

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kepemilikan *Virtual Property* dapat dilekati hak milik atas benda, karena *virtual property* ini dikategorikan kedalam benda, maka diperoleh kepemilikan. Benda penjelasannya dalam Pasal 499 KUHPerdara merupakan objek hak milik berupa benda berwujud atau tidak berwujud. Untuk dapat memperoleh kepemilikan *virtual property* pada game online *PUBG Mobile* dapat ditinjau dari 3 objek *Cryptocurrency*, *Item-item* dalam *game*, serta *Virtual Property* ketiga objek tersebut dikategorikan kedalam benda bergerak yang tidak memiliki wujud. Dari ketiga objek tersebut tentunya ada perbedaan terhadap benda bergerak, untuk memperoleh kepemilikannya dilihat berdasarkan 4 hal yaitu: *Bezit*, *Levering*, *Verjaring*, dan *Bezwarning*.
 - a. *Cryptocurrency*, dalam perolehan kepemilikan *crypto* sendiri untuk terjadi kedudukan berkuasa akan terjadi jika seseorang menguasai benda tersebut seolah-olah kepunyaannya sendiri. Melalui *levering crypto* dapat dilakukan dengan jualbeli melalui transaksi elektronik berupa transfer yang diakses di *smartphone*. *Crypto* dikategorikan kedalam benda bergerak yang dimana tidak mengenal *verjaring*. *Bezwarning* terhadap *crypto* dapat dilakukan melalui gadai.
 - b. *Item* pada *game*, penguasaan terhadap *item* dimana pemain melakukan jualbeli *item* pada permainan untuk mendapatkan kedudukan berkuasa dengan maksud mempertahankannya untuk diri sendiri. Penyerahan *item* dapat dilakukan dengan secara nyata dengan adanya perjanjian kebendaan

dalam transaksi secara elektronik. *Item* pada game online juga termasuk kedalam benda bergerak maka tidak terdapat *verjaring* didalamnya. *Bezwaning* terhadap *item virtual* ini dapat melalui jaminan fidusia karena pada dasarnya *item* yang diciptakan tetap milik pengembang dan pemain hanya dapat menggunakannya *item* saat melakukan permainan online tersebut.

- c. *Virtual Property*, *Virtual Property* pada permainan *PUBG Mobile* merupakan objek hukum benda bergerak yang tidak berwujud. Dalam kedudukan berkuasa pemain dapat mempertahankan *virtual property* mereka seolah-olah miliknya. Untuk dapat terjadinya penyerahan perlu adanya suatu tanda bahwa adanya suatu penyerahan. *Virtual property* sendiri tidak mengenal adanya *verjaring*. Jaminan yang bisa dilakukann terhadap *virtual property* ialah jaminan fidusia.
2. Perlindungan data pribadi ialah keseluruhan upaya untuk melindungi data pribadi dalam rangkaian pemrosesan data pribadi guna menjamin hak konstitusional subjek data pribadi berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang No. 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi. Data pribadi adalah data tentang orang perseorangan yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik atau noneletronik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat. Sebagai pengembang suatu permainan perlu adanya kebijakan-kebijakan yang disediakan oleh pengembang. Kebijakan yang harus disediakan oleh pengembang ialah

kebijakan dalam perlindungan data pribadi pemain. Dalam permainan PUBG Mobile didalam *privacy policy* terlebih dahulu menjelaskan mengenai penyimpanan dan penghapusan data pribadi pemain. Selain memberikan dampak positif ada juga yang memberikan dampak negatif juga bagi kehidupan masyarakat seperti kejahatan yang terjadi di dunia maya (*cyber crime*). Tindakan kejahatan yang sering terjadi berupa *hacking*, *carding*, penipuan dan penyebaran informasi salah satunya ialah data pribadi. Dalam dunia *game online* tentunya untuk mengakses permainan pengembang *game online* memerlukan data pribadi pemain sebelum memulai permainan. Pengembang meminta informasi data pribadi harus sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang yang berlaku agar tidak terjadinya kejahatan di dunia maya.

B. Saran

1. Seiring dengan berkembangnya zaman dimana penggunaan *virtual property* semakin banyak digunakan oleh masyarakat, maka perlu dibentuknya sebuah peraturan perundang-undangan yang pasti mengatur mengenai *virtual property*. Jika dilihat pada peraturan perundang-undangan yang mengkategorikan *virtual property* sebagai benda hanya menjelaskan bahwa *virtual property* merupakan benda bergerak yang tidak berwujud, namun tidak terdapat undang-undang yang mengatur mengenai *virtual property* ini secara keseluruhan. Serta undang-undang yang mengatur mengenai *virtual property* dalam bidang teknologi, undang-undang tersebut juga tidak mengatur mengenai *virtual property* didalamnya. Diharapkan undang-undang yang dibentuk mengatur secara keseluruhan mengenai *virtual property*, baik dari segi bentuk, hak milik,

penggunannya, perjanjian atas *virtual property*, serta sanksi hukum jika terjadi penyalahgunaan dalam *virtual property*.

2. Negara seharusnya memberikan perlindungan hukum terhadap data pribadi masyarakat dalam sistem elektronik. Dalam peraturan menteri mengenai perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik hanya mengenai hak atas kerahasiaan data, hak atas pengaduan, hak mendapatkan akses dan hak meminta pemusnahan. Perlu adanya peraturan perundang-undangan membahas mengenai perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik agar tidak terjadi kejahatan dalam dunia *cyber*. Selain itu juga diharapkan kepada pemain lebih teliti dalam mengakses *game online*. Para pemain harus lebih berhati-hati dalam memasukkan data pribadi dalam *game online*, karena jika terjadi kebocoran maka akan disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

