

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat bagi kehidupan masyarakat dan tentunya memberi pengaruh terhadap kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek termasuk dalam aspek kebendaan. Tidak hanya dalam hal kebendaan kehadiran teknologi internet juga menimbulkan pedang mata dua dalam bidang hak cipta.¹ Pada hakekatnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan ujung tombak dari perkembangan globalisasi yang telah melanda dunia saat ini.²

Perkembangan teknologi informasi ini tentunya dikaitkan juga dengan perkembangan telepon seluler dan juga jaringan internet. Contohnya media sosial yaitu *game online*. *game online* adalah suatu permainan yang menggunakan internet atau server untuk dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun baik secara perorangan maupun berkelompok.³ Perkembangan *game online* ini memberikan pengaruh besar bagi kehidupan masyarakat, *game online* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan dan kegiatan itu dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang. Berbeda dengan game PC, *playstation* atau sejenisnya, *game online* dapat terhubung ke puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan para pemain lainnya. Ditambah

¹ Budi Agus Riswandi, 2016, "Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet", Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM, Vol. 23, No. 3, 2016, hlm. 346.

² Bayu Ade Prasetyo, "Keabsahan Jual Beli Item *game online* Ditinjau Dari Perspektif Hukum Perdata", [1311700113 Jurnal Skripsi Bayu Ade Prasetyo.pdf \(untag-sby.ac.id\)](#) dikunjungi pada tanggal 9 Desember 2022 Jam 20.42

³ [Pengertian Apa Itu Game Online? - howieandbelle](#) dikunjungi pada tanggal 9 Desember 2022 Jam 21.37

dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, *game online* terasa amat sempurna. Namun, saat sekarang ini *game online* sangat banyak diminati sehingga banyak yang menjadikan suatu ajang perlombaan dalam dunia *e-sport* dan telah diatur dalam Peraturan Pengurus Besar *Esport* Indonesia Nomor :034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esport* di Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informasi juga telah mengeluarkan Permen Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Dalam permen ini dibuat dengan tujuan untuk membantu Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia dan masyarakat pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia pengguna.⁴

Game online terdiri dari beberapa jenis. Pertama, *free to play* adalah suatu permainan yang memang dapat dimainkan secara gratis tanpa syarat apapun. Kedua, *freemium* ialah suatu permainan yang dapat dimainkan secara gratis akan tetapi terdapat pembelian barang *virtual* dalam permainan tersebut. Ketiga, *premium* adalah suatu permainan yang hanya dapat dimainkan jika pemain telah membeli permainan tersebut.⁵ Beberapa *platform* yang dapat digunakan untuk bermain *game online* ialah tablet pc, *smartphone*, komputer, laptop dan *game console*.⁶

⁴ <https://www.jogloabang.com/teknologi/permen-kominfo-11-2016-klasifikasi-permainan-interaktif-elektronik>, dikunjungi pada tanggal 1 Februari 2023 Jam 12.54

⁵ R. Robby Desya Caesaryo, 2021, “*Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam game online Jenis Freemium di Indonesia*”, Jurnal Kertha Semaya, Vol. 9, No. 5, 2021 hlm. 850

⁶ *Ibid.*

Jenis *game online* yang banyak diminati saat ini ialah jenis *freemium*, karena pada *game online* jenis *freemium* pemain dapat mengunduh *game* secara gratis dan pemain hanya perlu membeli fitur yang ada di dalam *game* tersebut. Bagi penyedia layanan (pencipta *game*) hal ini mendatangkan keuntungan besar dimana pemain *game online* secara terus-menerus membeli fitur yang ada didalam *game online* itu.

Salah satu *game online* berjenis *freemium* yang banyak diminati pada saat ini ialah *Player Unknown Battle Grounds Mobile* atau biasa disingkat dengan *PUBG Mobile*. *PUBG Mobile* adalah *game battle royale* yang dirancang oleh Brendan Greene dan dirilis pada bulan Maret 2018 oleh perusahaan pengembang permainan asal China. Pada awalnya *PUBG Corporation* hanya mengembangkan untuk konsol dan juga PC, namun dengan respon yang sangat besar dari penggemar *game* membuat *PUBG* berhasil memperoleh penghargaan *Game of the year* setelah memecahkan rekor steam dalam hal unduhan. Hal ini membuat *PUBG Corporation* tertarik untuk merancang versi *mobile*-nya.⁷ Para pihak pengelola terus memperbarui disetiap *event* seperti natal dan tahun baru. Tingkat level setiap karakter tentunya berbeda-beda yang membuat para pemain berlomba-lomba untuk meningkatkan level tersebut. Dalam permainan *PUBG Mobile* mata uang yang digunakan untuk membeli barang *virtual* dalam permainan *PUBG* ini dialah UC (*Unknown Coin*).⁸ Mata uang pada *game* ini dibeli menggunakan uang rupiah yang kemudian ditukarkan ke dalam mata uang pada *game* yang dimainkan .

⁷ <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/amp/>, dikunjungi pada tanggal 11 Desember 2022 Jam 16.42.

⁸ R. Robby Desya Caesaryo, 2021, Op. cit., hlm. 850

Banyak para pemain melakukan pembelian barang *virtual* pada *game* ini, benda yang dibeli pada *game* tidak memiliki wujud yang nyata yang disebut *virtual property*. *Virtual property* ini diatur didalam Pasal 499 KUHPerdara “menurut undang-undang, barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi objek dari hak milik” benda yang dimaksud baik benda yang berwujud maupun benda yang tidak berwujud. *Virtual property* ini dapat disimpulkan merupakan barang bergerak yang tidak berwujud, karena tidak memiliki bentuk fisik. Namun, *virtual property* merupakan barang yang memiliki hak milik yang bernilai ekonomi.

Virtual property merupakan suatu kode yang disusun dan dibuat dengan sistem komputer dan internet, dibentuk sedemikian rupa dengan benda-benda yang ada di dunia nyata, namun benda-benda ini berada didunia *cyber* namun perlakuannya sama dengan dunia nyata.⁹ Karena *virtual property* ini merupakan hasil karya atau barang ciptaan yang dilindungi sesuai dengan Pasal 40 Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Pasal 25 Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Barang *virtual property* itu sendiri merupakan benda bergerak yang tidak berwujud hal ini juga telah diatur di dalam Pasal 16 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta.

Dalam permainan *PUBG Mobile* terdapat beberapa *virtual property* yang bisa dibeli menggunakan UC, yaitu : *Royale Pass Elite*, *Peti Premium*, Ganti Kartu Nama serta *Bundle Karakter*.¹⁰ *Royale Pass Elite* ini merupakan *event* musiman yang ada pada

⁹ Joshua A.T Fairfield, “*Virtual property*”(Boston University Law Review) Vol.85-1047), Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

¹⁰ <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/dunia-games-top-pubg-mobile-uc-bisa-buat-beli-apa-saja>, dikunjungi pada tanggal 11 Desember 2022 Jam 16.52

game PUBG Mobile. Bundle Karakter ialah karakter-karakter khusus yang ada dalam *PUBG Mobile*.

Seiring dengan berkembangnya *virtual property* pada dunia *cyber* tentunya mendatangkan suatu permasalahan. Besarnya penggunaan *virtual property* dalam aplikasi *game online*, menyebabkan para pemain dalam *game online* sering menjual-belian *virtual property* secara satu sisi tanpa diketahui oleh yang menciptakan permainan tersebut. Kesalahpahaman yang terjadi pada dunia *game online* ialah dimana pemain beranggapan bahwa mereka telah memiliki sepenuhnya atas barang yang dibeli dalam *game online*. Bagi pengguna aplikasi mereka memiliki hak milik terhadap barang yang dibeli sesuai dengan ketentuan Pasal 570 KUHPerdara yang menyebutkan hak milik ialah hak untuk menikmati dan memiliki suatu barang secara, dengan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh pihak berwenang dan tidak mengganggu hak orang lain.

Transaksi jual beli tersebut menggunakan alat tukar berupa uang asli, kemudian barang *virtual* tersebut dijual dengan harga yang *relative* murah daripada harga yang telah di tetapkan oleh *developer game online*. Hal ini mengakibatkan kerugian yang diterima oleh *developer game online* karna transaksi jual beli barang *virtual* yang dilakukan oleh pemain tidak melibatkan sedikitpun *developer game online* selaku perusahaan pengembang *game* tersebut. Oleh karna itu, keuntungan atas penjualan barang *virtual* seperti Karakter dan *Royale Pass Elite* hanya dapat diterima oleh *Tencent* selaku perusahaan pengembang dan pemegang hak cipta atas permainan tersebut. Dan tidak sedikit para pengembang *game online* menutup *server game online* tersebut karena kerugian yang didapatkan oleh pengembang. Banyak pemain *game online* merasa dirugikan atas tutupnya *server game online*, dimana mereka sudah

mengeluarkan uang ratusan hingga jutaan rupiah untuk membeli barang-barang *virtual* pada *game* tersebut, dengan ditutupnya *server* barang-barang *virtual* yang dibeli ikut hilang. Tidak hanya barang yang telah dibeli namun pengguna aplikasi *game online* juga mengkhawatirkan keamanan data pribadi mereka pada aplikasi *game online* tersebut.

Perusahaan pengembang *game online* *PUBG Mobile* tentunya bertanggung jawab atas perlindungan data pribadi bagi pengguna aplikasi dengan menyediakan kebijakan privasi yang telah sesuai berdasarkan ketentuan dalam Pasal 5 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik. Serta mengenai perlindungan data pribadi sudah diatur didalam Undang-undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi. Namun, perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik belum diatur didalam Undang-undang ini. Sampai saat sekarang di Indonesia sendiri belum adanya peraturan dan batasan yang sangat jelas tentang perlindungan data pribadi dan barang *virtual* dalam hukum yang sudah diatur di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, pokok permasalahan yang akan dibahas dalam makalah ini adalah :

1. Bagaimana kepemilikan *virtual property* pada *game online* *PUBG Mobile* dilihat berdasarkan hukum benda di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan data pribadi bagi pengguna aplikasi *game online* *PUBG Mobile* terhadap kepemilikan *virtual property* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kepemilikan *virtual property* pada *game online* PUBG *Mobile* dilihat berdasarkan hukum benda di Indonesia.
2. Untuk mengetahui perlindungan data pribadi bagi pengguna aplikasi *game online* PUBG *Mobile* terhadap kepemilikan *virtual property*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman penulis di bidang keilmuan serta menambah literatur yang berkenaan dengan hukum perdata yang berkaitan dibidang hukum benda di dunia *virtual*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gagasan yang dapat di pahami oleh penegak hukum, pihak-pihak terkait serta masyarakat dalam melindungi hak cipta dari benda di dunia *virtual*.

E. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisa dan konstruksi, yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Metodologis berarti sesuai dengan metode atau cara tertentu, sistematis adalah berdasarkan suatu sistem, sedangkan konsisten berarti tidak adanya hal-hal yang

bertentangan dalam suatu kerangka tertentu.¹¹ Dalam penelitian ini, penulis membutuhkan metode penelitian untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan penelitian. Adapun data dan metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini untuk mencapai hasil yang maksimal adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan Masalah

Berdasarkan judul dan rumusan masalah dalam penulisan ini, maka pendekatan masalah yang digunakan adalah bersifat yuridis normatif. Penelitian hukum normatif bisa juga disebut sebagai penelitian hukum doktrinal.¹² Penelitian ini didasarkan pada peraturan perundang-undangan, teoriteori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan, analisis, dan menginterpretasikan persoalan-persoalan teoritis yang mengenai asas-asas hukum berupa konsepsi, peraturan perundang-undangan, pandangan, doktrin hukum yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat deskriptif menggambarkan tentang Perlindungan Kepemilikan Atas *Virtual Property* Pengguna Aplikasi *Game Online Player Unknown Battle Grounds Mobile (PUBG Mobile)* Ditinjau Dari Perspektif Hukum Perdata di Indonesia, penelitian deskriptif ini diharapkan dapat mendiskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi dalam permasalahan yang sedang

¹¹ Soerjono Soekanto, 2006, “*Pengantar Penelitian Hukum*”, Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press), Jakarta, hlm. 42.

¹² Jonaedi Johnny, 2018, “*Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*”, Prenadamedia, Jakarta, hlm. 124.

penulis teliti. Serta mendapatkan gambaran secara cermat untuk menjawab permasalahan.

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber dan Jenis Data pada penelitian ini berasal dari:

a. Sumber data

Penelitian kepustakaan (*Library Research*), merupakan penelitian yang dilakukan melalui buku, undang-undang dan peraturan terkait lainnya.

Penulis memperoleh bahan kepustakaan dengan mengunjungi:

- 1) Perpustakaan Pusat Universitas Andalas
- 2) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas
- 3) Perpustakaan Nasional
- 4) Buku-buku dan bahan kuliah yang dimiliki penulis.

b. Jenis data

Jenis data penelitian ini melalui data sekunder. Data sekunder merupakan data yang bersumber dari bahan-bahan kepustakaan (*library research*) untuk mendapatkan konsep-konsep, teori-teori, asas-asas, norma serta kaidah-kaidah hukum. Bahan-bahan tersebut yaitu, bahan hukum primer, bahan hukum sekunder.

1) Bahan hukum primer

Bahan hukum yang terdiri dari peraturan perundang-undangan yang terkait dengan objek penelitian. Bahan hukum primer dari penelitian ini terdiri dari:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

- b) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia.
- c) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- d) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- e) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang
- f) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang menjelaskan bahan hukum primer sebagaimana yang terdapat dalam kumpulan pustaka yang bersifat sebagai penunjang dari bahan hukum primer, yang terdiri dari literatur yang sesuai dengan masalah penelitian, hasil penelitian yang berupa laporan tertulis, jurnal dan makalah-makalah serta jenis tulisan lain yang relevan dengan penelitian ini.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikan petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, bahan hukum yang digunakan berupa kamus untuk membantu penulis dalam menerjemahkan istilah yang digunakan dalam penulisan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara studi kepustakaan. Studi ini menggunakan cara dalam menelaah buku-buku, Peraturan Perundang-undangan, jurnal hukum serta makalah yang berkaitan

dengan hukum.

5. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pada penelitian ini, data yang diperoleh akan diolah dengan cara mengidentifikasi data, yaitu mencari data yang diperoleh untuk disesuaikan dengan pembahasan yang akan dilakukan dengan meneliti peraturan, buku-buku, literatur dan bahan lainnya yang berhubungan dengan objek penelitian. Selanjutnya data yang sudah diperoleh diklasifikasikan atau dikelompokkan agar data yang diperoleh benar-benar objektif dan sistemis. Kemudian, data dalam penelitiann ini dengan proses editing, yaitu dengan pemilihan terhadap data yang diperoleh lalu mengoreksi dan merapihkannya agar teratur dan sempurna.

b. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan yaitu dengan cara menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam kualitatif, data dalam penelitian tersebut tidak berupa angka-angka tetapi diuraikan dengan kalimat-kalimat. Pengguna kalimat-kalimat yang merupakan analisis berdasarkan peraturan perundang-undangan dan pendapat para ahli dan para pakar.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini memberikan gambaran singkat tentang penelitian ilmiah yang digunakan dalam penulisan proposal ini. Tujuan dari sistematika penulisan ini ialah memudahkan pembaca dalam memahami proposal ini. Sistematika dalam penulisan ini dibagi menjadi 4 (empat) BAB, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini penulis membahas tentang pengantar dalam penulisan skripsi, yakni membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum mengenai Hukum Benda, Hak Milik, dan Perlindungan Konsumen. Tinjauan pustaka dilengkapi dengan Peraturan Perundang-undangan, pendapat para ahli dan sebagainya.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai hasil dari penelitian yakni bagaimana kepemilikan *virtual property* pada *game online PUBG Mobile* dilihat berdasarkan hukum benda di Indonesia dan bagaimana perlindungan data pribadi bagi pengguna aplikasi *game online PUBG Mobile* terhadap kepemilikan *virtual property*.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan yang telah dikemukakan, serta saran dan masukan yang dapat diberikan terhadap hasil dari penelitian yang diperoleh.