

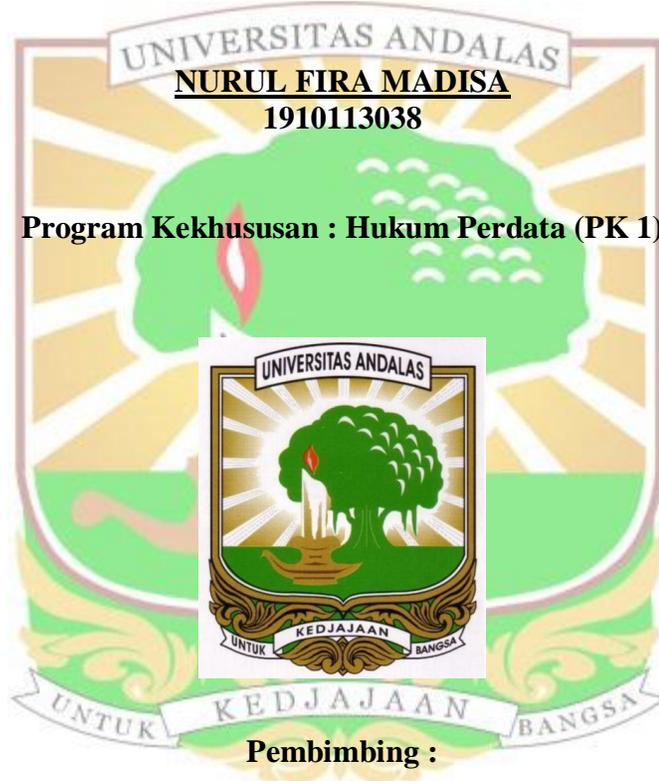
SKRIPSI

KEPEMILIKAN ATAS *VIRTUAL PROPERTY* PENGGUNA APLIKASI GAME *ONLINE PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUNDS MOBILE (PUBG MOBILE)*

DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA DI INDONESIA

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Rangka Memperoleh Gelar Sarjana Hukum*

Oleh :



H. Nanda Utama, S.H., M.H
Almaududi, S.H., M.H

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2023

**KEPEMILIKAN ATAS *VIRTUAL PROPERTY* PENGGUNA APLIKASI
GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUNDS (PUBG
MOBILE) DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA DI
INDONESIA**

(Nurul Fira Madisa, 1910113038, Nanda Utama, S.H.,M.H. dan Almaududi,
S.H.,M.H Fakultas Hukum, Universitas Andalas, 70 Halaman, 2023)

ABSTRAK

Pada perkembangan zaman saat ini teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dan tentunya memberi pengaruh terhadap aspek kebendaan. Benda disebutkan dalam Pasal 499 KUHPerdara ialah tiap benda atau tiap hak yang dapat menjadi objek dari hak milik. Benda pada saat ini tidak hanya yang ada di dunia nyata namun juga di dunia maya (*virtual*). Salah satu benda *virtual* saat ini ialah *Virtual Property*. Pada saat sekarang ini *virtual property* banyak ditemukan dalam dunia *game online*, *virtual property* dalam dunia *game online* ini berbentuk *item* yang dirancang sehingga dapat digunakan selayaknya benda dalam dunia nyata. Namun, saat sekarang ini pemain *game online* menjadi salahpahaman terhadap kepemilikan *virtual property* pada akun para pemain. Dengan begitu mereka beranggapan dapat bebas untuk menjual belikan barang *virtual* pada *game* tersebut yang mengakibatkan kerugian dari pihak pengembang serta ketakutan oleh pemain jika terjadi kebocoran data pribadi pemain *game online* tersebut. Sampai saat ini masih belum ada aturan yang jelas mengenai *virtual property* dan hanya bergantung kepada kebijakan-kebijakan yang disediakan oleh pengembang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kepemilikan *virtual property* pada *game online* PUBG Mobile dilihat berdasarkan hukum perdata di Indonesia? (2) Bagaimana perlindungan data pribadi bagi pengguna aplikasi *game online* PUBG Mobile terhadap kepemilikan *virtual property*?. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah yuridis normatif yang diambil dari data primer dan sekunder. Selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa belum adanya undang-undang yang mengatur secara keseluruhan mengenai *virtual property* dan belum adanya undang-undang yang jelas mengenai perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik.

Kata Kunci : Hukum Kebendaan, *Virtual Property*, Hak Milik