

Kedudukan Avatar Virtual Youtuber Dan Perlindungan Hukumnya Dalam Hukum Perdata Indonesia

Akhmad Fajar¹.

¹ Faculty of Law, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia. E-mail: akhmadfajar362@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to determine and analyze the position of Virtual Youtuber Avatars and legal protection of their ownership in the perspective of Indonesian civil law. This research uses normative legal research. This research was conducted with a literature study, to answer existing problems by collecting primary legal materials in the form of the Civil Code and Law No. 28 of 2014 concerning Copyright and secondary legal materials in the form of books, digital books, articles, the internet, as well as tertiary legal materials in the form of the Big Indonesian Dictionary (KBBI). According to the results of the thesis research, it is known that: First, the position of Virtual Youtuber Avatars is categorized as a legal object in the form of intangible objects because it meets the elements of immateriality and has similarities with the elements of intangible objects, in addition Avatar Virtual Youtuber can also be formulated as a creation in the object of copyright legal protection because it is a form of artwork and part of a computer program. Second, the legal protection of perpetrators who interfere with the ownership rights of Avatar Virtual Youtuber is given protection in the form of a right of action as a form of resistance to the violation of his rights.

Keywords: virtual youtuber avatar; ownership; legal protection.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis kedudukan dari Avatar Virtual Youtuber dan perlindungan hukum terhadap kepemilikannya dalam perspektif hukum perdata Indonesia. Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif. Penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan, untuk menjawab permasalahan yang ada dengan mengumpulkan bahan hukum primer berupa KUHPperdata dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan bahan hukum sekunder berupa buku, buku digital, artikel, internet, serta bahan hukum tersier berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Menurut hasil dari penelitian skripsi diketahui bahwa: Pertama, Kedudukan Avatar Virtual Youtuber adalah dapat dikategorikan sebagai objek hukum berupa benda tidak berwujud karena memenuhi unsur-unsur kebendaan dan memiliki kemiripan dengan unsur benda tidak berwujud, disamping itu Avatar Virtual Youtuber dapat pula dirumuskan sebagai suatu ciptaan dalam objek perlindungan hukum hak cipta karena merupakan suatu bentuk karya seni dan bagian dari program komputer. Kedua, Perlindungan hukum terhadap pelaku yang mengganggu hak kepemilikan dari Avatar Virtual Youtuber diberikan perlindungan berupa hak gugat sebagai bentuk perlawanan dari pelanggaran haknya.

Kata Kunci: avatar virtual youtuber; kepemilikan; perlindungan hukum.

1. Pendahuluan

Ditengah gempuran berbagai macam produk hiburan hasil perkembangan teknologi khususnya dibidang animasi, *Virtual Youtuber* adalah *Pop Culture* yang menjadi topik hangat diseluruh bagian dunia sejak kemunculannya dari 2016 lalu. Terlebih ramainya

kemunculannya di masa pandemi *covid* pada tahun 2020 lalu. *Virtual Youtuber* dapat didefinisikan sebagai *content creator* yang dalam kegiatannya melakukan *entertain content* di media sosial dengan menggunakan *Avatar*. *Virtual Youtuber* memiliki keunikannya tersendiri jika dibandingkan dengan *Youtuber* pada umumnya dimana *Youtuber/Content Creator* kerap kali menggunakan *facecam* dan menampilkan wajahnya untuk berekspresi sehingga dapat berinteraksi lebih baik dengan *viewersnya* sedangkan *Virtual Youtuber* dalam kegiatannya melakukan aktivitas *entertain contentnya* tidak menampilkan wajah asli mereka melainkan menggunakan teknologi animasi yang disebut “*Avatar*” untuk berinteraksi dan menarik *viewersnya*. Tentu saja dengan bantuan teknologi di bidang animasi, *Avatar* yang digunakan oleh *Virtual Youtuber* juga dapat meniru berbagai pergerakan seperti pergerakan mulut dan ekspresi layaknya seorang *Youtuber* pada umumnya. Konsep *Virtual Youtuber* ini dapat disamakan halnya seperti animasi Jepang (*Anime*) dimana karakter-karakter dianimasikan untuk berbicara dengan suara yang diisi oleh pengisi suaranya (*Voice Actor*).

Avatar dalam hal ini merujuk pada animasi dua dimensi yang merupakan data hasil komputasi menggunakan kamera dan *software* maupun *hardware* pendukung lainnya yang menangkap dan melakukan *tracking* pada setiap gerakan, ekspresi dan pergerakan mulut. *Avatar* merupakan identitas dari *Virtual Youtuber* itu sendiri sehingga dapat memiliki keunikan dan perbedaan antara satu dan lainnya. *Avatar Virtual Youtuber* memiliki desain masing masing yang unik sebagai salah satu faktor dalam menarik minat *viewersnya*. Atas hal tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa *Avatar Virtual Youtuber* dapat dikatakan sebagai salah satu aset penting bagi seorang *Virtual Youtuber*. Seiring perkembangan zaman tentunya akan semakin banyak *Virtual Youtuber* lainnya yang bermunculan sehingga konsep mengenai *Virtual Youtuber* juga akan semakin meluas.

Berdasarkan data statistik dari situs *User Local* menyatakan bahwa terjadi perkembangan pesat terhadap jumlah *Virtual Youtuber* yang melakukan debutnya pada platform *Youtube*. Seiring dengan meningkatnya jumlah dan popularitas *Virtual Youtuber* di Jepang, kepopuleran *Virtual Youtuber* di dunia maya bahkan sudah menjamah sampai ke negara lain seperti China, Malaysia, Filipina, Indonesia dan sebagainya. Cerita Tessa dan Maya Putri adalah contoh *Youtuber* yang debut dengan menggunakan *Avatar 3D* sebagai *Avatar* mereka pada tanggal 28 Februari 2018 dan 20 Agustus 2018. Berikut adalah data statistik *Virtual Youtuber* yang aktif dari tahun ke tahun :¹

¹ User Local. Oktober 2021. *Virtual Youtuber* Surpass 1,6 Today (User Local Survei), (Online), (<https://www.userlocal.jp/press/20211019vs/>), diakses 17 Februari 2023.

- a. 19 Maret 2018: 1.000 orang
- b. 27 April 2018: 2.000 orang
- c. 28 Mei 2018: 3.000 orang
- d. 10 Juli 2018: 4.000 orang
- e. 12 September 2018: 5.000 orang
- f. 19 Desember 2018: 6.000 orang
- g. 21 Februari 2019: 7.000 orang
- h. 6 Mei 2019: 8.000 orang
- i. 5 September 2019: 9.000 orang
- j. 15 Januari 2020: 10.000 orang
- k. 24 Mei 2020: 11.000 orang
- l. 19 Agustus 2020: 12.000 orang
- m. 10 November 2020: 13.000 orang
- n. 19 Oktober 2021: 16.000 orang
- o. 28 November 2022: 20.000 orang

Dibalik maraknya tren *Virtual Youtuber* tentunya tidak akan luput dari berbagai problematika hukum. Salah satu diantaranya adalah permasalahan terkait *Avatar Virtual Youtuber* yang pernah dialami oleh *Virtual Youtuber* Kokoha Ryuri yang tersandung klaim hak cipta karakter dimana *Avatar* Kokoha Ryuri dinyatakan plagiat oleh Macoto asmr karena mengusung tema dan desain yang sama persis. Dan di lain tempat kasus lain juga pernah terjadi pada *Virtual Youtuber* Silvervale dimana javier_willy5 mengatakan bahwa dirinya menjual sebuah design live2d *Avatar Virtual Youtuber* dimana *Avatar Virtual Youtuber* yang ditampilkan tersebut ternyata adalah milik *Virtual Youtuber* Silvervale yang kemudian melalui cuitan akun twitter Lunamier memviralkan permasalahan ini dan berakhir dengan dihapusnya postingan milik javier_willy5 dan masih banyak kasus lainnya dimana seseorang mengklaim bahwa mereka menjual *Avatar Virtual Youtuber* yang ternyata *Avatar* tersebut adalah milik orang lain.

Berangkat dari permasalahan ini kemudian menimbulkan pertanyaan tentang apakah *Avatar Virtual Youtuber* dalam hal ini dapat dikategorikan sebagai suatu objek hukum dalam hukum perdata indonesia sehingga dalam tema dan desain maupun segala hal yang berhubungan dengannya dapat mempunyai hak milik tersendiri dalam hukum perdata Indonesia? Berangkat dari hal tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul : **KEDUDUKAN AVATAR VIRTUAL YOUTUBER DAN PERLINDUNGAN HUKUMNYA DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERDATA INDONESIA.**

1.1.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kedudukan dari *Avatar Virtual Youtuber* sebagai objek hukum dalam perspektif hukum perdata Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum kepemilikan *Avatar Virtual Youtuber* dalam perspektif hukum perdata Indonesia?

1.2. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kedudukan *Avatar Virtual Youtuber* sebagai objek hukum menurut hukum perdata Indonesia.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum kepemilikan *Avatar Virtual Youtuber* dalam perspektif hukum perdata Indonesia

Adapun yang menjadi kegunaan dalam penelitian ini tidak lain adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sumbangsih teoritis dan praktis terhadap wawasan ilmu pengetahuan di bidang kebendaan, terkhusus mengenai *Avatar Virtual Youtuber*.
2. Sebagai literatur, bahan referensi, informasi, serta wawasan bagi akademisi maupun non akademisi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai *Avatar Virtual Youtuber*.

Sebagai bahan rekomendasi bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti hal berkaitan dengan masalah yang penulis teliti

2. Metode Penelitian

Penulis dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang memperoleh bahan hukum dengan cara mengumpulkan dan menganalisa

bahan-bahan hukum yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas.² Metode penelitian hukum normatif ini digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah hukum yang didasarkan pada peraturan perundang- undangan.

Sifat penelitian dalam penulisan penelitian di sini adalah sifat penelitian preskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau merumuskan masalah sesuai dengan keadaan atau fakta yang ada.³

Tipe penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*). Pendekatan Perundang-undangan adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang yang memiliki kaitan dengan isu hukum yang dihadapi. Pendekatan ini dilakukan untuk mencari tahu kekurangan dari peraturan perundang-undangan yang diteliti yang dapat menyulitkan praktek pelaksanaannya di lapangan. Dengan demikian maka peneliti dapat memberikan pendapat untuk melengkapi kekurangan yang ada.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Bahan hukum primer ialah bahan yang mempunyai kekuatan hukum mengikat dalam hal ini adalah norma dasar, adapun bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Kitab Undang-undang Hukum Perdata ,dan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berkenaan dengan bahan-bahan sekunder ialah berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Adapun bahan sekunder dalam penelitian ini adalah berupa buku-buku/literatur, artikel, majalah, tulisan para ahli hukum, pendapat para ahli hukum, serta karya-karya ilmiah yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Dan bahan hukum tersier yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

² Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2006. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 13-14

³ H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani. 2013. *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan inventarisasi terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan kedudukan benda dalam hukum perdata. Sedangkan data kepustakaan dikumpulkan melalui studi kepustakaan yang disusun berdasarkan pokok permasalahannya.

Pengolahan bahan hukum dimulai dengan memeriksa ulang bahan hukum yang sudah didapat terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan kesesuaiannya dengan topik yang diteliti. Setelah itu, peneliti akan memberi catatan yang menyatakan jenis sumber bahan hukum. Selanjutnya bahan hukum yang ada disusun ulang secara teratur, berurutan dan logis agar dapat dipahami dengan mudah dan diinterpretasikan. Langkah terakhir adalah mensistematiskan bahan hukum dengan menempatkan bahan hukum berurutan menurut kerangka sistematika bahasan berdasarkan urutan masalah.⁴

Analisa bahan hukum dimulai dengan menelaah semua data yang telah diperoleh dari bahan hukum. Dengan cara melakukan seleksi data, yaitu data yang telah diperoleh dari kepustakaan akan dirangkum dengan cara memilih hal-hal yang menjadi pokok bahasan dan disusun secara sistematis agar lebih mudah diatur. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisa data kualitatif, yang mana data dianalisis dengan metode deskriptif analisis. Metode ini digunakan dengan maksud untuk memberikan gambaran secara objektif dalam rangka melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang ada.

Dalam rangka memudahkan dalam proses penguraian serta pembahasan serta isi dan materi penyusunan skripsi ini, maka masing-masing isi dan materinya tersebut dibagi-bagi dalam beberapa bab dan sub bab yang saling berhubungan pada penelitian ini yang kemudian kiranya dapat digambarkan dengan Bab I yang merupakan bab Pendahuluan yang pada pokoknya berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, keaslian penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan bab Tinjauan Pustaka yang berisi landasan teoritis, pengertian dan dasar hukum penelitian berupa tinjauan umum terhadap kebendaan,

⁴ Jhony Ibrahim. 2006. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: BayuMedia Publishing, hlm. 126.

tinjauan umum terhadap benda tidak berwujud, tinjauan umum terhadap *Virtual Youtuber*, dan tinjauan umum terhadap perlindungan hukum. Bab III merupakan bab yang berisi Pembahasan mengenai penjabaran kedudukan *Avatar Virtual Youtuber* sebagai objek hukum dan perlindungan hukumnya dalam perspektif hukum perdata Indonesia yang diuraikan secara deskriptif analisis. Dan terakhir Bab IV merupakan bab Penutup yang berisi kesimpulan dan saranyang diberikan oleh penulis.

3. Kedudukan Avatar Virtual Youtuber Sebagai Objek Hukum Dalam Perspektif Hukum Perdata Indonesia

Keadilan *Virtual Youtuber* sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya dapat didefinisikan sebagai seorang *Virtual Influencers* yang mempublikasi karyanya dengan menggunakan *Avatar Virtual* sebagai persona dari orang dibelakang layar. Atas hal ini dapat dirumuskan bahwa *Virtual Youtuber* adalah *Virtual Influencer*, menggunakan *Avatar Virtual*, dan aktif di berbagai *social platform*.

Virtual Influencer dan *Avatar Virtual* merupakan unsur yang berkaitan erat sebagai bagian dari fundamental *Virtual Youtuber* itu sendiri. Hal ini disebabkan *Virtual Influencer* dapat didefinisikan sebagai seorang yang memiliki kendali, pemilik, pencipta, maupun seseorang yang memiliki kuasa atas suatu *Avatar Virtual Youtuber* yang menggunakan *Avatar Virtual Youtuber* tersebut sebagai media perwakilan darinya untuk melakukan aktivitasnya di *social media*. Dikarenakan *Avatar Virtual Youtuber* berkaitan erat dengan eksistensi *Virtual Youtuber* itu sendiri maka segala hal yang menyangkut permasalahan dengan *Avatar Virtual Youtuber* itu kemudian menjadi masalah yang krusial sehingga diperlukan kejelasan terkait bagaimana kedudukannya di dalam hukum perdata Indonesia. Dengan berbagai permasalahan dan perselisihan terkait *Avatar Virtual Youtuber* ini seperti kepemilikan hak *Avatar Virtual Youtuber* tersebut, penguasaannya dan tata cara peralihannya, maupun perlindungan hukum apabila *Avatar Virtual Youtuber* tersebut haknya diganggu oleh orang lain maka dirasa adanya suatu kejelasan kedudukan dari *Avatar Virtual Youtuber* ini dan perlindungan hukumnya dalam perspektif hukum perdata Indonesia.

Pasal 499 KUHPerdara Benda didefinisikan sebagai tiap-tiap barang, dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik. Dengan benda menurut pasal ini dimaksudkan hanya sebagai segala sesuatu yang dapat dihaki dan dapat dikuasai dan oleh sebab itu segala barang yang tidak dapat dimiliki oleh orang tidak dapat dikatakan sebagai benda. Menurut H.R. Sardjono berpendapat bahwa benda ialah sesuatu yang dapat dinilai dengan uang setidaknya mempunyai nilai affektif, berdiri sendiri dan merupakan satu keseluruhan, bukan merupakan bagian-bagian yang terlepas satu sama lainnya. Dan menurut Soediman Kartohadiprodo menyebutkan benda adalah semua barang yang berwujud dan hak (kecuali hak milik).

Berdasarkan pendapat tersebut dapatlah diambil ciri dan unsur dari “benda” sebagai sesuatu yang dapat dikuasai manusia, berwujud ataupun tidak berwujud, bernilai ekonomis atau setidaknya berharga bagi dirinya, dan merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri. Dan atas hal inilah kemudian akan menjadi rujukan mengenai kedudukan suatu *Avatar Virtual Youtuber* dan dapatkah diklasifikasikan sebagai suatu benda atau tidak.

3.1. Dapat Dikuasai Manusia

Pasal 570 KUHPerdara mengartikan hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap barang itu sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Mengenai cara memperoleh hak milik telah diatur sebagaimana pula disebutkan dalam pasal 584 KUHPerdara yaitu dengan cara pendakuan atau pemilikan atau pengambilan, ikutan atau perlekatan atau penarikan oleh benda lain, daluwarsa, pewarisan, dan penyerahan. Kemudian diluar 584 KUHPerdara juga terdapat beberapa cara untuk memperoleh hak milik, yaitu penjadian atau penciptaan atau pembentukan benda, penarikan buah hasil, persatuan atau penggabungan atau percampuran benda, pencabutan hak, perampasan,

percampuran harta, pembubaran suatu badan hukum, dan ditinggalkannya suatu benda.

Berdasarkan ketentuan diatas kemudian dapat dibandingkan dengan keadaan *Avatar Virtual Youtuber* yang mana pemilik dari *Avatar Virtual Youtuber* dapat memperoleh hak miliknya dengan cara :

1. Dengan menggunakan *Avatar* yang fiturnya disediakan.

Dewasa ini sudah banyak program-program yang menyediakan fitur dalam membuat *Avatar Virtual Youtuber* yang sudah setengah jadi baik secara berbayar atau bahkan gratis. Pengguna dapat melakukan kustomisasi *Avatar* sesuai dengan kehendaknya meskipun terbatas pada fitur-fitur yang disediakan saja. Aplikasi *REALITY* contohnya, aplikasi smartphone ini memberikan fitur bagi penggunanya untuk membuat dan meracik kombinasi untuk *Avatar Virtual Youtuber* mereka sendiri yang dapat digunakan dalam aplikasi tersebut sebagai sekaligus *platform livestream* untuk berinteraksi dan berdonasi dalam satu aplikasi.

2. Dengan membuat dan/atau menciptakan *Avatar Virtual Youtuber*.

Avatar Virtual Youtuber tidak harus dibuat dengan tangan sendiri namun juga dapat meminta jasa orang lain (*Artist* dan *Rigger*) dalam membuatnya. Semakin detail suatu *Avatar Virtual Youtuber* yang diminta akan berbanding lurus dengan semakin lama pula proses pengerjaannya dari berminggu minggu bahkan hingga berbulan bulan. Hal ini kemudian dimanfaatkan bagi para *Artist* dan *Rigger* bagi orang-orang yang tidak suka menunggu dalam waktu yang lama dengan membuat *Avatar Virtual Youtuber* yang sudah jadi sehingga orang dapat membeli dan langsung dapat memakainya.

3. Dengan membeli *Avatar Virtual Youtuber*.

Avatar Virtual Youtuber tidak harus dibuat dengan tangan sendiri namun juga dapat meminta jasa orang lain (*Artist* dan *Rigger*) dalam membuatnya. Semakin detail suatu *Avatar Virtual Youtuber* yang diminta akan berbanding lurus dengan semakin lama pula proses pengerjaannya dari berminggu minggu bahkan hingga berbulan bulan. Hal ini kemudian dimanfaatkan bagi para *Artist* dan *Rigger* bagi orang-orang yang tidak suka menunggu dalam waktu yang lama dengan

membuat *Avatar Virtual Youtuber* yang sudah jadi sehingga orang dapat membeli dan langsung dapat memakainya.

4. Dengan penyerahan oleh pemilik sebelumnya.

Dalam beberapa kasus seperti *Giveaway*, pemilik dari *Avatar Virtual Youtuber* sebelumnya akan menyerahkan *Avatar Virtual Youtuber* yang dimilikinya kepada orang lain sehingga orang tersebut dapat dengan bebas memergunakannya sebagai *Avatar Virtual Youtuber* miliknya. Hal ini sesuai dengan kedudukan berkuasa yang mana penguasaan kebendaan adalah hak untuk menikmati manfaat dari benda tersebut. Dalam Pasal 529 KUHPerdara kedudukan berkuasa (*bezit*) ialah kedudukan seseorang yang menguasai suatu kebendaan, baik dengan diri sendiri, maupun dengan perantara orang lain, dan yang mempertahankan atau menikmatinya selaku orang yang memiliki kebendaan itu. Menurut Subekti *bezit* ialah suatu keadaan lahir, dimana seseorang menguasai suatu benda seolah-olah kepunyaannya sendiri, yang oleh hukum diperlindungi, dengan tidak mempersoalkan hak milik atas benda itu sebenarnya ada pada siapa.⁵

3.2. Berwujud Ataupun Tidak Berwujud

Pasal 503 KUHPerdara menyatakan bahwa tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tidak bertubuh. Dengan ketentuan ini benda kemudian terbagi menjadi 2 golongan yaitu benda berwujud yang dapat ditangkap pancaindera dan benda tidak berwujud seperti hak cipta, pitutang, hak paten dan lain-lain.⁶

Avatar Virtual Youtuber merupakan suatu objek yang tidak berada di alam nyata melainkan dalam bentuk data komputasi di dalam komputer. Meski demikian *Avatar Virtual Youtuber* diperlakukan dan memiliki fungsi layaknya benda yang nyata. Menurut Joshua A.T. Fairfield benda dalam dimensi *virtual* diartikan sebagai sebuah ruang di dalam ruang siber mengacu pada sesuatu yang khusus: sifat rivalitas, atau sifat spasial, dari sumber daya internet tertentu, seperti *URL*, nama domain, akun

⁵ R. Subekti. 1987. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Cetakan XXI. Jakarta: Intermedia, hlm. 63.

⁶ Djoni Sumardi Gozali dan Noor Hafidah. 2022. *Dasar-Dasar Hukum Kebendaan Hak Kebendaan Memberikan Kenikmatan & Jaminan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, hlm. 11.

email, dunia *virtual*, dan lainnya.⁷ Joshua A.T. Fairfield juga mengemukakan bahwa benda *virtual* memiliki tiga kesamaan karakteristik dengan benda di dunia nyata yaitu *rivalrousness* (eksklusif), *persistent* (tetap), *interconnected* (saling berhubungan). Sifat *rivalrousness* yang mencegah orang lain selain pemilik benda untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan benda yang dimilikinya memiliki kesamaan dengan hak eksklusif yang diberikan oleh hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.28 Tahun Tahun 2014 yang menyatakan bahwa Hak Cipta 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. Hak cipta sebagai suatu perlindungan terhadap hasil karya manusia tidak mencakup seluruh hasil karya manusia dapat diberikan hak cipta melainkan terbatas terhadap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.⁸ Dengan *Avatar Virtual Youtuber* yang merupakan hasil karya di bidang program komputasi dan suatu karya seni maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Avatar Virtual Youtuber* memenuhi kriteria ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta.

Pada Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang No.28 Tahun Tahun 2014 juga merumuskan ketentuan bahwa hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Frieda Husni Hasbullah mengemukakan pendapat bahwa yang dapat dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud berupa hak-hak ialah hak pengarang/hak cipta, hak paten, dan hak merek/cap dagang. Terhadap ketiganya ini sebenarnya tidak langsung mengenai suatu benda, tetapi merupakan hak untuk menggunakan sesuatu yang berisi penguasaan mutlak kepada orang yang memang berhak. Penguasaan mutlak ini seringkali disebut sebagai hak monopoli atau hak milik intelektual yang meskipun tidak langsung mengenai benda, hak ini memiliki sifat kebendaan yaitu hak mutlak/absolut dan *drot de suite* yang artinya hak itu terus mengikuti pemiliknya dan pihak yang berhak, dan dapat dipertahankan terhadap setiap orang.⁹ Dengan

⁷ Joshua A.T. Fairfield. 2005. *Virtual Property*. Bloomington: Maurer School Of Law, hlm. 1052

⁸ Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 55.

⁹ Frieda Husni Hasbullah. 2020. *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-Hak Kebendaan Yang Memberi Kenikmatan*. Jakarta: Ind-Hill Co, hlm. 18.

demikian dapat diketahui bahwa hak cipta termasuk benda dalam arti luas yang tidak berwujud, namun bukan bagian dari harta kekayaan meskipun berbentuk hak. Dengan kemiripan ini maka dapat diketahui bahwa *Avatar Virtual Youtuber* memenuhi unsur benda tidak berwujud karena merupakan suatu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta.

3.3. Bernilai Ekonomis

Jika berbicara tentang objek-objek yang ada pada dunia siber maka sudah menjadi hal yang lumrah apabila kita melihat objek tersebut diperjual belikan dengan bebas. Sama halnya seperti *Avatar Virtual Youtuber*, karena permintaan yang tinggi dan seiring dengan jumlah *waiting list* dari artist dan rigger membludak kemudian atas berbagai kondisi *Avatar Virtual Youtuber* yang telah selesai dapat ditemukan dan diperjual belikan dengan mudahnya. Harga yang ditawarkan pun beragam dari ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah, hal ini karena proses pembuatannya yang sulit dan menghabiskan banyak waktu. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *Avatar Virtual Youtuber* dapat dinilai dengan uang dan memenuhi unsur ketiga benda yaitu bernilai ekonomis.

3.4. Satu Kesatuan

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa pemilik dari *Avatar Virtual Youtuber* dapat menguasai dan mempergunakan *Avatar Virtual Youtuber* yang dimilikinya sesuka hatinya, entah dijual atau dibiarkan saja sekalipun. Dengan memberikan atau menjual *Avatar Virtual Youtuber* miliknya kepada orang lain bukan berarti ia menjual seluruh aset yang terkait dengan *Avatar Virtual Youtuber* tersebut. Dengan adanya hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa *Avatar Virtual Youtuber* juga memenuhi unsur benda yang keempat sehingga berlaku hukum kebendaan atasnya.

4. Perlindungan Hukum Kepemilikan Avatar Virtual Youtuber Dalam Perspektif Hukum Perdata Indonesia

Sehubungan dengan *Avatar Virtual Youtuber* memenuhi unsur-unsur kebendaan maka dapat dinyatakan pula bahwa hukum-hukum terkait dengan kebendaan tersebut juga

berlaku terhadap penguasaan atas bendanya. Belum ada aturan hukum yang mengatur terkait *Avatar Virtual Youtuber* secara eksplisit, meskipun demikian dapat dipergunakan hukum yang bersinggungan dengannya yaitu hukum benda, hukum hak kekayaan intelektual, dan hukum perjanjian.

4.1. Hukum Benda

Sebagai akibat *Avatar Virtual Youtuber* yang memenuhi unsur-unsur benda kemudian dapat diberlakukan pula atasnya ketentuan terkait hukum benda. Ketentuan yang mengatur tentang hak milik benda sebagai suatu hak yang mutlak yang tidak dapat diganggu gugat dan hak yang paling induk terdapat pada Pasal 570 KUHPerduta. Dengan hak milik yang merupakan hak yang tak dapat diganggu gugat (*droit inviolable et sacre*) artinya pemegang hak milik dapat menguasai kebendaan secara penuh tanpa takut diambil oleh orang lain dan bahkan penguasa tak boleh sewenang-wenang membatasi atau mengambil hak miliknya melainkan terbatas pada syarat-syarat tertentu.¹⁰

Undang-undang hanya mengatur satu macam gugat (*actie*) saja yang dimaksudkan untuk mempertahankan hak milik itu yaitu gugat *revindicatie* yang diatur dalam Pasal 574 KUHPerduta. Disamping dari gugat *revindicatie*, terdapat pula gugatan-gugatan lain diluar peraturan-peraturan yang diakui dalam yurisprudensi, gugatan-gugatan ini dapat diajukan oleh pemilik apabila bendanya tidak sama sekali terlepas dari pemilik :¹¹

1. Pernyataan *declaratoir* dari hakim.
2. Larangan untuk mengganggu lebih lanjut atau meminta pemulihan pada keadaan semula atau minta kombinasi keduanya.
3. Minta pengganti kerugian dalam wujud uang.
4. Gugat yang terdapat dalam hukum tetangga sebagaimana tercantum dalam Pasal 825 KUHPerduta.
5. Gugat untuk pengosongan (*ontruiming*) dapat dijalankan terhadap benda-benda tidak bergerak.

4.2. Hukum Hak Kekayaan Intelektual

¹⁰ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan. 1980. *Hukum Perdata Hak Jaminan Atas Tanah*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Liberty, hlm. 42.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 59-61.

Avatar Virtual Youtuber yang memiliki karakteristik *rivalrousness* atau eksklusif mempunyai arti bahwa ia mencegah orang lain untuk dapat menggunakan atau menikmati tanpa ketakutan jika orang lain mengganggu haknya. Hal ini selaras dengan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa Hak Cipta 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. Ciptaan disini dijelaskan kembali dalam Pasal 1 angka 3 yaitu setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Secara lebih rinci kemudian dijelaskan kembali dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang terdiri atas :

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;

- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. Permainan video; dan
- s. Program komputer.

Dengan dinyatakannya segala yang termasuk dalam ciptaan ini sebagai sesuatu yang dilindungi oleh hak eksklusif maka setiap orang yang tanpa seizin dari pencipta atau pemegang hak tidak dapat mengganggu hak dari pencipta atau pemegang hak. Atas sebab itu kemudian hukum terkait hak cipta yang termasuk dalam hukum hak kekayaan intelektual berperan besar sebagai suatu bentuk perlindungan hukum mengenai kepemilikan dan penguasaan dari hak tersebut terhadap orang lain yang tidak berhak.¹² Hal ini merupakan pengaplikasian Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yang menjelaskan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ini menyebutkan dalam Pasal 4 bahwa hak eksklusif yang dimaksud dalam hak cipta ialah hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Menurut Pasal 8 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan ekonomi atas ciptaan yang dirincikan dalam Pasal 9 ayat (1) bahwa Pencipta atau Pemegang Hak Cipta Sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan :

- a. Penerbitan ciptaan;
- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;

¹² H. Adami Chazawi. 2019. *Tindak Pidana Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)*. Malang: Media Nusa Creative, hlm. 7.

- c. Penerjemahan ciptaan;
- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- f. Pertunjukan ciptaan;
- g. Pengumuman ciptaan;
- h. Komunikasi ciptaan;
- i. Penyewaan ciptaan.

Adapun hak moral dijelaskan setelahnya pada Pasal 5 ayat (1) sebagai hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk :

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kesepakatan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Sebagai bentuk perlindungan apabila hak cipta ini dirasakan diganggu oleh orang lain maka Pencipta atau Pemegang hak cipta atau Pemilik hak terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan Niaga sebagaimana yang disebutkan oleh Pasal 99 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Mengenai pelanggaran hak cipta lalu diatur macam-macamnya di dalam Pasal 112 sampai Pasal 119.

4.3. Hukum Perjanjian

Sebagaimana telah dijelaskan terdapat empat cara untuk memperoleh hak milik terhadap *Avatar Virtual Youtuber* yaitu dengan menggunakan *Avatar* yang fiturnya disediakan, dengan membuat dan/atau menciptakan *Avatar Virtual Youtuber*, dengan membeli *Avatar Virtual Youtuber*, dan dengan penyerahan oleh pemilik sebelumnya. Dari empat cara diatas dapat dilihat bahwa terdapat dua cara yang menggunakan cara pengalihan hak milik yaitu melalui penyerahan oleh pemilik sebelumnya. Hal ini selaras

dengan Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mengatur bahwa hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena :

- a. Pewarisan;
- b. Hibah;
- c. Wasiat;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam hal kebendaan juga diatur bahwa salah satu cara memperoleh hak milik atas suatu kebendaan ialah dengan cara penyerahan (*levering*). menurut Sri Soedewi Masjhoen Sofwan dalam bukunya Hukum Perdata : Hukum Benda untuk syarat sah penyerahan perlu memenuhi syarat-syarat berupa :¹³

- a. Harus ada perjanjian yang *zakelijk*;
- b. Harus ada titel (alas hak);
- c. Harus dilakukan oleh orang yang berwenang menguasai benda (orang yang *beschikkingsbevoegd*);
- d. Harus ada penyerahan nyata.

Dalam praktiknya *Avatar Virtual Youtuber* dijual bebas di internet, baik pada *platform* tertentu, media sosial, maupun situs pribadi sekalipun. Calon pembeli yang tertarik terhadap penawaran dari penjual (pencipta atau pemegang hak) dapat menghubungi penjual untuk mendapatkan info lebih lanjut terkait benda yang berada dalam kuasanya untuk kemudian diberikan penawaran untuk dibuatkan *Avatar Virtual Youtuber* yang sesuai dengan kehendak pembeli ataupun langsung membeli *Avatar Virtual Youtuber* yang sudah jadi yang berada dalam kuasa kepemilikan dari penjual. Setelah penawaran diterima maka pada saat itu kedua belah pihak telah sepakat untuk

¹³ Djoni Sumardi Gozali dan Noor Hafidah. *Op Cit.*, hlm. 85.

mengikatkan diri kepada suatu perjanjian dimana pihak penjual berkewajiban memenuhi prestasinya untuk menjual benda (dalam kasus ini *Avatar Virtual Youtuber*) dalam kuasanya dan pembeli berkewajiban memenuhi prestasinya pula dalam memberikan uang dengan nominal yang disepakati kepada penjual.

Atas sebab itu kemudian dapat dirumuskan bahwa hukum perjanjian juga turut andil dalam hal perlindungan hak kebendaan dari suatu *Avatar Virtual Youtuber*. Hal ini karena terkait peralihan hak milik *Avatar Virtual Youtuber* yang terjadi dalam praktik juga menggunakan prinsip-prinsip sebagaimana dibutuhkan atasnya melalui suatu hukum perjanjian.

Hak kebendaan sebagaimana dirumuskan oleh Soedewi Masjchoen Sofwan adalah hak mutlak atas suatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas sesuatu benda dan dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.¹⁴ Dengan hak kebendaan yang bersifat mutlak dan hak induk dari hak kebendaan lainnya serta dapat dipertahankan haknya dengan berbagai gugatan dapat disimpulkan bahwa hak kebendaan dilindungi secara penuh oleh hukum. Adapun hukum yang mengatur mengenai perlindungan terhadap benda khususnya dalam kasus ini *Avatar Virtual Youtuber* dapat dilihat dalam hukum atas hak kekayaan intelektual yang mana ditujukan untuk melindungi Pencipta dari orang lain untuk mengganggu hak-hak kebendaannya atas Ciptaannya.

Jika hak penguasaan terhadap *Avatar Virtual* ini terganggu sebagaimana contoh kejadian yang pernah dialami oleh seorang Professional Illustrator Einira Yuuei yang dikenal sebagai pembuat *Avatar Virtual Youtuber* dimana pada kasus ini Einira membuat *Avatar Virtual Youtuber* yang dipesan oleh pemilik akun twitter @Rumi_Asami. Rumi Asami dalam hal ini meminta agar *Avatar*nya hanya diilustrasikan saja sedangkan terkait rigging (penganimasian) akan dilakukan oleh temannya yaitu pemilik akun twitter @KaryuuKazu yang menyukai hasil kerja dari Einira yang dinilainya cukup rapi dan bersih. Sayangnya setelah *Avatar Virtual Youtuber* milik Rumi selesai dibuat, sang KaryuuKazu menggunakan kembali hasil ilustrasi milik Einira yang diterimanya untuk dijiplak dan dengan dimodifikasi sedikit bentuknya untuk

¹⁴ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan. *Op Cit.*, hlm, 42.

dikomersilkannya sebagai karya buatannya sendiri. Maka dalam kasus ini Einira sebagai pencipta dan Rumi Asami sebagai pemilik hak *Avatar Virtual Youtuber* berhak untuk mengajukan gugatan hak cipta kepada KaryuuKazu dengan didasari atas Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang melarang setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi berupa penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, komunikasi ciptaan, untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak lima ratus juta rupiah.

Sehubungan dengan upaya mempertahankan hak kepemilikan terhadap suatu benda hukum secara alami telah memberikan perlindungan bagi pemilik benda untuk dapat mempertahankan benda miliknya dan disaat yang sama membatasi seseorang untuk tidak dapat mengambil benda yang merupakan milik atau berada dalam kuasa orang lain. Demikian dapat dimaknai bahwa pemilik dari hak milik atas suatu benda mempunyai hak penuh atas benda dan hak untuk mengajukan perlawanan (*actie*) kepada orang lain yang mengganggu hak atas kebendaannya.

Berkaca dari kasus-kasus yang terjadi dimana pencipta atau pemegang hak merasa hak ekonomi atau hak moral atau hak penguasaannya diganggu terdapat beberapa cara preventif bagi pencipta atau pemegang hak cipta dengan cara sebagai berikut :

a. Pemahaman terhadap Undang-Undang Hak Cipta

Orang yang memahami peraturan terkait Undang-Undang Hak Cipte tentunya mengetahui apabila haknya dilanggar dan tahu apa yang semestinya dilakukan untuk melindungi hak atas ciptaannya.

b. Pencatatan Ciptaan melalui Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia

Pencatatan ciptaan mempunyai syarat dan ketentuan yang diatur dalam Pasal 64 sampai Pasal 73 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Adapun tata cara pencatatan diatur dengan cara sebagai berikut :

1) Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait diajukan dengan Permohonan secara tertulis dalam bahasa Indonesia oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Kuasanya kepada Menteri.

2) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara elektronik dan/atau non elektronik dengan :

- a) Menyertakan contoh Ciptaan, produk Hak Terkait, atau penggantinya;
- b) Melampirkan surat pernyataan kepemilikan Ciptaan dan Hak Terkait; dan
- c) Membayar biaya.

Meskipun pencatatan sendiri tidak memberikan perlindungan hak cipta namun dapat menjadi suatu pembuktian bagi pencipta maupun pemegang hak ciptanya.

c. Layanan Bantuan dalam Platform yang terlibat

Umumnya platform sosial media atau platform tertentu yang khusus menangani jual beli *Avatar Virtual Youtuber* sudah menyediakan layanan bantuan apabila terdapat pelanggaran hak cipta yang terjadi pada platform tersebut. Dengan mengisi informasi mengenai pelanggaran yang terjadi pada fitur laporan/pengaduan pihak pengelola platform akan menindaklanjuti laporan/aduan tersebut dan apabila terbukti terjadi pelanggaran maka pihak yang melanggar dapat dijatuhi sanksi atas pelanggaran yang dilakukannya.

Apabila pelanggaran tetap terjadi maka dapat dilakukan upaya hukum yang dapat ditempuh melalui :

a. Melalui jalur Perdata

Dalam Pasal 1365 KUHPperdata menyebutkan bahwa tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut. Penyelesaian sengketa hak cipta dapat ditempuh melalui 3 cara yang diatur dalam Pasal 95 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta bahwa jalur alternatif penyelesaian sengketa dapat berupa alternatif penyelesaian sengketa (mediasi, negosiasi, dan konsiliasi) atau melalui pengadilan. Pengadilan yang berwenang dalam menangani sengketa hak cipta hanyalah Pengadilan Niaga sebagai suatu bentuk upaya terakhir

apabila sengketa masih berlanjut sekalipun upaya penyelesaian sengketa melalui jalur non litigasi telah dilakukan.

b. Melalui jalur Pidana

Perlindungan terhadap hak cipta tidak hanya meliputi sisi hukum perdata namun juga di ranah pidana yang mana diatur dalam Pasal 112 sampai Pasal 119 Undang-Undang No. 28 tahun 2014. Delik yang digunakan dalam hal ini adalah delik aduan dan bukan merupakan delik biasa sebagaimana sebelum diadakannya perubahan karena hak cipta bersifat personal dan pribadi sehingga pengaduan dari orang dirugikan diperlukan jika suatu pelanggaran atas haknya terjadi. Dan dalam kasus *Avatar Virtual Youtuber* ini maka yang berhak untuk mengajukan gugatannya ialah pencipta dan/atau pemegang hak ciptanya. baik dari konsekuensi hukum atau program pengobatan.

Sesuai dengan Putusan Nomor 9/Pid.Sus/2020/PN Pps, hakim harus memperhatikan kejelasan, kemanfaatan, dan keadilan dalam menjatuhkan putusan. Hakim dalam hal ini, menurut pandangan Sudikno Mertokusumo, harus mempertimbangkan kepastian hukum (*Rechtssicherheit*), kemanfaatan (*Zweckmagheit*), dan keadilan (*Gerechtigheid*) ketika mengadili pengaduan dari pihak yang menuntut ganti rugi atas kesalahan hukum.

Dalam putusan 9/Pid.Sus/2020/PN Pps, pengadilan mencermati perlunya kejelasan hukum. Pasal 112, 114 ayat (1) Jo, dan 132 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika memberikan kepastian hukum yang direpresentasikan dalam putusan narkotika. Penggunaan Paragraf Satu Pasal 112 dan 114 Fungsi peraturan perundang-undangan dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Jo. Pasal 132 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 yang mengatur tentang Narkoba dapat ditegakkan sebagaimana mestinya dan sanksi dapat dilaksanakan. Jika suatu negara memiliki keadaan hukum yang efektif, maka akan mudah untuk mencapai pertumbuhan ekonomi. Akan tetapi, pengaruh yang merugikan terhadap pertumbuhan ekonomi pasti terjadi jika hukum tidak dapat memainkan peran yang efektif. Gustav Radbruch berpendapat bahwa harus ada tiga konstanta dalam setiap kode hukum.¹⁵

a. Asas kepastian hukum (*rechtmatigheid*), Asas ini meninjau dari sudut yuridis;

¹⁵Gustav Radbruch. *Einführung in die Rechtswissenschaft*. (Stuttgart: K.F. Koehler, 1961)

b. Asas keadilan hukum (*gerechtigheit*), Asas ini meninjau dari sudut filosofis, dimana keadilan adalah kesamaan hak untuk semua orang di depan pengadilan;

c. Asas kemanfaatan hukum (*zwech matigheid atau doelmatigheid atau utility*).

Adapun penjelasan mengenai apa yang disampaikan oleh Sudikno Mertokusumo adalah sebagai berikut:¹⁶

a. Yuridis (kepastian hukum)

Yang dimaksud dengan “kepastian hukum” adalah sejauh mana suatu ketentuan atau peraturan ditegakkan sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Setiap orang yang terlibat mendukung agar undang-undang tersebut diberlakukan jika skenario tertentu muncul. Bahkan jika dunia seperti yang kita tahu sedang runtuh, hukum harus dihormati dalam bentuk apa pun sekarang. Keadilan membutuhkan tindakan ini. Seseorang akan bisa mendapatkan apa yang diantisipasi secara wajar berdasarkan hukum, yang berfungsi sebagai perlindungan terhadap tindakan sewenang-wenang. Kepastian hukum sangat diharapkan oleh masyarakat karena memajukan ketertiban masyarakat.

Tujuan hukum adalah ketertiban umum, dan salah satu fungsinya adalah memberikan kejelasan hukum. Kepastian hukum dapat dipahami dalam kaitannya dengan empat faktor. Pertama-tama, undang-undang, yang mencakup undang-undang, adalah hal yang hebat. Kedua, kepastian hukum yang telah ditetapkan atau dasar faktual hukum. Fakta, ketiga, harus diungkapkan dengan jelas untuk mencegah kesalahpahaman dan memudahkan penerapan. Sebagai poin keempat, aturan hukum harus sulit untuk diubah.

Secara otoritatif, “kepastian hukum” berarti bahwa hukum tidak dapat dengan mudah diubah, namun secara praktis, masyarakat terus berkembang sementara hukum tetap tidak berubah. Oleh karena itu, persyaratan hukum masyarakat harus membentuk hukum. Putusan hakim tersebut dapat dilihat pada Putusan No.9/Pid.Sus/2020/PN pps dan menyebutkan bahwa terdakwa harus menjalani pidana penjara 1 tahun 3 bulan. Hakim harus memperhatikan informasi dalam Surat Edaran Mahkamah Agung No. 4 Tahun 2010 tentang Penempatan Penyalahguna, Korban Penyalahgunaan, dan Pecandu Narkotika ke dalam Lembaga Rehabilitasi Medis dan Sosial; namun harus ditegaskan dalam putusan bahwa terdakwa adalah korban penyalahgunaan narkotika. Namun demikian, korban

¹⁶Sudikno Mertokusumo. hlm. 160

penyalahgunaan narkoba sering diberikan hukuman penjara yang mencerminkan putusan dalam praktiknya. Hal ini menunjukkan bahwa korban penyalahgunaan narkoba tidak mendapatkan apa-apa dari putusan no. 9/Pid.Sus/2020 PN Pps.

b. Kemanfaatan putusan hakim

Manfaat bagi masyarakat diharapkan dari penegakan hukum dan administrasi. Keresahan dalam masyarakat terjadi justru karena hukum dilaksanakan atau ditegakkan; karena hukum adalah untuk manusia, maka pelaksanaan atau penegakannya harus memberi manfaat atau tujuan bagi masyarakat. Perlakuan kejut bagi masyarakat dan pencegahan bagi terdakwa adalah tujuan dari sistem peradilan pidana.

Penulis berpendapat bahwa motivasi pemaksaan ilegal melampaui balas dendam sederhana. Pandangan baru tentang tujuan pemidanaan termasuk tidak hanya menahan seseorang di balik jeruji besi, tetapi juga membantu mereka menyesuaikan diri kembali ke masyarakat secepat mungkin, sebagaimana layaknya warga negara dengan hak dan tanggung jawab yang sama (pemasyarakatan). Putusan 9/Pid.Sus/2020/PN juga berlaku bagi penderita penyalahgunaan narkoba. Diyakini bahwa hakim yang menjatuhkan hukuman penjara pada korban penyalahgunaan narkoba tanpa memberikan rehabilitasi medis atau sosial mereka tidak memberikan manfaat hukum sepenuhnya kepada korban tersebut. Apakah seseorang adalah penyalahguna atau korban narkoba, mendapatkan bantuan melalui pemulihan sangat penting. Merehabilitasi pecandu narkoba memberi mereka kesempatan kedua untuk kehidupan yang memuaskan. Mengingat kepadatan penjara di Indonesia, para penderita penyalahgunaan narkoba harus ditawarkan rehabilitasi daripada penahanan, sesuai Surat Edaran Mahkamah Agung No. 4 Tahun 2010. Namun dalam putusan No.9/Pid.Sus/2020/PN Pps, pengadilan tidak mempertimbangkan nilai uang dari keuntungan hukum.

c. Filosofis (keadilan)

Masyarakat sangat cemas bahwa keadilan diperhitungkan saat menegakkan hukum. Dengan demikian, keadilan harus ditegakkan dalam penerapan atau penegakan hukum. Namun, keadilan tidak selalu mengikuti surat hukum. Setiap orang, sebagai aturan umum, harus mematuhi hukum. Misalnya, pencurian itu salah dan harus dihukum sama tanpa memandang siapa yang melakukannya. Akan tetapi, keadilan tidak bersifat universal melainkan bersifat personal dan partikular.

Sepanjang perkembangan teori hukum, pengejaran keadilan telah menjadi salah satu tujuan yang paling sering diperdebatkan. Keadilan itu penting, begitu juga kejelasan hukum dan keunggulan hukum. Ketiganya harus diperlakukan sama di mata hukum. Putusan hakim, misalnya, didasarkan pada ketiganya sejauh mungkin. Meskipun demikian, ada orang lain yang berpendapat bahwa keadilan, daripada dua tujuan hukum lainnya, adalah satu-satunya tujuan hukum yang sah itu sendiri.

Justia constans et perpetua voluntas ius suum cuique tribuendi (keadilan adalah kehendak yang berlanjut dan terus memberikan kepada masing-masing apa yang menjadi haknya) atau *tribuere cuique suum* (memberikan setiap orang miliknya) adalah bagaimana Ulpianus (sekitar 200 M) mendefinisikan keadilan. Hak masing-masing pihak terhadap yang lain, serta apa yang harus dilakukan masing-masing pihak, diperjelas dalam pernyataan ini. Konsep keadilan telah dibahas sejak zaman prasejarah. Menurut Plato (428-348 SM), keadilan adalah kondisi keseimbangan dan harmoni, dan dia percaya bahwa keadilan adalah dasar dari negara yang ideal. Para pemikir kritis menyadari bahwa keadilan adalah fatamorgana, seperti seseorang menatap langit yang seolah-olah terlihat tetapi tidak pernah mencapainya atau bahkan mendekatinya. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa hukum tanpa keadilan mengarah pada kesewenang-wenangan. Karena keadilan dan kejujuran termasuk kualitas tertinggi, mereka tidak boleh dibarter. Dari perspektif teori etika ini, pendulum berayun demi keadilan hukum dengan mengorbankan kejelasan hukum dan keuntungan hukum. Jika keadilan hukum adalah satu-satunya agenda, maka keuntungan hukum dan kepastian hukum akan menderita.

Berdasarkan Surat Edaran MA No.4 Tahun 2010, pengadilan menjatuhkan hukuman 1 tahun 3 bulan penjara tanpa rehabilitasi dalam putusan No.9/Pid.Sus/2020/PN Pps. Penulis menyimpulkan bahwa putusan tersebut gagal memberikan keadilan yang dibutuhkan oleh para korban penyalahgunaan opiat. Untuk itu, UU Narkoba (UU 35 Tahun 2009) dan SEMA (UU 4) Tahun 2010 sama-sama mengatur rehabilitasi medis dan sosial bagi korban penyalahgunaan narkoba, termasuk pelakunya dalam hal ini. Jaminan rehabilitasi, bukan penahanan, adalah apa yang dibutuhkan korban kejahatan. Hal ini menunjukkan bahwa syarat putusan 9/Pid.Sus/2020/PN/ Pps belum terpenuhi.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

- 1) *Avatar Virtual Youtuber* dapat dikategorikan sebagai suatu benda karena memenuhi unsur-unsur kebendaan yaitu berupa dapat dikuasai manusia, berupa berwujud atau tidak berwujud, bernilai ekonomis, merupakan satu kesatuan.
- 2) *Virtual Youtuber* dilindungi oleh hukum sebagai suatu kebendaan dan pengaturan hukum terkait perlindungannya diatur sebagaimana pula diatur kepada hukum-hukum yang bersinggungan dengannya yaitu hukum benda, hukum hak kekayaan intelektual, dan hukum perjanjian. Dimana hukum benda memberikan perlindungan melalui hak gugat, hukum hak atas kekayaan intelektual memberikan perlindungan hak eksklusif, dan hukum perjanjian memberikan perlindungan yang mengikat pihak yang melakukan perjanjian.

5.2. Saran

- 1) Untuk melindungi hak kepemilikan *Avatar Virtual Youtuber* diperlukan suatu penelitian terkait perundang-undangan yang memberikan penjelasan lebih jelas mengenai kedudukan *Avatar Virtual Youtuber* sebagai suatu objek hukum.
- 2) Dirasakan perlu akan suatu koordinasi antara pemerintah sebagai pihak yang berwenang dan pemilik hak atas *Avatar Virtual Youtuber* terkait pengawasan sekaligus perlindungan terhadapnya untuk kepastian hukum di masyarakat serta sebagai suatu upaya *preventif* agar masyarakat terhindar dari kerugian terkait permasalahan *Avatar Virtual Youtuber* ini.

Daftar Pustaka

Anwary, Ichsan, 2022, *The Role of Public Administration in combating cybercrime: An Analysis of the Legal Framework in Indonesia*, "International Journal of Cyber Criminology Vol 16 No 2 : 216-227, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/135>

Anwary, Ichsan, 2023, *Exploring the Interconnectedness Between Public Administration, Legislative Systems, and Criminal Justice: A Comparative Analysis of Malaysia and Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 18 No 1 : 172-182, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/616/>

- Anwary, Ichsan, 2022, *Evaluation of the Effectiveness of Public Administration Policies in the Development of Stringent Legal Framework: An Analysis of the Criminal Justice System in Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 17 No 2 : 312-323, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/613/>
- Efendi, Jonaedi, Johnny Ibrahim. 2016. *Metode Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Jakarta. Kencana.
- Erlina, *Implementasi Hak Konstitusional Perempuan dalam Peraturan Perundang-undangan di Indonesia*, Jurnal Konstitusi Vol 1 No 1 : 2015
- Erliyani, Rahmida. 2020. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. D.I Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Faishal, Achmad, Suprpto, *Laws and Regulations Regarding Food Waste Management as a Function of Environmental Protection in a Developing Nation*, "International Journal of Criminal Justice Sciences" Vol 17 No 2 : 2022, 223-237, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/547>
- Firdaus, Muhammad Ananta. *Pelaksanaan Peraturan Daerah Tentang Larangan Kegiatan Pada Bulan Ramadhan di Kota Banjarmasin*. "Badamai Law Journal" Vol 3 No 1 : 2018
- Firdaus, Muhammad Ananta. *Formulasi Kebijakan Pelaksanaan Perlindungan Kawasan Sempadan Sungai Di Kota Banjarmasin*, "Jurnal Ius Constituendum" Vol 6 No 2 : 2021.
- Firdaus, Muhammad Ananta, Mursalin, Arisandy. *Efektivitas Pengaturan Kawasan Sempadan Sungai dengan Sosial Budaya Masyarakat di Kota Banjarmasin*, *Banua Law Review* Vol 4 No 2: 2022
- Gozali, Djoni Sumardi, *Identifying the Prevalence of Cybercrime in Indonesian Corporations: A Corporate Legislation Perspective*, "International Journal of Cyber Criminology", Vol 17 No 1: 1-11, 2023, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/130>
- Haiti, Diana, Syaafi, Ahmad, Fahmanadie, Daddy, Dipriana, Aulia Pasca, *Law Enforcement Against Perpetrators of the Crime of Burning Peatlands in Banjar Regency*, "Lambung Mangkurat Law Journal, Vol 7 No 2, 2022: 197-207, <http://lamlaj.ulm.ac.id/web/index.php/abc/article/view/296>
- Haiti, Diana, Firdaus, M. Ananta, Apriana, Adistia Lulu, *Application of Restorative Justice Values in the Settlement of Medical Malpractice Cases*, "PalArch's Journal

of Archaeology of Egypt/Egyptology, Vol 18 No 7, 2021: 1852-1865, <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/8045>

Mispansyah, Nurunnisa, Erniyati, Tiya, Criminalization of Freedom of Assembly in Indonesia, *Islamic Research*, Vol 6 No 2, 2023: 93-103, <http://jkpis.com/index.php/jkpis/article/view/192>

Nurunnisa, Erliyani, Rahmida, Hermawan, Gilang Fitri, Abdelhadi, Yehia Mohamed Mostafa, *Implications of Annulment of Marriage on the Distribution of Joint Assets according to the Compilation of Islamic Law and National Law*, "Syariah: Jurnal Hukum dan Pemikiran", Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Nurunnisa, *Filsafat Pemidanaan Anak di Indonesia*, "Jurnal Pembangunan Wilayah dan Masyarakat", Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Putra, Eka Kurniawan, Tornado, Anang Shophan, Suprpto, Jangka Waktu Pengajuan Pra Peradilan terhadap Objek Penghentian Penyidikan, "JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah", Vol 8 No 3, 2023: 2968-2986, <http://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26299>

Suprpto, and Faishal, Achmad, Highlighting the legislation concerning environmental protection and the promotion of sustainability within Indonesia, "International Journal of Criminal Justice Sciences" Vol 17 No 2 : 2022, 210-222, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/540>

Usman, Rachmadi, Exploration of nexus between legal liability and corporate fraud: where do business laws and criminology converge?," International Journal of Criminal Justice Sciences", Vol 18 No 1: 232-243, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/623>

Kitab Undang-undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*)

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Chazawi, H. Adami. 2019. *Tindak Pidana Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)*. Malang: Media Nusa Creative.

Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Fairfield, Joshua A.T. 2005. *Virtual Property*. Bloomington: Maurer School Of Law.

- Gozali, Djoni Sumardi dan Noor Hafidah. 2022. *Dasar-Dasar Hukum Kebendaan Hak Kebendaan Memberikan Kenikmatan & Jaminan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta.
- Hasbullah, Frieda Husni. 2020. *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-Hak Kebendaan Yang Memberi Kenikmatan*. Jakarta: Ind-Hill Co.
- HS, H. Salim dan Erlies Septiana Nurbani. 2013. *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ibrahim, Jhony. 2006. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Sofwan, Sri Soedewi, Masjchoen. 1980. *Hukum Perdata Hak Jaminan Atas Tanah*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Liberty.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. 2006. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Subekti, R. 1987. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Cetakan XXI. Jakarta: Intermedia
- User Local. Oktober 2021. *Virtual Youtuber Surpass 1,6 Today (User Local Survei)* (Online), (<https://www.userlocal.jp/press/20211019vs/>)