam KUH Perdata dapat ditemui dalam ketentuan Pasal 529, yakni:

“Kedudukan berkuasa (bezit) adalah kedudukan seseorang yang menguasai suatu kebendaan, baik dengan diri sendiri, maupun dengan perantaraan orang lain, dan yang mempertahankan atau menikmatinya selaku orang yang memiliki kebendaan itu”.

Hukum perdata sendiri mengatur kedudukan berkuasa suatu benda di dalam buku II KUHPerdata tepatnya pada Pasal 529-568. Kedudukan berkuasa berdasarkan KUHPerdata dibedakan menjadi 2 yakni, kedudukan berkuasa benda bergerak dan kedudukan berkuasa benda tidak bergerak. Kedudukan berkuasa terhadap benda bergerak dan benda tidak bergerak diperoleh dengan pendakuan (*occupatio*) dan derivatif (*traditio*). Kedudukan berkuasa mempunyai fungsi polisonil dan fungsi kebendaan terhadap benda bergerak berwujud berlaku asas sebagaimana tercantum dalam buku IV KUHPerdata Pasal 1977 ayat (1) sedangkan untuk benda tidak bergerak Pasal 620 hanya mengakui pihak yang namanya terdaftar dalam daftar pemegang hak yang merupakan pemilik dari benda tidak bergerak.

Setelah memahami hukum kebendaan Indonesia mengenai kedudukan berkuasa maka persoalannya adalah berdasarkan Buku II KUHPerdata mengenai kedudukan berkuasa, dapatkah benda virtual masuk ke dalam pengaturan tersebut atau kedudukan berkuasa benda virtual termasuk ke dalam pengaturan diluar Buku II KUHPerdata. Hal ini dikarenakan kebendaan disatu sisi berkembang mengikuti perkembangan masyarakat, sementara pada sisi lain aturan hukum kebendaan menurut KUHPerdata mengenai kebendaan tidak banyak mengalami perubahan.

Pertanyaan tersebut ternyata pernah terjadi di dalam sebuah kasus mengenai benda virtual. Kasus tersebut terjadi di pengadilan pada tingkat negara di Amerika Serikat, para pihaknya adalah *BlackSnow Interactive* yakni sebuah perusahaan kecil yang mempekerjakan karyawannya untuk bermain permainan daring di mana permainan daring tersebut adalah game ciptaan lawannya yakni *Mythic*

Entertainment.⁸ Permainan daring tersebut bernama *Age of Camelot*. Permasalahannya adalah pada saat *BlackSnow* melakukan jual beli benda virtual di dalam *game* yang diciptakan oleh *Mythic Entertainment* yang berbasis *MMORPG*.⁹ *Mythic Entertainment* tidak membenarkan bahwa benda yang diciptakannya tersebut dapat diperjualbelikan yang didapat melalui. Kemudian *BlackSnow* mengelak bahwa apa yang dibelinya itu adalah waktu dan usaha dalam memperoleh benda-benda virtual bukan benda virtualnya semata.¹⁰

Pengadilan tingkat negara di Amerika Serikat ini tidak pernah memutus perkara ini karena gugatan yang dilakukan oleh BlackSnow Interactive ditarik kembali, sesuai dengan *klasusul* dalam *EULA*¹¹ yang membutuhkan para pemain untuk menyelesaikan semua sengketa secara musyawarah atau arbitrase.¹²

Timbul persoalan apabila kasus serupa terjadi di Indonesia, yakni memperlakukan mengenai pengaturan kedudukan berkuasa dalam buku II KUHPerdara terhadap benda virtual. Berkaitan dengan kedudukan berkuasa benda virtual menimbulkan persoalan lain yakni Bezitter yang melakukan pengalihan bezit benda virtual melalui jual beli. Dengan kata lain untuk menjawab pertanyaan-

⁸ Mahendra Adhi Purwanta, *Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 2012) hlm 70.

⁹ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) adalah permainan peran computer yang melibatkan banyak pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan LAN.

¹⁰ VIRTUAL ECONOMY RESEARCH NETWORK, BLACKSNOW INTERACTIVE: THE DOCUMENTS, tersedia pada, https://virtualeconomyresearchnetwork.wordpress.com/2006/10/17/blacksnow_interactive_the_docu/ diakses pada tanggal 25 januari 2017

¹¹ EULA (End User Lisence Agreement) adalah perjanjian antara pembuat aplikasi dan pengguna aplikasi tersebut, yang sering disebut software license yang menyatakan bahwa pengguna boleh menggunakan perangkat lunak ini dengan syarat ia harus setuju untuk tidak melanggar semua larangan yang tercantum dalam EULA tersebut.

¹² *Ibid*

pertanyaan tersebut perlu dilakukan penelitian lebih jauh secara mendalam tentang hukum kebendaan Indonesia mengenai kedudukan berkuasa dan benda virtual.

1.2. Identifikasi Masalah

Penulisan hukum ini akan dibatasi dengan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kedudukan berkuasa (bezit) sebagaimana diatur dalam Buku II KUHPerdara dapat diberlakukan terhadap benda virtual ?
2. Apakah seorang Bezitter benda virtual dapat melakukan pengalihan bezit melalui jual beli ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penyusunan penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisis terhadap kekosongan hukum dalam hukum kebendaan secara umum di Indonesia melalui Undang-Undang lain diluar KUHPerdara dan secara khusus yang diatur dalam Buku II KUHPerdara. Buku II KUHPerdara adalah buku yang mengatur mengenai dasar hukum mengenai hukum benda. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kedudukan berkuasa yang diatur dalam buku II KUHPerdara mengenai fungsi polisonil dan fungsi kebendaan serta asas pemegang benda virtual adalah pemilik dari benda itu dapat diberlakukan terhadap benda virtual atau tidak.

Penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai kedudukan berkuasa berdasarkan hukum kebendaan di Indonesia. Kemudian menjelaskan juga secara rinci mengenai benda virtual dan kedudukan berkuasanya. Sehingga penulis dapat memberikan analisis mengenai kedudukan berkuasa atas benda virtual.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang ilmu hukum pada umumnya dan hukum perdata pada khususnya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan literatur dalam dunia kepastakaan tentang kedudukan berkuasa atas benda virtual.
 - c. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan terhadap penulisan maupun penelitian sejenis untuk tahap berikutnya.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi semua pihak yang berkepentingan dan memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti.
 - b. Menjadi wahana bagi Penulis untuk mengembangkan penalaran, membentuk pola pikir ilmiah sekaligus untuk mengetahui kemampuan dalam menerapkan ilmu yang diperoleh.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan, “suatu upaya pencarian” dan bukannya sekedar mengamati dengan teliti terhadap sesuatu objek yang mudah terpegang di

tangan.¹³ Untuk melakukan suatu pencarian terhadap kedudukan berkuasa benda virtual maka yang harus dilakukan adalah meneliti bahan pustaka atau data sekunder.

Penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka, dapat dinamakan penelitian hukum normatif atau penelitian hukum kepustakaan disamping (adanya) penelitian hukum sosiologis atau empiris yang terutama meneliti data primer.¹⁴ Sehingga metode yang digunakan dalam pembuatan penulisan hukum ini adalah metode yuridis normatif. Dengan metode yuridis normatif maka akan dikaji definisi benda, klasifikasi benda, dasar hukum yang mengatur benda yakni KUHPerdara khususnya Buku II dan Undang-Undang lainnya yang mengatur kedudukan berkuasa benda. Selain itu juga dengan menafsirkan beberapa perundang-undangan menggunakan beberapa jenis penafsiran hukum. Sehingga dengan menggunakan metode ini maka dapat diketahui apakah hukumnya dari suatu kedudukan berkuasa benda virtual.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan, metode penelitian yang akan dipakai adalah metode penelitian hukum yuridis normatif atau yang disebut juga penelitian doktrinal¹⁵. Pada penelitian jenis ini, acapkali hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas¹⁶. Dalam penelitian yuridis normatif, metode pengumpulan data terbagi ke dalam 3 macam, yaitu :

1. Bahan Hukum Primer berupa peraturan perundang-undangan, antara lain seperti:

¹³BAMBANG SUNGGONO, *METODOLOGI PENELITIAN HUKUM* , (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Cetakan Ke-4, 2002) hlm 27

¹⁴SOEJONO SOEKANTO DAN SRI MAMUDJI, *PENELITIAN HUKUM NORMATIF; SUATU TINJAUAN SINGKAT* (PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007) hlm 13-14

¹⁵ Amiruddin, et.al., "*Pengantar Metode Penelitian Hukum*", Raja Grafindo Persada, cetakan VII, Jakarta, 2013, hlm. 118.

¹⁶ *Ibid.*

- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata);
 - Peraturan Perundang-Undangan lainnya.
1. Bahan Hukum Sekunder berupa bahan hukum yang berkaitan erat dan menjelaskan permasalahan yang meliputi buku-buku atau literatur-literatur dari para ahli atau sarjana-sarjana dan juga wawancara dengan para ahli.
 2. Bahan Hukum Tersier berupa bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti artikel-artikel yang dimuat di internet dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab, yang akan disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya dilakukan penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penulisan yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN MENGENAI HUKUM BENDA DAN KEDUDUKAN BERKUASA MENURUT KUHPERDATA

Bab ini akan membahas gambaran secara umum mengenai hukum benda. Sifat dan ciri hukum benda, tujuan pembagian/klasifikasi benda, hak kebendaan ,

bezit serta fungsi bezit dan hak bezit . Pembahasan akan berorientasi pada buku II KUHPERDATA, Undang-Undang lain yang terkait dengan hukum kebendaan , literatur, dan doktrin para ahli hukum kebendaan.

BAB III TINJAUAN MENGENAI KEDUDUKAN BERKUASA BENDA VIRTUAL

Bab ini akan membahas mengenai konsep kebendaan virtual dan bezitnya dengan melihat jurnal-jurnal dan buku-buku domestik maupun internasional dan doktrin para ahli hukum kebendaan untuk mengetahui bezit benda virtual.

BAB IV ANALISIS KEDUDUKAN BERKUASA TERHADAP BENDA VIRTUAL DITINJAU BERDASARKAN HUKUM BENDA MENURUT KUHPERDATA

Bab ini akan membahas mengenai pembahasan identifikasi masalah yakni dengan menjawab rumusan masalah yang telah dibuat pada bab I penulisan hukum. Sehingga akan diketahui bagaimana hukum kedudukan berkuasa terhadap benda virtual..

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menguraikan hasil penulisan skripsi berupa kesimpulan dari hasil penelitian mengenai jawaban dari rumusan masalah yakni mengenai hukum kebendaan di Indonesia mengenai kedudukan berkuasa terhadap benda virtual.