



## Penggunaan Properti Virtual sebagai Objek Jaminan Fidusia: Potensi dan Tantangan

### *The Use of Virtual Property as Fiduciary Collateral Objects: Potentials and Challenges*

Zurisman Zakaria<sup>1</sup>, Sudirman<sup>2</sup>, Wahyudi Umar<sup>3</sup>

1. Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia. E-mail: [zurismanzakaria@gmail.com](mailto:zurismanzakaria@gmail.com).
2. Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia. E-mail: [sudiraman@umkendari.ac.id](mailto:sudiraman@umkendari.ac.id).
3. Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia. E-mail: [wahyudi.umar@umkendari.ac.id](mailto:wahyudi.umar@umkendari.ac.id).

#### ARTICLE INFO

**Keywords:**

*Virtual Property;  
Fiduciary Collateral  
Objects;  
Potentials;  
Challenges*

#### ABSTRACT

*The financing industry is considered capable of surviving during the pandemic and effective in overcoming the pace of economic development. The credit sector is one sector that shows growth every year. However, technological developments have given rise to a new phenomenon, namely virtual property. The purpose of this research is to analyze the potential and challenges of virtual property as an object of Fiduciary Guarantee. The method used is a type of normative legal research with statutory approaches, and conceptual approaches. The results of the study show that based on the characteristics of virtual property which are objects that have economic value, the potential for virtual property can be used as fiduciary guarantees. In addition, the Government has also issued Government Regulation Number 24 of 2022 concerning the Creative Economy (PP Ekraf) which contains Intellectual Property Rights (IPR), including virtual property, which can be used as collateral for debt. Unfortunately, this has challenges so that it cannot be implemented because there are no implementation arrangements from the relevant authorities, and there is also a need to revise the law. Fiduciary Guarantee to comply with the special character of copyright as an object of guarantee.*

#### INFO ARTIKEL

**Kata kunci:**

*Properti virtual;  
Objek Jaminan Fidusia;  
Potensi;  
Jaminan*

#### ABSTRAK

*Industri pembiayaan dinilai mampu bertahan selama pandemi dan efektif dalam mengatasi laju perkembangan ekonomi. Sektor perkreditan menjadi salah satu sektor yang menunjukkan pertumbuhan positif setiap tahunnya. Namun, perkembangan teknologi menimbulkan fenomena baru yaitu properti virtual. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis potensi dan tantangan properti virtual sebagai objek Jaminan Fidusia. Metode yang digunakan yaitu jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, dan pendekatan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan karakteristik properti virtual yang merupakan benda yang memiliki nilai ekonomi menjadikan potensi properti virtual dapat dijadikan sebagai jaminan fidusia. Ditambah lagi, Pemerintah juga telah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022*

---

*tentang Ekonomi Kreatif (PP Ekraf) yang memuat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) termasuk properti virtual dapat dijadikan jaminan utang. namun hal tersebut memiliki tantangan sehingga belum dapat diterapkan karena belum ada pengaturan pelaksanaan yang jelas dari lembaga otoritas terkait, dan juga perlu ada revisi UU Jaminan Fidusia untuk menyesuaikan dengan karakter khusus hak cipta sebagai objek jaminan.*

---

## 1. Pendahuluan

Industri pembiayaan di Indonesia menjadi salah satu industri yang mampu bertahan selama pandemi dan kembali menunjukkan pertumbuhan positif pada pertengahan tahun 2022. Pertumbuhan dan perkembangan ekonomi di Indonesia yang berpengaruh terhadap meningkatnya usaha dalam sektor perkreditan ditandai dengan banyaknya pemberian dan pengikatan kredit oleh pihak perbankan ataupun Lembaga non perbankan.<sup>1</sup> Data OJK menunjukkan perkembangan industri pembiayaan secara nasional dilihat dari total piutang pembiayaan periode Juli 2022 sebesar Rp384,63 triliun atau mengalami kenaikan sebesar 7,12% dari periode Juli 2021 sebesar Rp359,06 triliun.<sup>2</sup> Perkembangan industri akan terus meningkat mengingat baru-baru ini pemerintah (PP No. 24/2022) telah menetapkan HKI dapat dijadikan objek piutang. Hal ini menjadikan properti virtual juga berpotensi dijadikan objek jaminan piutang, dikarenakan properti virtual muncul dari adanya suatu penciptaan, yang mana penciptaan ini muncul dari suatu ide atau gagasan pemikiran manusia dengan menggunakan kecerdasan intelektual yang dimiliki oleh manusia.<sup>3</sup> Pihak Bank sebagai kreditor memerlukan jaminan sebagai sarana perlindungan bagi keamanan kreditor, yaitu kepastian atas pelunasan hutang debitur atau pelaksanaan suatu prestasi oleh debitur. Lembaga hukum yang dapat digunakan dalam hal ini adalah fidusia sebagaimana diatur dalam Undang - Undang No.42 tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia.<sup>4</sup>

Sebelum UU Fidusia dibentuk, pada umumnya Benda yang menjadi objek Jaminan Fidusia adalah benda bergerak yang terdiri dari benda dalam persediaan (*inventory*), benda dagangan, piutang, peralatan mesin, dan kendaraan bermotor.<sup>5</sup> Oleh karena itu, guna memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang, maka menurut UU Fidusia, objek Jaminan Fidusia diberikan pengertian yang luas yaitu benda bergerak yang berwujud maupun tak berwujud, dan benda tak bergerak yang tidak dapat dibebani

---

<sup>1</sup> "Pengertian dari Jaminan Fidusia," *Magister Ilmu Hukum Pascasarjana Universitas Medan Area*, last modified 2022, diakses November 12, 2022, <https://mh.uma.ac.id/pengertian-dari-jaminan-fidusia/>.

<sup>2</sup> M.U.S., "OJK Sosialisasi Tentang Jaminan Fidusia Pada Perusahaan Pembiayaan Pasca Putusan MK," *MNC Trijaya*, last modified 2022, diakses November 16, 2022, <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/54529/ojk-sosialisasi-tentang-jaminan-fidusia-pada-perusahaan-pembiayaan-pasca-putusan>.

<sup>3</sup> Adelina Christanti, "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property" (Universitas Atma Jaya, 2020).

<sup>4</sup> Djoko Hadi Santoso dan Agung - Sujatmiko, "Royalti Hak Cipta sebagai Obyek Jaminan Fidusia," *Masalah-Masalah Hukum* 46, No. 3 (2018): p. 198.

<sup>5</sup> Celina Tri Siwi, Universitas Katolik, dan Widya Karya, "Aspek Hukum Benda Tidak Bergerak sebagai Obyek Jaminan Fidusia," *NOTARIL Jurnal Kenotariatan* 2, No. 1 (2017): p. 13-22, <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/notariil/article/view/150>.

dengan hak tanggungan sebagaimana ditentukan dalam Undang-undang Nomor 4 Tahun 1996 tentang Hak Tanggungan.<sup>6</sup>

Perluasan pengertian terhadap objek Jaminan Fidusia tersebut membuka peluang/potensi properti virtual dapat dijadikan sebagai objek Jaminan Fidusia. Menurut Peter Brown & Richard Raysman pada tulisannya yang berjudul *Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property* menjelaskan bahwa secara umum, properti virtual didefinisikan sebagai aset yang bernilai.<sup>7</sup> Bernilai di sini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek virtual.<sup>8</sup> Properti virtual sangat marak ditemukan dalam permainan daring dalam bentuk uang, persenjataan, pakaian, tanah, atau barang lain yang memiliki nilai.<sup>9</sup>

Sebuah studi baru-baru ini menunjukkan bahwa penjualan item dalam gim/properti virtual mendapat aliran pendapatan yang signifikan untuk industri *e-sports*. Hasilnya menunjukkan bahwa 78% pemain gim video di dunia melakukan transaksi properti virtual.<sup>10</sup> Bahkan di Indonesia, sebagian besar pemain gim video (94%) telah mengeluarkan uang untuk membeli item dalam gim atau properti virtual.<sup>11</sup>

Tidak hanya memiliki nilai ekonomi, kepemilikan properti virtual juga dapat dialihkan.<sup>12</sup> Pada tahun 2010, pemain gim bernama David Denton membeli sebuah pulau dalam Secondlife<sup>13</sup> seharga USD 700 dengan uang sungguhan.<sup>14</sup> Fenomena tersebut menunjukkan keunikan karakteristik properti virtual, oleh karena itu, tulisan ini bermaksud untuk menganalisis potensi dan tantangan properti virtual sebagai objek Jaminan Fidusia.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif atau doktrinal yang menggunakan hukum sebagai landasan norma. Sistem norma yang dimaksud berkaitan dengan asas,

<sup>6</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 42 tahun 1999 tentang Fidusia* (Indonesia, 1999).

<sup>7</sup> Peter Brown dan Richard Raysman, "Property Rights in Cyberspace Games and other Novel Legal Issues in Virtual Property," *Indian Journal of Law and Technology* 2 (2006): p. 87.

<sup>8</sup> Rani Damayanti, "Eksistensi Virtual Property sebagai Objek Jaminan Fidusia di Indonesia" (Universitas Islam Indonesia, 2017).

<sup>9</sup> Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi, "Status Hak Kebendaan atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan oleh Para Pemain dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia," *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 6, No. 1 (2022): p. 109-124.

<sup>10</sup> Wen Li, Devin Mills, dan Lia Nower, "The Relationship of Loot Box Purchases to Problem Video Gaming and Problem Gambling," *Addictive Behaviors* 97 (2019): p. 27-34.

<sup>11</sup> Ming-Hsi Sung dan Wahyudi Umar, "'Virtual' v.s. 'Reality'— On Taxing E-Sports Virtual Goods Transaction in Indonesia," *Indonesian Comparative Law Review* 3, No. 1 (2021): p. 45-62.

<sup>12</sup> Ansori, "Kedudukan Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia," *Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents* 3, No. April (2015): p. 49-58.

<sup>13</sup> Second Life adalah dunia virtual daring, yang dikembangkan dan dimiliki oleh perusahaan yang berbasis di San Francisco, Linden Lab dan diluncurkan pada 23 Juni 2003.

<sup>14</sup> Bambang Pratama, "Rekonseptualisasi Karakteristik Hak Kekayaan Intelektual dalam Hukum Siber 1," *Prosiding Seminar Nasional* (2015): p. 414-433, [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).

norma, peraturan perundang-undangan yang menyangkut *case aquo*.<sup>15</sup> Penelitian normatif tahap pertama terdiri dari penelitian untuk mencapai tujuan hukum dengan melakukan penelitian terhadap masalah-masalah hukum. Penelitian hukum normatif tahap kedua bertujuan untuk memperoleh data sekunder.<sup>16</sup> Penelitian ini juga menyangkut tinjauan kritis terhadap peraturan perundang-undangan.<sup>17</sup> Penelitian ini akan menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual, artinya menggunakan undang-undang untuk melakukan penelitian<sup>18</sup> dan juga analisa penyelesaian permasalahan dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya.<sup>19</sup> Data dikumpulkan dari buku-buku, jurnal, hukum yang relevan, dan peraturan.

### 3. Hasil dan Penelitian

Pada awalnya benda yang menjadi objek Jaminan Fidusia dibatasi dengan benda bergerak berwujud dalam bentuk peralatan, akan tetapi dengan kemajuan zaman benda yang menjadi objek Jaminan Fidusia meliputi benda bergerak tak berwujud ataupun benda bergerak.<sup>20</sup> Fidusia berasal dari kata *fiduciair* atau *fides*, yang artinya kepercayaan, yakni penyerahan hak milik atas benda.<sup>21</sup> Penyerahan hak milik atas benda ini dimaksud hanya sebagai agunan pelunasan utang tertentu, dimana memberikan kedudukan yang diutamakan kepada penerima fidusia (kreditor) terhadap kreditor lainnya.<sup>22</sup>

Kemajuan teknologi menimbulkan hal baru, Properti virtual yang bahkan saat ini menjadi objek transaksi yang diperjualbelikan menggunakan mata uang resmi.<sup>23</sup> Saat ini, Indonesia memiliki 43,7 juta pemain yang membelanjakan USD 880 juta untuk Properti virtual dalam gim.<sup>24</sup> Fakta ini menempatkan Indonesia pada urutan ke-16 dunia dalam hal pendapatan dari gim terbesar di dunia.<sup>25</sup> Fenomena tersebut menunjukkan bahwa

---

<sup>15</sup> Yulianto Fajar, Mukti; Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif & Empiris*, vol. 1 (Yogyakarta: Pensil Komunika, 2010).

<sup>16</sup> Sri Mamudji Soerjono Soekanto, *Metode Penelitian Normatif* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985).

<sup>17</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 1 ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).

<sup>18</sup> Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* Bayumedia Publishing (Malang: Bayu Media Publishing, 2006).

<sup>19</sup> Saiful Anam, "Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) dalam Penelitian Hukum," *Saiful Anam & Partners*, last modified 2017, diakses November 15, 2022, <https://www.saplax.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/>.

<sup>20</sup> Rany Kartika Sari, "Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia," *Jurnal Lex Renaissance* 1, No. 2 (2016).

<sup>21</sup> Lutfi Ulinuha, "Penggunaan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia," *Journal of Private and Commercial Law* 1, No. 1 (2018): p. 85–110.

<sup>22</sup> Damayanti, R., Op. Cit., 71

<sup>23</sup> Yosef Freinademetz Sabon Doni, "Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata" (Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2014).

<sup>24</sup> Bountie Gaming, "There's A Huge Untapped Market for The Esports Industry In Asia & You'll Lose Out If You Ignore It," *Medium.com*, last modified 2018, diakses November 15, 2022, <https://medium.com/swlh/theres-a-huge-untapped-market-for-the-esports-industry-in-asia-you-ll-lose-out-if-you-ignore-it-cb261cc8cea>.

<sup>25</sup> Ming-Hsi Sung dan Wahyudi Umar, "A New Industry and Tax Base on Taxing Esports in Indonesia," *Jurnal Media Hukum* 27, No. 2 (2020).

Properti virtual memiliki nilai ekonomis.<sup>26</sup> Menurut Pengfei Ji, dalam tulisannya menjelaskan benda-benda virtual tersebut memiliki nilai kebendaan meskipun wujudnya tidak nyata, seperti objek-objek dalam permainan, mata uang virtual, *domain names*, *QQ accounts*, *websites*, situs jual-beli daring, dan sebagainya.<sup>27</sup> Keunikan karakteristik properti virtual tersebut membuka peluang menjadikannya sebagai objek jaminan Fidusia.

### 3.1. Potensi Properti Virtual sebagai Objek Jaminan Fidusia

Indonesia adalah negara hukum.<sup>28</sup> Segala tindakan yang dilakukan oleh pemerintah harus berdasarkan peraturan perundang-undangan yang ada.<sup>29</sup> Konsep Jaminan di Indonesia dapat ditemukan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) dan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia (UUJF) serta berbagai doktrin dari beberapa ahli hukum perdata di Indonesia.<sup>30</sup>

Pasal 1 angka 4 UUJF menjelaskan bahwa “benda adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki dan dialihkan, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar, yang bergerak maupun yang tidak bergerak yang tidak dapat dibebani Hak Tanggungan atau Hipotek”.<sup>31</sup> Di samping itu, Pasal 6 UUJF mewajibkan adanya uraian tentang benda yang menjadi objek jaminan fidusia. Menurut Munir Fuady, uraian benda yang menjadi objek jaminan fidusia termasuk bukti kepemilikan.<sup>32</sup>

Nugrahaningtyas dalam tulisannya, menerangkan bahwa properti virtual dapat dikatakan sebagai benda yang dapat dilekati suatu kepemilikan atau hak milik berdasarkan ketentuan hukum benda Indonesia yang diatur pada Buku II KUHPerdata. Dengan membandingkan unsur-unsur benda yang diatur pada Pasal 570 KUHPerdata dengan karakteristik properti virtual.<sup>33</sup> Hal ini sejalan dengan pandangan Liu Zhaohui dan Sun Xiaomeng, bahwa properti virtual dapat dikatakan sebagai piutang dan juga dapat dikatakan sebagai hak milik tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomis.<sup>34</sup>

<sup>26</sup> Anastasya Putri Salsabilla, Muhammad Faiz Mufidi, dan Rimba Supriatna, “Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak,” *Bandung Conference Series: Law Studies* 2, No. 1 (2022): p. 487–493.

<sup>27</sup> Pengfei Ji, “Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property,” *Modern Economy* 06, No. 03 (2015): p. 305–309.

<sup>28</sup> Pasal 1 (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

<sup>29</sup> Bambang Satriya, “Membangun Negara Hukum di Era Pemerintahan Presiden Joko Widodo,” *Jurnal Panorama Hukum* 1, No. 2 (2016): p. 43.

<sup>30</sup> Damayanti, “Eksistensi Virtual Property sebagai Objek Jaminan Fidusia di Indonesia.”

<sup>31</sup> Pasal 1 angka 4 UU Jaminan Fidusia, dapat dilihat di <https://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/443.pdf>.

<sup>32</sup> Merry Tjoanda, “Karakteristik Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia,” *Batulis Civil Law Review* 1, No. 1 (2020): p. 47.

<sup>33</sup> Ardinia Nugrahaningtyas, “Kepemilikan atas Virtual Property dalam Hukum Benda di Indonesia” (Universitas Islam Indonesia, 2017).

<sup>34</sup> Liu Zhaohui dan Sun Xiaomeng, “The Study of Tax Collection on Online Games’ Virtual Properties,” *Physics Procedia* 33 (2012): p. 1275–1279.

Tidak hanya memiliki nilai ekonomi, kepemilikan properti virtual juga dapat dialihkan.<sup>35</sup> Pada tahun 2010, pemain gim bernama David Denton membeli sebuah pulau dalam *Secondlife*<sup>36</sup> seharga USD 700 dengan uang sungguhan.<sup>37</sup> Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditemukan bahwa unsur-unsur properti virtual:

- a. Dapat dimiliki dan dialihkan;
- b. Memiliki nilai ekonomis; dan
- c. Benda tidak berwujud.

Jika merujuk pada UUJF unsur-unsur properti virtual telah memenuhi unsur-unsur objek jaminan fidusia (tabel 1).

**Tabel 1.** Perbandingan unsur-unsur objek jaminan fidusia berdasarkan Undang-Undang Jaminan Fidusia dan unsur-unsur properti virtual.<sup>38</sup>

No.	Unsur-unsur Objek Jaminan Fidusia berdasarkan UUJF	Unsur-unsur Properti Virtual
1.	Segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik dan dapat dialihkan	Dapat dimiliki dan dialihkan
2.	Memiliki nilai ekonomi	Memiliki nilai ekonomi
3.	Tidak berwujud	Tidak berwujud

Berdasarkan tabel di atas, disebutkan bahwa properti virtual memenuhi semua unsur-unsur objek jaminan fidusia berdasarkan UUJF menjadikan potensi properti virtual menjadi objek jaminan fidusia. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli yang mendeskripsikan properti virtual memiliki nilai kebendaan meskipun wujudnya tidak nyata<sup>39</sup>, yang dibuat dengan sedemikian rupa menyerupai benda berwujud yang ada di dunia nyata, yang keberadaan properti virtual ini hanya ada pada dunia siber<sup>40</sup> dan tidak memiliki eksistensi di luar dunia virtual<sup>41</sup>, dengan kata lain properti virtual tersebut merupakan benda yang secara fisik tidak berwujud atau tidak bertubuh sebagaimana diatur dalam pasal 503 KUHPerdara.

Di samping itu, baru-baru ini pemerintah telah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Ekonomi Kreatif (PP Ekraf) yang dimana memuat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat dijadikan jaminan utang.<sup>42</sup> Jauh sebelum itu, pada tahun 2008,

<sup>35</sup> Ansori, "Kedudukan Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia."

<sup>36</sup> *Second Life* adalah dunia virtual daring, yang dikembangkan dan dimiliki oleh perusahaan yang berbasis di San Francisco, Linden Lab dan diluncurkan pada 23 Juni 2003.

<sup>37</sup> Pratama, "Rekonseptualisasi Karakteristik Hak Kekayaan Intelektual dalam Hukum Siber 1."

<sup>38</sup> Damayanti, "Eksistensi Virtual Property sebagai Objek Jaminan Fidusia di Indonesia."

<sup>39</sup> Ji, "Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property."

<sup>40</sup> Brown dan Raysman, "Property Rights in Cyberspace Games and other Novel Legal Issues in Virtual Property."

<sup>41</sup> David Nelmark, "'Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names," *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property* 3, No. 1 (2004): p. 1–19.

<sup>42</sup> Rika Anggraeni, "PP Nomor 24 Tahun 2022 Jadi Angin Segar Pelaku Ekonomi Kreatif," *Bisnis.Com*, last modified 2022, diakses November 17, 2022, <https://finansial.bisnis.com/read/20220722/90/1558154/pp-nomor-24-tahun-2022-jadi-angin-segar-pelaku-ekonomi-kreatif>.

hasil sidang United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL) ke-13 menyatakan bahwa, HKI akan dijadikan sebagai agunan untuk mendapatkan kredit perbankan secara internasional.<sup>43</sup> Berdasarkan World Intellectual Property Organization (WIPO), secara garis besar HKI dibagi dalam 2 (dua) bagian yaitu Hak cipta (*copyright*)<sup>44</sup> dan Hak kekayaan industri (*industrial property rights*)<sup>45, 46</sup>

Hal tersebut juga menjadikan potensi properti virtual menjadi Jaminan Fidusia<sup>47</sup>, mengingat properti virtual merupakan seperangkat kode-kode yang disusun berdasarkan rumus algoritma dan ditunjang oleh teknologi sistem komputer dan internet, di mana rupanya dibuat menyerupai objek yang ada di dunia nyata dan eksistensinya berada di dunia siber, namun properti virtual tersebut juga dapat diperlakukan sebagaimana benda yang ada di dunia nyata.<sup>48</sup> Maka, dikarenakan properti virtual dibuat dengan program komputer maka menurut pasal 40 UU Hak Cipta, properti virtual termasuk ciptaan (kekayaan intelektual) yang dilindungi.<sup>49</sup>

### 3.2. Tantangan Properti Virtual sebagai Objek Jaminan Fidusia

Pada dasarnya properti virtual merupakan aset yang memiliki nilai ekonomis dan dapat digolongkan sebagai aset tidak berwujud (*intangible asset*). Secara yuridis properti virtual telah memenuhi semua unsur-unsur objek jaminan fidusia itu sendiri. Ditambah lagi, Pemerintah juga telah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Ekonomi Kreatif (PP Ekraf) yang memuat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) termasuk properti virtual dapat dijadikan jaminan utang. Namun, dalam implementasinya, masih terdapat berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi antara lain jangka waktu perlindungan HKI yang terbatas, belum adanya konsep yang jelas terkait *due diligence*, penilaian aset HKI, dan juga belum ada dukungan yuridis baik dalam bentuk peraturan terkait aset HKI sebagai objek jaminan kredit.<sup>50</sup>

<sup>43</sup> Ni Kadek Arcani dan Ida Ayu Sukihana, "Hak Kekayaan Intelektual sebagai Jaminan Kredit Perbankan," *Jurnal Kertha Semaya* 10, No. 6 (2022): p. 1265–1273, <https://doi.org/10.24843/KS.2022.v10.i06.p04>.

<sup>44</sup> Hak cipta (*copyright*), yaitu adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

<sup>45</sup> Hak kekayaan industri (*industrial property rights*), yaitu hak kekayaan industri yang mencakup antara lain, paten (*patent*), desain industri (*industrial design*), merek (*trademark*), penanggulangan praktik persaingan curang (*repression of unfair competition*), desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of integrated circuit*), rahasia dagang (*trade secret*).

<sup>46</sup> Ujang Badru Jaman, "Prospek Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai Jaminan Utang," *Jurnal Hukum dan HAM West Science* 1, No. 01 (2022): p. 15–20.

<sup>47</sup> Wirdyaningsih Gerid Williemi Karlosa Reskin, "Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual sebagai Jaminan Utang Menurut PP Nomor 24 Tahun 2022," *Pakuan Law Review* 8, No. 4 (2022).

<sup>48</sup> Joshua A.T. Fairfield, "Virtual Property," *Boston University Law Review*, 2005.

<sup>49</sup> Sitorus, Amirulloh, dan Djukardi, "Status Hak Kebendaan atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan oleh Para Pemain dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia."

<sup>50</sup> Gerid Williemi Karlosa Reskin, "Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual sebagai Jaminan Utang Menurut PP Nomor 24 Tahun 2022."

PP Ekraf ini juga belum mengatur secara rinci mengenai teknis valuasi yang dapat digunakan oleh lembaga keuangan dalam melakukan valuasi atas sebuah Hak Kekayaan Intelektual berupa properti virtual.<sup>51</sup> Selain itu, OJK juga menuturkan bahwa diperlukannya sebuah lembaga khusus untuk melakukan pengelolaan atas sistem valuasi guna menjamin nilai hak yang dijadikan sebagai jaminan fidusia sehingga pemegang fidusia atau kreditur dapat menikmatinya apabila debitur tidak memenuhi kewajibannya.<sup>52</sup>

Berkaitan terhadap implikasinya langsung atas pelaksanaan di lingkungan lembaga keuangan dapat dilihat pada teknis pelaksanaan hak cipta untuk jaminan fidusia jika di telusuri pada pengaturan dari lembaga otoritas terkait baik dari Bank Indonesia maupun Otoritas Jasa Keuangan (OJK) belum ditemukan peraturan pelaksanaannya.

Jika merujuk pada Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) No. 40/POJK.03/2019 tentang Penilaian Kualitas Aset Bank Umum, dalam Pasal 13 (1) yang menyebutkan bahwa agunan yang dapat diperhitungkan, yaitu: Kualitas Surat Berharga yang diukur pada nilai wajar melalui laba rugi atau diukur pada nilai wajar melalui penghasilan komprehensif lain ditetapkan memiliki kualitas Lancar, sepanjang memenuhi persyaratan:

- a. Aktif diperdagangkan di bursa efek di:
  - 1) Indonesia; dan/atau
  - 2) negara lain yang termasuk dalam bursa utama;
- b. Terdapat informasi nilai wajar secara transparan;
- c. kupon atau kewajiban lain yang sejenis dibayar dalam jumlah dan waktu yang tepat, sesuai perjanjian; dan
- d. belum jatuh tempo.

Merujuk dari peraturan OJK tersebut dapat dilihat bahwa belum ada poin pengaturan properti virtual sebagai jaminan fidusia. Jika pada regulasi pelaksanaan belum jelas pengaturannya, maka tidak heran jika lembaga keuangan belum bisa menerapkannya karena bagaimanapun terdapat risiko yang meminimalisasi suatu lembaga keuangan dengan adanya prinsip kehati-hatian (*Prudent Banking Principle*).<sup>53</sup>

Berdasarkan fakta tersebut selain belum mengetahui pengaturan pelaksanaannya, juga dipengaruhi prinsip kehati-hatian menjadi tantangan properti virtual sebagai objek jaminan fidusia. Pinjaman dengan objek jaminan yang lebih riil pun menggunakan manajemen risiko yang sangat hati-hati terlebih objek jaminan properti virtual yang

---

<sup>51</sup> Viskha Purwita Lana et al., "Urgensi Kelengkapan Teknis dalam Regulasi Penggunaan Konten YouTube Sebagai Jaminan," *Padjadjaran Law Review* 10, No. 2 (2022).

<sup>52</sup> Humas Fakultas Hukum Universitas Indonesia, "Hak Cipta Sebagai Jaminan Fidusia Terhambat Sistem Valuasi," *Fakultas Hukum Universitas Indonesia*, last modified 2022, diakses November 15, 2022, <https://law.ui.ac.id/hak-cipta-sebagai-jaminan-fidusia-terhambat-sistem-valuasi/>.

<sup>53</sup> Riandhyka Rahandono, Azizul Hakiki, dan Achmad Rifqi Nizam, "Perlindungan Hukum bagi Bank (Kreditur) bila Debitur Kredit Macet dengan Jaminan Hak Cipta," *Jurnal Rechtens* 8, No. 1 (2019): p. 1–20.

belum ada pengaturan pelaksanaannya.<sup>54</sup> Jaminan fidusia juga perlu adanya pengesahan secara otentik nota riil agar sah secara hukum, dan pasti.<sup>55</sup> Salah satu notaris di kota Kendari, Dr. Sudirman, S.H., M.Kn., juga menyatakan belum pernah membuatkan akta jaminan fidusia dengan objek properti virtual.

#### 4. Kesimpulan

Yurisdiksi penggunaan hak cipta sebagai jaminan fidusia telah memenuhi syarat secara normatif berdasarkan UUJF dan PP No. 24/2022. Namun properti virtual sebagai jaminan fidusia secara teknis belum mampu diterapkan karena belum ada kebijakan dari Bank Indonesia ataupun Otoritas Jasa Keuangan (OJK), sementara itu belum sepenuhnya dikenal juga di kalangan masyarakat, dan penggunaannya sebagai jaminan fidusia belum sepenuhnya dikenal di lembaga keuangan karena dengan prinsip kehati-hatian yang dipegang teguh oleh lembaga tersebut menjadi dasar penting pengambilan keputusan.

#### Daftar Pustaka

- Anam, Saiful. "Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) dalam Penelitian Hukum." *Saiful Anam & Partners*. Last modified 2017. Diakses November 15, 2022. <https://www.saplaw.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/>.
- Ansori. "Kedudukan Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia." *Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents* 3, No. April (2015): 49–58.
- Arcani, Ni Kadek, dan Ida Ayu Sukihana. "Hak Kekayaan Intelektual sebagai Jaminan Kredit Perbankan." *Jurnal Kertha Semaya* 10, No. 6 (2022): 1265–1273. <https://doi.org/10.24843/KS.2022.v10.i06.p04>.
- Bountie Gaming. "There's A Huge Untapped Market for The Esports Industry In Asia & You'll Lose Out If You Ignore It." *Medium.com*. Last modified 2018. Diakses November 15, 2022. <https://medium.com/swlh/theres-a-huge-untapped-market-for-the-esports-industry-in-asia-you-ll-lose-out-if-you-ignore-it-cb261cc8cea>.
- Brown, Peter, dan Richard Raysman. "Property Rights in Cyberspace Games and other Novel Legal Issues in Virtual Property." *Indian Journal of Law and Technology* 2 (2006): 87.
- Christanti, Adelina. "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property." Universitas Atma Jaya, 2020.

<sup>54</sup> Ninik Zakiyah, "Reposisi Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia," *Jurnal Surya Kencana Satu : Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* 12, No. 1 (April 7, 2021): p. 75, <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sks/article/view/10208>.

<sup>55</sup> Gosal, Vecky Y., dan Tampi Butje, "Tinjauan Hukum Pengaturan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta," *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum* VIII, No. 4 (2020): p. 76–85.

- Damayanti, Rani. "Eksistensi Virtual Property sebagai Objek Jaminan Fidusia di Indonesia." Universitas Islam Indonesia, 2017.
- David Nelmark. "'Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names.'" *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property* 3, No. 1 (2004): 1–19.
- Doni, Yosef Freinademetz Sabon. "Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2014.
- Fairfield, Joshua A.T. "Virtual Property." *Boston University Law Review*, 2005.
- Fajar, Mukti; Achmad, Yulianto. *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif & Empiris*. Vol. 1. Yogyakarta: Pensil Komunika, 2010.
- Gerid Williem Karlosa Reskin, Wirdyaningsih. "Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual sebagai Jaminan Utang Menurut PP Nomor 24 Tahun 2022." *Pakuan Law Review* 8, No. 4 (2022).
- Gosal, Vecky Y., dan Tampi Butje. "Tinjauan Hukum Pengaturan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum* VIII, No. 4 (2020): 76–85.
- Humas Fakultas Hukum Universitas Indonesia. "Hak Cipta Sebagai Jaminan Fidusia Terhambat Sistem Valuasi." *Fakultas Hukum Universitas Indonesia*. Last modified 2022. Diakses November 15, 2022. <https://law.ui.ac.id/hak-cipta-sebagai-jaminan-fidusia-terhambat-sistem-valuasi/>.
- Ibrahim, Johnny. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* Bayumedia Publishing. Malang: Bayu Media Publishing, 2006.
- Jaman, Ujang Badru. "Prospek Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai Jaminan Utang." *Jurnal Hukum dan HAM West Science* 1, No. 01 (2022): 15–20.
- Ji, Pengfei. "Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property." *Modern Economy* 06, No. 03 (2015): 305–309.
- Li, Wen, Devin Mills, dan Lia Nower. "The Relationship of Loot Box Purchases to Problem Video Gaming and Problem Gambling." *Addictive Behaviors* 97 (2019): 27–34.
- M.U.S. "OJK Sosialisasi Tentang Jaminan Fidusia Pada Perusahaan Pembiayaan Pasca Putusan MK." *MNC Trijaya*. Last modified 2022. Diakses November 16, 2022. <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/54529/ojk-sosialisasi-tentang-jaminan-fidusia-pada-perusahaan-pembiayaan-pasca-putusan>.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. 1 ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Nugrahaningtyas, Ardinila. "Kepemilikan atas Virtual Property dalam Hukum Benda di Indonesia." Universitas Islam Indonesia, 2017.

- Pratama, Bambang. "Rekonseptualisasi Karakteristik Hak Kekayaan Intelektual dalam Hukum Siber 1." *Prosiding Seminar Nasional* (2015): 414–433. [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).
- Purwita Lana, Viskha, Switcha Differentia Ariapramuda, Irene Maria Angela, Azalia Rahma Utami, dan Valencia Gustin. "Urgensi Kelengkapan Teknis dalam Regulasi Penggunaan Konten YouTube Sebagai Jaminan." *Padjadjaran Law Review* 10, No. 2 (2022).
- Rahandono, Riandhyka, Azizul Hakiki, dan Achmad Rifqi Nizam. "Perlindungan Hukum bagi Bank (Kreditur) bila Debitur Kredit Macet dengan Jaminan Hak Cipta." *Jurnal Rechts* 8, No. 1 (2019): 1–20.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 42 tahun 1999 tentang Fidusia*. Indonesia, 1999.
- Rika Anggraeni. "PP Nomor 24 Tahun 2022 Jadi Angin Segar Pelaku Ekonomi Kreatif." *Bisnis.Com*. Last modified 2022. Diakses November 17, 2022. <https://finansial.bisnis.com/read/20220722/90/1558154/pp-nomor-24-tahun-2022-jadi-angin-segar-pelaku-ekonomi-kreatif>.
- Salsabilla, Anastasya Putri, Muhammad Faiz Mufidi, dan Rimba Supriatna. "Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerduta dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak." *Bandung Conference Series: Law Studies* 2, No. 1 (2022): 487–493.
- Santoso, Djoko Hadi, dan Agung - Sujatmiko. "Royalti Hak Cipta sebagai Obyek Jaminan Fidusia." *Masalah-Masalah Hukum* 46, No. 3 (2018): 198.
- Sari, Rany Kartika. "Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia." *Jurnal Lex Renaissance* 1, No. 2 (2016).
- Satriya, Bambang. "Membangun Negara Hukum di Era Pemerintahan Presiden Joko Widodo." *Jurnal Panorama Hukum* 1, No. 2 (2016): 43.
- Sitorus, Febriella Martinez, Muhamad Amirulloh, dan Ety Haryati Djukardi. "Status Hak Kebendaan atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan oleh Para Pemain dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia." *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 6, No. 1 (2022): 109–124.
- Siwi, Celina Tri, Universitas Katolik, dan Widya Karya. "Aspek Hukum Benda Tidak Bergerak sebagai Obyek Jaminan Fidusia." *NOTARIIL Jurnal Kenotariatan* 2, No. 1 (2017): 13–22. <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/notariil/article/view/150>.
- Soerjono Soekanto, Sri Mamudji. *Metode Penelitian Normatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985.
- Sung, Ming-Hsi, dan Wahyudi Umar. "A New Industry and Tax Base on Taxing Esports in Indonesia." *Jurnal Media Hukum* 27, No. 2 (2020).

———. “‘Virtual’ v.s. ‘Reality’— On Taxing E-Sports Virtual Goods Transaction in Indonesia.” *Indonesian Comparative Law Review* 3, No. 1 (2021): 45–62.

Tjoanda, Merry. “Karakteristik Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia.” *Batulis Civil Law Review* 1, No. 1 (2020): 47.

Ulinuha, Lutfi. “Penggunaan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia.” *Journal of Private and Commercial Law* 1, No. 1 (2018): 85–110.

Zakiah, Ninik. “Reposisi Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia.” *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* 12, No. 1 (April 7, 2021): 75. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sks/article/view/10208>.

Zhaohui, Liu, dan Sun Xiaomeng. “The Study of Tax Collection on Online Games’ Virtual Properties.” *Physics Procedia* 33 (2012): 1275–1279.

“Pengertian dari Jaminan Fidusia.” *Magister Ilmu Hukum Pascasarjana Universitas Medan Area*. Last modified 2022. Diakses November 12, 2022. <https://mh.uma.ac.id/pengertian-dari-jaminan-fidusia/>.