

Peluang *Trading Card Games* Pokémon Sebagai Objek Jaminan Gadai Ditinjau dari Prespektif Peraturan Perundang-Undangan dan Hak Cipta di Indonesia

^{1.*} Elang Gabro Bintang Fajariandy Corua

² Klemens De Deus Vhisnu Panditya

³ Nabila Adellia

^{1,2} Fakultas Hukum, Universitas Gadjah Mada.

* Corresponding author, email: elanggabrobintangfajarian2002@mail.ugm.ac.id



<https://doi.org/10.56128/jkih.v6i2.982>

ABSTRAK: Perkembangan ekonomi kreatif telah melahirkan aset baru berupa *Trading Card Game* (TCG) Pokémon yang tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi sebagai barang koleksi dan instrumen investasi. Fenomena ini menimbulkan persoalan hukum mengenai kedudukannya sebagai objek jaminan gadai serta kaitannya dengan rezim hak cipta. Penelitian ini bertujuan menganalisis apakah TCG Pokémon memenuhi kualifikasi sebagai objek jaminan gadai menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan mengkaji implikasinya berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penelitian menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TCG Pokémon memenuhi syarat sebagai benda bergerak berwujud yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dijadikan objek gadai. Namun, kepemilikan kartu tidak mencakup hak ekonomi atas ciptaan yang melekat, sedangkan ketidakstabilan nilai, ketergantungan pada kekayaan intelektual, dan kendala eksekusi menyebabkan penggunaannya sebagai objek jaminan gadai belum ideal dalam praktik hukum Indonesia.

KATA KUNCI: *gadai; hak cipta; objek jaminan; Pokémon; Trading Card Game.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi kreatif di dunia ini menghasilkan berbagai bentuk aset baru yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, aset yang memiliki nilai ekonomis tinggi salah satunya dapat berupa barang koleksi. Tren barang koleksi yang sedang digemari akhir-akhir ini adalah *Trading Card Game* (TCG) Pokémon. *Trading Card Game* (TCG) Pokémon merupakan kartu permainan yang dikembangkan oleh The Pokémon Company yang bekerja sama dengan perusahaan game dunia yakni Nintendo. Dalam perkembangan permainan TCG Pokémon ini, TCG Pokémon berfungsi sebagai barang koleksi yang nilai ekonominya bisa meningkat seiring

berjalannya waktu ditentukan dari tingkat kelangkaan (*rarity*), kondisi fisik kartu (*grading*), serta permintaan pasar global.

TCG Pokémon mengalami pergeseran fungsi yang awal mulanya hanya untuk melakukan permainan berubah menjadi aset koleksi yang dapat memiliki nilai ekonomi yang tinggi, bahkan beberapa kartu memiliki tren untuk diperjualbelikan dengan harga yang signifikan di pasar sekunder sehingga, munculnya dorongan seseorang untuk melakukan investasi terhadap kartu TCG Pokémon tersebut. Peristiwa praktik investasi dan naiknya harga jual TCG Pokémon berdasarkan karakteristik yang membuat harga ekonominya semakin tinggi menempatkan TCG Pokémon sebagai bagian dari objek kebendaan yang menimbulkan topik menarik terkait kedudukan hukumnya sebagai objek jaminan.

Dalam sistem hukum keperdataan di Indonesia, gadai merupakan satu bentuk jaminan kebendaan yang dimuat dalam Pasal 1150 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang dapat didefinisikan sebagai hak yang didapatkan oleh kreditur atas benda bergerak yang diserahkan dan dikuasai oleh debitur guna menjadi objek jaminan (R. Subekti, 2005). Dengan demikian prinsip utama dari gadai yakni objek jaminan berupa benda bergerak yang memiliki nilai ekonomi, dapat dialihkan, dan diserahkan secara fisik kepada kreditur. Dalam KUHPerdata objek gadai meliputi benda bergerak, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, sepanjang memenuhi syarat sebagai objek kebendaan. Pada penelitian ini TCG Pokémon dapat berpotensi untuk dijadikan objek gadai dikarenakan dapat dikualifikasikan sebagai benda bergerak berwujud yang fisiknya dapat diserahkan kepada kreditur dan memiliki nilai ekonomi yang signifikan. Namun demikian, karakteristik TCG Pokémon guna menjadi objek jaminan tidak hanya ditinjau dari aspek pengertian gadai menurut KUHPerdata saja namun, TCG Pokémon juga mengandung unsur kekayaan intelektual yang berupa desain, ilustrasi, dan karakter yang dilindungi oleh hukum hak cipta. Dalam konteks TCG Pokémon yang berpotensi menjadi objek jaminan gadai perlu dilakukan pembedaan antara kepemilikan atas benda fisik kartu dengan hak ekonomi atas ciptaan yang melekat pada kartu tersebut.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 16 ayat 3 mengakui bahwa hak cipta adalah benda bergerak tidak berwujud yang dapat dijadikan objek jaminan, khususnya melalui mekanisme jaminan fidusia (Handayani, n.d.). Ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum positif di Indonesia telah memberikan peluang bahwa kekayaan intelektual dapat dijadikan objek jaminan, meskipun tidak secara langsung dalam bentuk objek jaminan gadai sebagaimana diatur dalam KUHPerdata. Persoalan muncul bahwa apakah TCG Pokémon yang memiliki nilai ekonomi semata-mata berasal dari benda fisiknya atau berkaitan dengan unsur kekayaan intelektual dari penciptanya yang melekat pada setiap kartu tersebut. Hal ini menjadi menarik untuk dibahas dikarenakan apakah TCG Pokémon memenuhi kriteria sebagai objek jaminan gadai menurut KUHPerdata, serta bagaimana pengaruh keberadaan hak cipta terhadap nilai dan status setiap kartu sebagai benda jaminan. Oleh karena itu, penelitian ini layak untuk dilakukan untuk memberikan penjelasan secara materil dan formil terhadap potensi kedudukan TCG Pokémon dalam menjadi objek jaminan gadai berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengkaji secara yuridis apakah TCG Pokémon memenuhi kualifikasi sebagai objek jaminan gadai ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, khususnya pada syarat benda bergerak sebagai objek jaminan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan TCG Pokémon sebagai objek jaminan gadai berpotensi melanggar ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya yang berkaitan dengan hak ekonomi atas ciptaan yang melekat pada kartu tersebut.

Manfaat penelitian ini adalah diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi dalam perkembangan dalam bidang hukum jaminan kebendaan dan hukum kekayaan intelektual. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk memberikan pemahaman batasan hukum terkait penggunaan TCG Pokémon sebagai objek jaminan gadai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif (*normative legal research*) yang mengkaji hukum sebagai sistem norma melalui bahan hukum kepustakaan tanpa penelitian lapangan (Benuf, Mahmudah, & Priyono, 2019). Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah ketentuan gadai dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan pengaturan hak cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014; pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk mengkaji konsep benda, jaminan kebendaan, dan hak ekonomi; serta pendekatan analitis (*analytical approach*) untuk menilai kesesuaian karakteristik TCG Pokémon sebagai benda bergerak dengan kualifikasi objek gadai dan pengaruh unsur kekayaan intelektual terhadap nilai ekonominya. Bahan hukum primer meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan bahan hukum sekunder terdiri atas buku, jurnal ilmiah, dan pendapat ahli, serta bahan hukum tersier berupa kamus dan ensiklopedia hukum. Seluruh bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui penafsiran peraturan perundang-undangan dan pengkajian doktrin hukum untuk menjawab permasalahan penelitian.

HASIL & PEMBAHASAN

TCG Pokemon sebagai objek jaminan gadai ditinjau dari KUHPerdata

Gadai di dalam KUHPerdata diatur dalam Buku II dimulai pada Pasal 1150 hingga Pasal 1160. Gadai menurut Pasal 1150 KUHPerdata:

“Gadai adalah suatu hak yang diperoleh kreditur atas suatu barang bergerak, yang diserahkan kepadanya oleh kreditur, atau oleh kuasanya, sebagai jaminan atas utangnya, dan yang memberi wewenang kepada kreditur untuk mengambil pelunasan piutangnya dan barang itu dengan mendahului kreditur-kreditur lain; dengan pengecualian biaya penjualan sebagai pelaksanaan putusan atas tuntutan mengenai pemilikan atau penguasaan, dan biaya penyelamatan barang itu, yang dikeluarkan setelah barang itu sebagai gadai dan yang harus didahulukan.”

Definisi gadai menurut pasal 1150 KUHPdata terdapat frasa bahwa objek jaminan gadai merupakan “suatu barang bergerak” maka yang dimaksud dengan barang bergerak yakni barang yang karena sifatnya dapat berpindah sendiri atau dipindahkan. TCG Pokémon dalam konteks pengertian benda bergerak maka, TCG Pokémon dapat dikatakan sebagai benda bergerak dibuktikan dengan munculnya tren pemindah tangan TCG Pokémon dengan cara di perjual-belikan bahkan menjadi salah satu alternatif untuk melakukan investasi. Dalam beberapa tahun terakhir tren jual beli dan investasi TCG Pokémon mengalami peningkatan yang signifikan dikarenakan yang pada mulanya TCG Pokémon digunakan sebagai alat permainan menjadi aset alternatif yang diperdagangkan secara aktif di pasar sekunder global. Berubahnya tren fungsi TCG Pokémon didorong oleh meningkatnya minat kolektor, kelangkaan (*rarity*) kartu, dan adanya sistem penilaian kondisi fisik kartu secara profesional (*grading*) yang menjadi tolak ukur nilai ekonomi kartu Pokémon secara objektif hal tersebut berakibatkan melonjaknya nilai suatu kartu melebihi harga beli awalnya sehingga, menjadikannya sebagai instrumen investasi berdasarkan kelangkaan dan spekulasi pasar. Perkembangan *platform* perdagangan online dan tersedianya sarana lelang internasional menjadi faktor yang memperkuat likuiditas pasar TCG Pokémon yang memungkinkan kartu-kartu tersebut dapat diperjual-belikan secara cepat dengan harga yang transparan dan kompetitif. (Kauffman, Spaulding, & Wood, 2009)

Pengaturan gadai menurut KUHPdata diatur dalam Pasal 1150 hingga Pasal 1160 yang meliputi pengertian, syarat, serta akibat hukum dari gadai. Secara normatif dapat disimpulkan dari pengaturan gadai tersebut menjadi 3 poin terjadinya gadai yakni yang pertama objek harus berupa benda bergerak; kedua benda tersebut harus dapat diserahkan (*inbeziststelling*); dan yang ketiga benda tersebut harus memiliki nilai ekonomi yang memungkinkan untuk objek jaminan tersebut dijual guna pelunasan utang. Dalam Pasal 1152 KUHPdata gadai tidak sah apabila benda yang menjadi objek adai tidak dalam kekuasaan kreditur atau pihak ketiga yang disepakati maka, ketentuan ini menunjukkan bahwa penguasaan secara fisik merupakan unsur utama dalam gadai guna memberikan kepastian hukum serta memberikan perlindungan bagi kreditur. Pasal 1155 KUHPdata juga memberikan dasar bagi pelaksanaan eksekusi gadai melalui penjualan di muka umum atau melalui lelang yang memperjelas bahwa objek gadai harus memiliki nilai jual yang nyata dan dapat direalisasikan hal ini juga diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor 122 Tahun 2023. Berdasarkan kualifikasi yang pertama, TCG Pokémon telah memenuhi untuk disebut sebagai benda bergerak dikarenakan TCG Pokémon merupakan benda berwujud yang secara fisik dapat dimiliki, disimpan, dan dipindahtangankan. Dalam prespektif hukum kebendaan, kartu tersebut termasuk dalam kategori benda bergerak seperti lukisan, patung, dan lain sebagainya, sehingga secara kebendaan TCG Pokémon telah memenuhi poin kualifikasi pertama sebagai objek gadai.

Kualifikasi kedua terhadap objek gadai yakni dinilai dari aspek penyerahan dan penguasaan, TCG Pokémon pada praktiknya notabene benda bergerak yang ketika hendak dijaminan gadai, fisik dari kartu tersebut dapat diserahkan kepada kreditur (*inbezit*). Dengan adanya penyerahan secara fisik kepada kreditur, maka asas publisitas dalam gadai terpenuhi, sehingga memberikan kepastian bagi pihak ketiga mengenai status benda tersebut sebagai objek jaminan. Dalam penjaminan gadai, kemampuan suatu objek untuk dieksekusi melalui pelelangan umum merupakan salah satu indikator yang penting dalam menentukan kelayakan sebagai objek jaminan, hal ini sejalan dengan ketentuan Pasal 1155 KUHPdata yang memberikan hak kepada kreditur untuk menjual benda gadai melalui pelelangan umum untuk mendapatkan pelunasan hutang dari debitur yang menjaminkan. Suatu objek jaminan harus memenuhi prinsip *marketability* dan *executability*, yaitu mudah diperjual-belikan dan dapat dieksekusi tanpa hambatan. (Sri Soedewi Masjchoen, 2017). Objek jaminan yang ideal adalah

benda yang memiliki nilai ekonomis yang relatif stabil dan memiliki likuiditas sehingga apabila debitur wanprestasi, kreditur tidak mengalami kesulitan dalam mengeksekusi jaminan tersebut guna memperoleh pelunasan. Dalam hal ini TCG Pokémon memiliki harga ekonomi yang dapat naik atau turun seiring dengan minat pasar, keinginan pasar yang dimaksud adalah ketika kartu tersebut hendak dijual oleh pemilik maka dipengaruhi faktor kelangkaan kartu (*rarity*) dimana dengan semakin langka kartu tersebut maka nilai ekonomi semakin tinggi sedangkan semakin kartu Pokémon tersebut mudah untuk didapatkan maka harganya relatif cenderung rendah.

Faktor yang mempengaruhi penjualan kartu Pokémon selanjutnya adalah kondisi kartu (*grading*), *grading* merupakan suatu proses penilaian profesional terhadap kondisi fisik kartu yang dilakukan oleh suatu lembaga independen dengan mekanisme dan standart tertentu. *Grading* kartu dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek yakni keaslian, tingkat keausan, kulaitas cetakan, dan kondisi sudut tepi, dan permukaan kartu. Lembaga independen yang dimaksud sebagai contoh seperti *Professional Sports Authenticator* (PSA), *Beckett Grading Services* (BGS), dan *CGC Trading Cards*, lembaga tersebut sudah mengembangkan metodologi penilaian tersendiri yang sudah diakui secara luas dalam industri koleksi dalam pembentukan harga (David Beech, 2021). Hasil dari proses *grading* dinyatakan dalam bentuk skor numerik yang umumnya dalam skala 1 sampai dengan 10 dimana nilai tertinggi yakni 10 menunjukan kondisi kartu yang makin sempurna sesuai dengan standart dan mekanisme oleh para lembaga independen tersebut. Keberadaan sistem *grading* ini kemudian berfungsi untuk menciptakan standarisasi dalam pasar yang pada dasarnya bersifat subjektif sehingga, memungkinkan terjadinya transparansi harga dan peningkatan kepercayaan dalam transaksi koleksi kartu Pokémon. (Shen & Wei, 2025)

Dalam hal ini terjawab bahwa ketika TCG Pokémon dijadikan objek jaminan gadai maka sudah memenuhi sifat barang bergerak dengan sifat likuiditas, apabila ketika kartu Pokémon yang dijaminan oleh debitur lalu wanprestasi maka kreditur dapat melakukan pelelangan kartu tersebut dengan mekanisme pelelangan umum. Pelelangan umum dilakukan dengan cara diumumkan di muka publik maka, ketika kartu tersebut sudah menjadi objek lelang yang seharusnya sudah memenuhi kriteria dengan nilai ekonomi yang tinggi sehingga ketika hendak dilelang kartu tersebut dapat menjadi incaran kolektor atau peminat kartu tersebut dikarenakan memiliki nilai kelangkaan dan kondisi kartu yang hampir sempurna sehingga mudah untuk dijadikan uang kembali guna pelunasan. Dengan demikian kartu Pokémon secara konseptual berdasarkan pengaturan yang ada dalam KUHPerdara tentang gadai dapat berpotensi dijadikan objek jaminan namun, perlu diperhatikan di dalam setiap kartu Pokémon yang hendak dipindahtangankan memuat karya dari pencipta berupa gambar, ilustrasi dan versi yang tentunya termasuk dalam kekayaan intelektual maka dari itu, pada pembahasan selanjutnya akan di analisa apakah penjaminan TCG Pokémon melanggar ketentuan hak cipta sehingga pembahasan ini dapat menjadi utuh secara konseptual apakah TCG Pokémon dapat dijadikan objek gadai di Indonesia.

TCG *Pokémon* sebagai objek jaminan gadai ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Keberadaan *Trading Card Game* (TCG) Pokémon dalam ranah Hukum Kekayaan Intelektual tidak bisa dilepaskan dari unsur hak cipta yang melekat pada desain, ilustrasi, dan juga karakter yang terdapat dalam TCG tersebut. Berdasarkan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta merupakan hak eksklusif yang memberikan kewenangan kepada pencipta atau pemegang hak untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya. Hak Cipta terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk pencipta mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak yang terkait. Hak moral

adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus maupun saat hak cipta atau hak terkait sudah dialihkan. (Tanu, Konsep, & Atmadja, n.d.)

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif yang dimiliki pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ketentuan ini menjelaskan dan menegaskan bahwa hak cipta melekat pada pencipta tanpa memerlukan formalitas pendaftaran. Pasal 1 angka 4 menjelaskan bahwa pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima hak tersebut secara sah. Dalam konteks TCG Pokémon ini, pencipta dan pemegang hak cipta adalah perusahaan pengembang yaitu The Pokémon Company yang terdiri dari; Nintendo, Creatures Inc., dan Game Freak.

Hak Cipta menurut Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri dari atas hak moral dan hak ekonomi. Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

1. Tetap mencantumkan atau tidak namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
2. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
4. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
5. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang berdifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak moral ini tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia. Hak moral memberi kekuasaan kepada pencipta untuk melakukan klaim hasil karyanya dan mencegah penggunaan ciptaan tersebut bertentangan dengan kehendak penciptanya. (Marcelino, Kusumawardani, & Al Hafiedz, 2023)

Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Pemegang hak cipta jelas tidak berada pada konsumen yang sudah membeli TCG Pokémon tersebut, dengan demikian telah terdapat jelas pemisahan antara pemegang hak cipta dengan pemegang TCG Pokémon tersebut. Hak ekonomi dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur juga dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang tersebut yaitu, Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

1. Penerbitan Ciptaan;
2. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
3. Penerjemahan Ciptaan;
4. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
5. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
6. Pertunjukan Ciptaan;
7. Pengumuman Ciptaan;
8. Komunikasi Ciptaan; dan
9. Penyewaan Ciptaan.

Pasal 9 ayat (1) ini menunjukkan bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang hanya dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Dalam konteks TCG Pokémon

yang saat ini sedang ramai untuk dikoleksi, diperjual belikan, di investasikan maka ini tidak termasuk kedalam eksploitasi hak ekonomi dari TCG Pokémon tersebut. Hal ini dikarenakan pemilik kartu fisik hanya melakukan pengalihan atas benda fisiknya, bukan untuk melakukan apa yang tertera dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Maka dari itu jual beli TCG Pokémon ini termasuk dalam konteks investasi dan perdagangan di pasar sekunder, tidak dapat dikualifikasikan sebagai pengalihan hak ekonomi.

Dalam pasal 18 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menegaskan bahwa pengalihan hak ekonomi harus dilakukan secara eksplisit melalui perjanjian atau sebab hukum lain yang sah. Maka dari itu, tidak ada dasar hukum yang menyatakan bahwa jual beli suatu barang yang menandung ciptaan secara otomatis mengalihkan hak ekonominya kepada pembeli. Dalam hal TCG Pokémon ini pembeli setelah melakukan pembelian hanya akan mendapatkan hak kepemilikan atas kartu sebagai benda, hak untuk memainkan TCG Pokémon tersebut dan pembeli tidak memperoleh hak ekonomi atas ilustrasi dan karakter yang melekat pada TCG Pokémon tersebut.

Pasal 16 ayat (1) menjelaskan bahwa Hak Cipta merupakan benda bergerak yang tidak berwujud. Jual beli TCG Pokémon tidak otomatis mengalihkan hak ekonomi dari TCG Pokémon tersebut, ini juga diperkuat dengan Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal tersebut menjabarkan cara pengalihan dari Hak Cipta secara keseluruhan maupun sebagian dengan cara:

1. Pewarisan;
2. Hibah;
3. Wakaf;
4. Wasiat;
5. Perjanjian tertulis; atau
6. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dari ketentuan Pasal 16 ayat (1) dapat dinilai bahwa TCG Pokemon termasuk barang berwujud bergerak, dan dari penjabaran Pasal 16 ayat (2) itu menambahkan kejelasan terkait adanya peralihan terhadap Hak Cipta hanya bisa dilakukan dengan beberapa cara tersebut diatas dan jual beli TCG Pokémon tidaklah termasuk dari peralihan hak cipta karena hak cipta masih dipegang oleh pemegang haknya. Jual beli TCG Pokémon hanya meimbulkan pengalihan benda fisiknya saja, hal ini menegaskan bahwa nilai TCG Pokémon tidak sepenuhnya berasal dari benda itu sendiri, melainkan sangat dipengaruhi oleh eksistensi dan perlindungan hak cipta yang melekat padanya. Lebih lanjut, Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa terdapat 19 jenis ciptaan yang salah satunya adalah karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase. Yang mana menurut penulis TCG Pokémon tersebut termasuk kedalamnya dan termasuk yang dilindungi hukum.

TCG *Pokémon* secara yuridis memenuhi kualifikasi sebagai objek jaminan gadai karena merupakan benda berwujud dan bergerak, memiliki nilai ekonomi, serta dapat dengan mudah dilakukan penyerahan kepada kreditur, sebagaimana persyaratan dari gadai barang menurut KUHPerdara. Namun demikian, dalam perspektif hukum jaminan, kelayakan suatu objek jaminan tidak hanya didasari dari terpenuhinya semua syarat normatif, tetapi dilihat juga dari aspek kepastian nilai, kemudahan penilaian, serta efektivitas dalam pelaksanaan eksekusi. Ketidakstabilan nilai jual TCG Pokémon yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti tren pasar, kelangkaan, dan preferensi kolektor menunjukkan bahwa objek ini memiliki tingkat fluktuasi yang tinggi maka jadi sulit untuk dijadikan jaminan yang memberikan kepastian bagi kreditur.

Selain itu, nilai ekonomi yang melekat pada TCG Pokémon tidak sepenuhnya bersumber dari benda fisiknya saja, melainkan bergantung juga pada kekayaan intelektual yang dilindungi oleh hukum dan berada di luar penguasaan pemegang kartu, sehingga menimbulkan ketergantungan terhadap pihak ketiga dalam menentukan nilai ekonominya. Di Indonesia aset berbasis kekayaan intelektual masih menghadapi kendala dalam aspek penilaian dan pengakuan dalam sistem pembiayaan, sehingga menimbulkan ketidakpastian dalam praktik jaminan Hak Cipta. Di sisi lain, eksekusi yang akan dilakukan pada TCG Pokémon jika terjadi wanprestasi juga tidak gampang, TCG Pokémon sebagai barang hobi/koleksi memiliki pasar yang terbatas, sehingga akan menyulitkan kreditur dalam memperoleh pelunasan secara cepat apabila terjadi wanprestasi. Oleh karena itu meskipun secara normatif TCG Pokémon dapat dijadikan objek jaminan gadai karena memenuhi semua syaratnya, tetapi secara praktik TCG Pokémon tersebut tidak memenuhi prinsip kepastian hukum dan kehati-hatian yang menjadi dasar dalam sistem hukum jaminan, sehingga penggunaannya sebagai objek jaminan gadai tidak dapat dikatakan ideal.

PENUTUP

Trading Card Game (TCG) Pokémon secara yuridis memenuhi kualifikasi untuk dijadikan jaminan gadai menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, kualifikasinya adalah benda berwujud dan bergerak, memiliki nilai ekonomis, serta dapat diserahkan pada kreditur. Kualifikasi TCG Pokémon sebagai jaminan gadai tidak hanya dilihat dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, melainkan dilihat pula dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2004 tentang Hak Cipta. Kepemilikan atas TCG Pokémon tidak mencakup penguasaan terhadap hak cipta yang melekat pada ilustrasi, desain, dan karakter di dalamnya, sehingga hak ekonomi tetap berada pada pencipta atau pemegang hak cipta. Dengan demikian, transaksi jual beli maupun investasi TCG Pokémon tidak dapat dikualifikasikan sebagai pengalihan hak ekonomi, melainkan hanya terbatas pada pengalihan benda fisiknya saja.

Meskipun TCG Pokémon dapat dijadikan objek jaminan gadai, namun pada praktiknya terdapat berbagai kendala yang menghambat kelayakannya sebagai objek jaminan. Ketidakstabilan nilai yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kelangkaan, kondisi, dan minat pasar kolektor. Hal ini menyebabkan adanya ketidakpastian nilai bagi kreditur. Nilai TCG Pokémon ini juga tidak sepenuhnya bersumber dari benda fisiknya, melainkan bergantung juga pada eksistensi dan perlindungan kekayaan intelektual yang berada di luar penguasaan pemegang kartu TCG Pokémon. Keterbatasan pasar serta karakteristiknya sebagai barang koleksi/hobi juga menyebabkan proses eksekusi terhadap objek jaminan gadai ini menjadi tidak efektif dan berpotensi menyulitkan kreditur dalam memperoleh pelunasan utang secara cepat jika debitur melakukan wanprestasi. Maka dari itu walaupun TCG Pokémon memenuhi syarat untuk dijadikan jaminan gadai namun secara praktik tidak memenuhi prinsip kepastian dan kehati-hatian. Dengan demikian, penggunaan TCG Pokémon sebagai objek jaminan gadai belum bisa dianggap ideal dalam sistem hukum jaminan di Indonesia.

REFERENSI

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Benuf, K., Mahmudah, S., & Priyono, E. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology Di Indonesia. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.24246/Jrh.2019.V3.I2.P145-160>

Handayani, W. M. (N.D.). *Keberlakuan Hukum Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*.

Kauffman, R. J., Spaulding, T. J., & Wood, C. A. (2009). Are Online Auction Markets Efficient? An Empirical Study Of Market Liquidity And Abnormal Returns. *Decision Support Systems*, 48(1), 3–13. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2009.05.009>

Marcelino, J. G., Kusumawardani, N., & Al Hafiedz, A. (2023). NFT (Non-Fungible Token) Sebagai Jaminan Kebendaan. *Notaire*, 6(1), 19–38. <https://doi.org/10.20473/Ntr.V6i1.43767>

R. Subekti. (2005). *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.

Shen, Q., & Wei, C. (2025). Business Model Innovation In The Trading Card Grading Industry: Cross-National Insights From Pokémon Trading Card Game And Non-Fungible Tokens. *American Journal Of Business Science Philosophy (AJBSP)*, 217–234. <https://doi.org/10.70122/Ajbsp.V2i2.37>

Sri Soedewi Masjchoen, S. (2017). *Hukum Jaminan Di Indonesia: Pokok-Pokok Hukum Jaminan Dan Jaminan Perorangan*. Yogyakarta: Liberty.

Tanu, H., Konsep, A., & Atmadja, H. T. (N.D.). *Konsep Hak Ekonomi Dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law Dan Common Law*.

Editorial Office of Locus: Jurnal Konsep Ilmu Hukum (JKIH)

Medan City, North Sumatra, Indonesia.

Phone / WhatsApp Business: +62 811-620-1239

Email: support@jurnal.locusmedia.id

E-ISSN: 2809-9265 | DOI Prefix: 10.56128/jkih

Powered by Locus Media Publishing
