

Perlindungan Aset Digital Dalam Dunia Metaverse Berdasarkan Hukum Nasional

Thomas Dragono¹ Wiwik Sri Widiarty² Bernard Nainggolan³

Ilmu Hukum Magister Universitas Kristen Indonesia^{1,2,3}

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memunculkan fenomena baru dalam bentuk aset digital NFT (*Non-Fungible Token*) dan masifnya pengembangan Metaverse. NFT adalah sertifikat digital yang menunjukkan kepemilikan suatu objek virtual dan tercatat dalam blockchain. Metaverse memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dalam bentuk realitas virtual 3D sekaligus evolusi teknologi sosial yang membuka babak baru dalam interaksi manusia. Berbagai aspek bisnis dapat dilakukan melalui Metaverse, termasuk investasi saham, penggunaan blockchain, dan kepemilikan aset. Meskipun Metaverse memuahkan dan membuka peluang bisnis yang luas, masih belum ada regulasi komprehensif yang mengatur aspek hukum Metaverse di Indonesia. Ketidakteraturan regulasi ini dapat mengakibatkan ketidakjelasan dalam perlindungan hukum bagi pengguna Metaverse, terutama terkait hak cipta, keamanan transaksi elektronik, dan hak kebendaan aset digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analisis. Hasil penelitian menunjukkan perlunya pengembangan dan penyempurnaan peraturan perundang-undangan yang lebih spesifik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan dunia virtual untuk memastikan perlindungan hukum yang memadai di Metaverse.

Kata Kunci: NFT, Metaverse, Transaksi Elektronik

Abstract

The rapid development of digital technology has given rise to a new phenomenon in the form of NFTs (Non-Fungible Tokens) and the extensive growth of the Metaverse. NFTs serve as digital certificates that demonstrate ownership of virtual objects and are recorded on the blockchain. The Metaverse allows users to share experiences in the form of 3D virtual reality, marking a new phase in social technological evolution and human interaction. Various business aspects, including stock investment, blockchain utilization, and asset ownership, can be conducted within the Metaverse. Despite the exciting prospects and broad business opportunities offered by the Metaverse, there is still a lack of comprehensive regulations governing its legal aspects in Indonesia. This regulatory vacuum may lead to uncertainties regarding legal protection for Metaverse users, particularly concerning copyright, electronic transaction security, and digital asset ownership. This research employs a qualitative methodology with a descriptive-analytical approach. The findings highlight the need for the development and refinement of more specific and adaptive legislation to keep pace with technological advancements and ensure adequate legal protection within the Metaverse.

Keywords: NFT, Metaverse, Electronic Transaction



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat seiring dengan meningkatnya keterlibatan manusia dalam dunia digital. Hal ini dipicu oleh keinginan masyarakat yang lebih praktis dan efisien dalam segala hal. Salah satu fenomena baru yang muncul adalah aset digital dalam bentuk NFT (*Non-Fungible Token*) di Metaverse, yang memungkinkan transaksi digital dalam dunia maya. NFT atau Non-Fungible Token merupakan teknologi kripto yang berfungsi sebagai sertifikat digital yang menunjukkan kepemilikan suatu foto, video, atau objek virtual lainnya. Aset-aset dengan NFT tercatat dalam blockchain, yaitu buku besar digital yang digunakan dalam jaringan Ethereum, Bitcoin, dan mata uang kripto lainnya. Setelah dienkripsi di blockchain, NFT tidak dapat direplikasi atau diduplikasi. Blockchain sendiri adalah teknologi

yang menggunakan jaringan komputer terdesentralisasi untuk mencatat serangkaian transaksi. Teknologi ini juga berfungsi sebagai sistem penyimpanan atau bank data digital yang terlindungi oleh kriptografi. Penggunaan *blockchain* tidak terlepas dari Bitcoin dan mata uang kripto lainnya. Blockchain dapat beroperasi secara mandiri melalui algoritma komputer tanpa adanya sistem pengaturan tertentu.

Salah satu fenomena kemajuan transaksi dalam dunia digital adalah masifnya pengembangan *Metaverse*. Matthew Ball menyatakan bahwa definisi tentang *Metaverse* yang paling tepat adalah “*The Metaverse is a massively scaled and interoperable network of real time rendered 3D virtual worlds wich can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications and payments.*” (*Metaverse* adalah jaringan skala besar dari dunia virtual 3D, *real time*, tersinkronisasi dan terus-menerus oleh jumlah pengguna yang tidak terbatas dengan kontinuitas data, seperti identitas, sejarah, hak, objek, komunikasi dan pembayaran).¹

Metaverse memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dalam bentuk realitas virtual 3D, yang tidak mungkin dilakukan dalam dunia fisik. Ini merupakan evolusi teknologi sosial yang membuka babak baru dalam interaksi manusia. Berbagai aspek bisnis dapat dilakukan melalui *Metaverse*, termasuk investasi saham, penggunaan blockchain, dan kepemilikan aset. *Metaverse* juga menawarkan kemudahan bagi UMKM, ekonomi digital, dan perlindungan hak cipta dengan cara yang tidak terbatas. Terdapat banyak aspek bisnis yang dapat dilakukan melalui teknologi digital *Metaverse*, seperti berinvestasi melalui saham, *blockchain* hingga memiliki aset di *Metaverse*. Seperti halnya bagi kemudahan UMKM, ekonomi digital dan Hak Cipta yang memungkinkan pengguna tidak diperlukan untuk bertemu secara fisik menawarkan kemudahan tak terbatas.

Metaverse dan *NFT* merupakan platform digital baru yang membantu para seniman untuk memberdayakan hasil karyanya dengan pengaksesan yang mudah serta alat dan metode yang aman sehingga dapat dengan mudah digunakan. Hal tersebut memungkinkan seniman untuk memonetisasi karya mereka dalam proses yang lebih efisien. Akan tetapi, tidak dipungkiri bahwa masih banyak masalah hukum dan teknis yang terjadi pada *Metaverse* dan *NFT*. Adapula jenis kemungkinan atau resiko yang dapat ditimbulkan seperti penipuan, kerugian investasi bisnis secara virtual, keabsahan pembuatan kontrak bisnis, hak cipta atas konten ciptaan (hiburan, pendidikan) dalam *Metaverse*, resiko sengketa bisnis dan lahan virtual hingga peran pemerintah terhadap perlindungan yang lebih komprehensif dan detail mengenai hal yang diijinkan dan larangan bagi pengguna atau investor dalam dunia *Metaverse*. Indonesia memerlukan terobosan hukum modern dan pendekatan yang komprehensif dalam menyikapi ketidakberdayaan *legal metanarative* dalam menghadapi tantangan *cyberspace*.²

Bonifasius Wahyu Pudjianto berpendapat bahwa *Metaverse* sangat besar dampaknya terhadap masa depan ekonomi digital. Mengutip JP Morgan, *Metaverse* ini akan menyusup ke semua lini ekonomi. Peluang ekonomi diperkirakan mencapai kurang lebih 1 triliun dolar per tahunnya. Sangat besar nilainya, bahkan lebih dari pada itu diperkirakan pada 2026, 25% dari masyarakat akan menghabiskan waktunya setidaknya satu jam per hari di *Metaverse*. Bahkan, 30 persen organisasi dunia akan miliki produk dan layanan yang siap diakses di *Metaverse*.³

¹ Ball, M. (2021). *Framework for the Metaverse*. Diakses tanggal 1 Mei 2023, dari <https://www.matthewball.vc/all/forwardtotheMetaverseprimer>

² Utomo, S. (2018). *Tantangan Hukum Modern Di Era Digital*. Jurnal Hukum Media Bhakti 1. Doi: <https://doi.org/10.32501/jhmb.v1i1.5>.

³ Prambadi, A.G. (2022, April 6). *Metaverse Diyakini Akan Beri Dampak Signifikan Ke Semua Aspek Perekonomian*. Republika Online. Diakses pada 1 Mei 2023 dari:

Pemerintah Indonesia telah memperkenalkan beberapa produk perlindungan hukum di sektor ekonomi digital seperti terbitnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE) terkait regulasi penanganan konten digital, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang penyelenggaraan Sistem Transaksi Elektronik, dan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko, yang merupakan aturan turunan dari Undang-Undang Cipta Kerja di sektor komunikasi dan informatika yang memuat subsektor pos, telekomunikasi, penyiaran, serta sistem dan transaksi elektronik. Terkait dengan aset *Cryptocurrency* yang digunakan oleh pengguna *Metaverse* (*user* dan ataupun investor), terdapat pula empat peraturan Badan Pengawas Perdagangan Sektor Komoditi Berjangka (BAPPEBTI).

Berdasarkan beberapa uraian yang telah disampaikan sebelumnya, kiranya sangat penting untuk menganalisa lebih lanjut perihal beberapa aktivitas yang dapat dilakukan dalam dunia *Metaverse* serta adanya pemikiran mengenai urgensi pembaharuan hukum yang adaptif untuk memberikan perlindungan bagi para pelaku bisnis dan masyarakat di era *Metaverse*. Maka, berdasarkan latar belakang tersebut perlu adanya analisis permasalahan mengenai upaya perlindungan hukum terkait aset digital dalam dunia *Metaverse* guna mendukung kekuatan ekonomi digital nasional.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan pada penelitian adalah pendekatan kualitatif. Sifat penelitian yang digunakan dalam Penelitian ini adalah deskriptif analitis, kualitatif, artinya bahwa pembahasan dilakukan dengan cara menyajikan dan menggambarkan suatu data secara lengkap, terperinci, dan sistematis, kemudian terhadap data tersebut dianalisis dengan mempergunakan teori-teori ilmu hukum, Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan pemikiran Peneliti.⁴ Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis untuk mengkaji atau menganalisis data sekunder yang berupa bahan-bahan hukum, buku dan hasil penelitian sebelumnya. Serta deskriptif analitis dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, dokumen, dan studi arsip tentang perlindungan hukum terhadap aset digital dalam dunia *Metaverse*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hak Cipta dalam Dunia Virtual (*Metaverse*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Sejarah perkembangan hak cipta sangat pesat. Perihal baru muncul terhadap hak cipta seperti mulai munculnya internet sebagai karakteristik era digital. Merespon perkembangan tersebut *World Intellectual Property Organization* (WIPO) menyelenggarakan konferensi di Jenewa pada Desember 1996, untuk memperbarui norma-norma kekayaan intelektual dalam menghadapi lingkungan digital/ digital environment. Konferensi WIPO ini mengundang sebanyak 160 negara, lingkup yang menjadi pembahasan dalam konferensi tersebut adalah kreasi, adopsi, transmisi, dan distribusi karya melalui medium digital.⁵

Hasil dari konferensi tersebut menghasilkan WIPO Copyright Treaty (WCT) dan *WIPO Performance and Phonogram Treaty* (WPPT), merupakan dua produk pengaturan hak cipta dalam merespon perkembangan lingkungan digital/digital environment. Dua konvensi ini dikenal sebagai secara internasional sebagai "*WIPO Internet Treaties*."

<https://tekno.republika.co.id/berita/r9wems456/metaverse-diyakini-akan-beri-dampak-signifikan-kesemua-aspek-perekonomian>.

⁴ Soekanto, S. (2007). *Pengantar Laporan Hukum*, Cet. 3. Jakarta: UI Press. Hlm. 144.

⁵ Bainbridge, D.I. (1993). *Komputer dan Hukum* Jakarta : Sinar Grafika, Hlm. 39

Adapun di Indonesia, pengaturan Hukum Hak Cipta Indonesia telah mengakomodir ketentuan terkait teknologi pengaman dalam pasal – pasalnya yang dapat ditemukan pada Undang-Undang No.28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Meskipun pengaturan dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) belum dijelaskan secara eksplisit perihal metode dan penggunaannya. Konsep Teknologi Pengaman dalam hukum positif Indonesia telah cukup mencakup perlindungan hak eksklusif pencipta, hak moral dan hak ekonomi. Penggunaan teknologi pengaman sebagai perlindungan hak cipta atas hak moral diatur dalam pasal 6 dan 7 Undang-Undang Hak Cipta. Pasal 6 Undang-Undang No.28 tahun 2014 menyatakan bahwa untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), Pencipta dapat memiliki: informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau informasi elektronik Hak Cipta.

Selanjutnya pasal 7 Undang-Undang No.28 tahun 2014 menyatakan :

1. Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:
 - a. metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan
 - b. kode informasi dan kode akses.
2. Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:
 - a. suatu Ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan;
 - b. nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
 - c. Pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta;
 - d. masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;
 - e. nomor; dan
 - f. kode informasi.
3. Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Selanjutnya penggunaan teknologi pengaman sebagai perlindungan hak cipta atas hak ekonomi diatur dalam pasal 52 dan 53 Undang-Undang Hak Cipta. Pasal 52 Undang-Undang No. 28 tahun 2014 menyatakan: *“Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.”*

Walaupun saat ini peraturan perundang-undangan di Indonesia belum mengatur secara eksplisit dan spesifik mengenai kepemilikan dan perlindungan hukum dalam dunia digital, khususnya mengenai karya seni digital. Namun, pengaturan keterkaitan karya digital tersebut dapat dirujuk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku, salah satunya adalah UUHC. Secara umum, UU Hak Cipta melindungi ciptaan-ciptaan yang beberapa diantaranya termuat dalam Pasal 40 ayat (1), dimana pada Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta disebutkan bahwa *“kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya”* merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Sedangkan Program Komputer sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 9 UU Hak Cipta adalah: *“. . . seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar computer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”*

Dari definisi tersebut diketahui bahwa pada dasarnya Program Komputer merupakan instruksi yang dibuat agar komputer melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Apabila hal ini dihubungkan dengan dunia digital, pada dasarnya dunia digital merupakan dunia yang ada karena adanya sistem komputer. Karena itu, dunia digital dengan program komputer memiliki kesamaan yang erat dan dunia digital tidak dapat terpisahkan dari program komputer. Dengan kesinambungan antara Program Komputer dengan dunia digital jika merujuk pada Pasal 40 ayat (1) point p, maka pada dasarnya kompilasi data digital yang dapat dibaca oleh Program Komputer merupakan objek perlindungan dari UU Hak Cipta. Mengingat bahwa bangunan virtual merupakan “bangunan” yang dibaca oleh Program Komputer dari susunan kode-kode elektronik yang ada, maka yang dilindungi dari bangunan tersebut adalah susunan kode-kode elektronik tersebut. Sehingga, apabila ditemukan “bangunan” lain yang jika dilihat dari susunan kode elektroniknya sama, maka dapatlah dikatakan bahwa terjadi pelanggaran hak cipta terhadap susunan kode-kode elektronik tersebut. Karena susunan kode yang membentuk bangunan virtual merupakan objek hak cipta, maka penyusun susunan kode tersebut memiliki hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU Hak Cipta.

Perlindungan Keamanan Transaksi Elektronik berdasarkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mendefinisikan informasi elektronik sebagai sebuah data yang tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, dan foto. Simbol dan kode akses juga masuk dalam pengaturan undang-undang ini karena dapat dipahami oleh manusia. Kemudian dalam Pasal 1 angka 2 lebih lanjut menerangkan bahwa yang dimaksud dengan transaksi elektronik adalah segala perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Aset digital ataupun salah satunya ialah virtual land di Metaverse merupakan teknologi kecerdasan buatan melalui penggabungan yang muncul dari augmented reality, virtual reality dan campuran realitas, teknik komputasi awan, blockchain, dan nirkabel 5G/6G jaringan komunikasi⁶ yang semua unsur tersebut tersusun dari namun tidak terbatas pada simbol dan kode akses sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 UU ITE.

Metaverse merupakan ruang virtual yang memerlukan *digital data security* untuk melindungi data transaksi serta penggunaan teknologi *blockchain* sebagai dasar data terdistribusi yang dapat memberikan keamanan dalam kepemilikan aset digital. Pelaksanaan transaksi elektronik dalam UU ITE diatur dalam Pasal 17 hingga Pasal 22. Pasal 17 ayat (2) mengatur tentang kewajiban pelaksana dan pengguna transaksi elektronik harus dilakukan berdasarkan itikad baik. Kemudian dalam Pasal 18 menerangkan tentang penyelesaian hukum yang berlaku bagi Transaksi Elektronik internasional yang didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional. Akan tetapi, untuk pengaturan secara khusus terkait transaksi digital di *Metaverse* yang menggunakan *blockchain* belum diatur dalam peraturan *a quo*, berbeda dengan transaksi elektronik yang sifatnya sudah general dikenal ditengah masyarakat saat ini seperti GoPay, Shopeepay, DANA, dll.

Walaupun demikian, transaksi digital dalam dunia *Metaverse* yang tentunya memerlukan input data pribadi pengguna dalam prosesnya memerlukan perlindungan hukum yang komprehensif. Walaupun dalam UU ITE belum mengatur secara lebih rinci, namun esensi perlindungan transaksi digital telah sedikitnya diatur mulai dari Pasal 27 UU ITE yang

⁶ Ambarwati, D. (2022). *Urgensi Pembaharuan Hukum di Era “Metaverse” dalam Perspektif Hukum Progresif. Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 7(2), 151-167.

membahas tentang perbuatan-perbuatan yang dilarang dalam melaksanakan transaksi digital serta BAB XI tentang Ketentuan Pidana dalam UU *a quo*. Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 mengatur sedikit banyak tentang tindakan-tindakan yang dapat dipidana yang terjadi dalam prosesi transaksi elektronik, diantaranya pemerasan dan/atau pengancaman, pembocoran data pribadi, pembobolan data pribadi, pengrusakan sistem elektronik, segala perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain hingga perbuatan-perbuatan yang dilarang dan disebutkan dalam pasal-pasal tersebut yang dilakukan diluar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada di wilayah yurisdiksi Indonesia. *Metaverse* yang sifatnya global tentunya memerlukan perlindungan yang lebih khusus dan adaptif oleh peraturan perundang-undangan Nasional.

Virtual Land ataupun aset digital lainnya dalam dunia *Metaverse* adalah konsep baru yang belum pernah diatur dalam KUH Perdata atau peraturan hukum positif lainnya. Pasal 584 KUH Perdata menjelaskan bahwa kepemilikan suatu properti hanya dapat diperoleh melalui kepemilikan, perlekatan, perjalanan waktu, warisan, seperti yang diatur dalam hukum atau wasiat, atau melalui transfer kepemilikan berdasarkan peristiwa hukum, yang dilakukan oleh seseorang yang berwenang bertindak terhadap properti tersebut. Saat ini, undang-undang belum secara khusus dan jelas menetapkan klasifikasi untuk *Virtual Land* di *Metaverse*. Namun, jika dilihat dari sudut pandang penggolongan benda bergerak atau tidak, maka *Virtual Land* dapat dianggap sebagai benda bergerak karena sifatnya yang tidak dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan, sehingga penyerahan dapat dilakukan secara nyata (*feitelijke levering*). Namun, hal ini masih dapat menimbulkan perdebatan karena meskipun *Virtual Land* merupakan informasi elektronik berdasarkan UU ITE, namun berdasarkan Pasal 613 ayat (1) KUHPerdata, ia harus diserahkan dengan pembuatan akta otentik atau akta di bawah tangan.

Perlindungan Hak Kebendaan terhadap Aset Digital di Metaverse berdasarkan KUHPerdata

Metaverse akan terus berkembang dan menarik semakin banyak pengguna, namun hal ini juga berpotensi untuk menyebabkan pelanggaran terhadap perlindungan aset virtual yang ada di dalamnya. Aset virtual merupakan nilai yang dapat diperdagangkan atau ditransfer secara digital, seperti yang dimaksudkan dalam rekomendasi Financial Action Task Force (FATF), dan tidak termasuk representasi digital dari mata uang fiat, sekuritas, atau aset keuangan lainnya.⁷ Pembelian terhadap aset virtual di *Metaverse* seperti tanah maupun yang disertai dengan bangunan di atasnya (*Virtual Land*) merupakan aset yang dapat diakuisisi ataupun diperjualbelikan dengan *cryptocurrency*. *Virtual land* yang dimiliki pengguna *Metaverse* dikembangkan dengan cara membangun bangunan atau fasilitas, baik yang bersifat privat maupun publik atau komersial sesuai dengan yang dikehendaki pengguna selayaknya pemanfaatan tanah di kehidupan nyata.

Pemilik virtual land akan mendapatkan aliran pendapatan dari para pengguna *Metaverse* yang berkunjung ke bangunan atau fasilitas diatas *Virtual Land* miliknya. Pengembangan tersebut tentu saja merupakan upaya atas harapan pemilik terhadap kenaikan nilai ekonomi dari sebuah virtual land sehingga pemilik dapat menjualnya di masa mendatang dengan taksiran harga yang bertambah tinggi. Ditinjau dari peraturan hukum yang berlaku di Indonesia, perlindungan terhadap aset digital atau dalam hal ini secara konkret ialah *Virtual Land* di *Metaverse*, KUHPerdata belum dapat menentukan jenis baru suatu benda termasuk *Virtual Land* kecuali Perundang-undangan telah mengaturnya. Akan tetapi, kedudukan virtual

⁷ The Financial Action Task Force (FATF) Recommendations. (2012). *Internationall Standards on Combating Money Laundering and The Financing on Terrorism & Proliferation*. Diakses tanggal 6 Mei 2023 dari: <https://www.fatf-gafi.org/en/publications/Fatfrecommendations/Fatf-recommendations.html>.

land dalam hukum benda Indonesia dapat dianalisis dengan merujuk pada ketentuan Pasal 499 KUHPerdara yang menjelaskan bahwa barang merupakan tiap benda dan hak yang berpotensi menjadi obyek hak milik.

Subekti mendefinisikan benda secara sempit berarti sesuatu yang dapat dilihat saja, namun pengertian benda secara luas yaitu segala hal yang dapat dihaki oleh seseorang.⁸ Senada dengan Subekti, Sri Soedewi Masjchoen Sofwan mengemukakan bahwa benda berwujud adalah sesuatu yang dapat ditangkap dengan panca indra manusia, sedangkan benda tidak berwujud adalah benda yang tidak dapat dideteksi oleh panca indra manusia, yaitu berupa hak-hak tertentu yang dapat dilekati hak milik.⁹ Lebih lanjut, terdapat unsur-unsur dari suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda, di antaranya: segala sesuatu yang dapat dilekati hak milik; berwujud atau tidak berwujud; dapat dialihkan, dan memiliki nilai ekonomis.

Virtual Land sebagai aset digital di dalam *Metaverse* dapat memenuhi unsur-unsur dari benda dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Dapat Dilekati Hak Milik. Berdasarkan Pasal 570 KUH Perdata, hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan atas suatu benda secara leluasa dan berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, sepanjang tidak bertentangan dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan tidak menyalahi hak-hak orang lain. Dalam konteks *Virtual Land* di *Metaverse*, hak kepemilikan atasnya dikuasai secara bebas, utuh, dan lengkap oleh pencipta atau pemiliknya sebagai pengguna *Metaverse*. Ada dua cara untuk memperoleh hak milik atas *Virtual Land*, yaitu dengan menciptakan sendiri atau melalui pemindahtanganan dengan penawaran di platform *Metaverse*, hibah, dan lainnya. Ketentuan penggunaan dan kebijakan konten pada platform *Metaverse* telah secara eksplisit menjelaskan pengakuan atas perlekatan hak milik dalam *Virtual Land*. Sebagai contoh, Decentraland menyatakan dalam Ketentuan Penggunaan bahwa segala hak milik dari setiap LAND dimiliki oleh pemiliknya.
2. Benda Berwujud dan Tidak Berwujud. Pasal 503 KUHPerdara membedakan benda menjadi benda berwujud dan tidak berwujud, tetapi tidak menjelaskan karakteristik atau sifat dari benda tidak berwujud. Pendapat ahli hukum seperti Subekti dan Sri Soedewi Masjchoen Sofwan diperlukan untuk memahami karakteristik benda tidak berwujud. *Virtual Land* masih diperdebatkan sebagai benda berwujud atau tidak, namun perdebatan ini penting karena dapat mempengaruhi mekanisme penyerahan objek *Virtual Land*. Menurut Wian Erlank, *virtual property* termasuk ke dalam hukum kepemilikan karena memiliki hak kekayaan intelektual, yang merupakan benda tidak berwujud karena tidak dapat ditangkap oleh indra manusia.¹⁰ Namun, menentukan apakah sebuah benda termasuk benda berwujud atau tidak berdasarkan apakah dapat atau tidak dapat ditangkap oleh indera manusia dapat menimbulkan kebingungan dan perdebatan karena kemajuan teknologi informasi saat ini memungkinkan pengalaman manusia terhadap *Virtual Land* dengan menggunakan panca indra. Meskipun *Virtual Land* dapat ditangkap oleh indera manusia, dimiliki, dan dimanfaatkan, namun sejatinya tidak memiliki wujud fisik di dunia nyata. Sebagai salah satu bentuk dari NFT, *Virtual Land* adalah serangkaian kode informasi elektronik terenkripsi dalam sistem elektronik yang meniru objek di dunia nyata. Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pada Pasal 1 angka 1 mendefinisikan informasi elektronik sebagai informasi atau dokumen elektronik, termasuk tanda tangan elektronik.

⁸ Subekti. (1984). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: PT Intermasa, 1984. Hlm 60.

⁹ Nurhayani, N.,Y. (2018). *Hukum Perdata*. Bandung: CV Pustaka Setia. Hlm. 163.

¹⁰ Erlank, W. (2015). *Property relationships in virtual worlds – A return to the feudal system?* Corporate

Board: role, duties and composition, 11(3), Hlm.153-165. DOI : <https://doi.org/10.22495/cbv11i3art12>

3. Dapat Dialihkan. Peralihan yang dimaksud adalah peralihan hak milik *Virtual Land* antara para pengguna platform *Metaverse* melalui pemindahtanganan (transfer). Sebagai contoh, peralihan *Virtual Land* pada Decentraland dapat dilakukan dengan cara pengguna membeli suatu *Virtual Land* yang dimiliki oleh pengguna lainnya. Transaksi *Virtual Land* antar pengguna di platform *Metaverse* ini merupakan peristiwa hukum yang melahirkan suatu perikatan antara penjual dan pembeli *Virtual Land* sehingga hak milik atas *Virtual Land* juga turut berpindah dari satu pihak ke pihak lainnya. Lebih lanjut, ketentuan dapat dialihkannya *Virtual Land* tercantum dalam *terms of use* dari berbagai platform *Metaverse*.
4. Memiliki Nilai Ekonomis. Pemilik *Virtual Land* pada umumnya mengharapkan dua manfaat ekonomis, yaitu mendapatkan aliran pendapatan dan/atau menjual *Virtual Land* miliknya pada harga yang lebih tinggi. Aliran pendapatan dapat diperoleh dari berbagai hal, salah satunya adalah penarikan biaya kunjungan terhadap pengguna yang mengunjungi atau memanfaatkan fasilitas yang telah dibangun di atas *Virtual Land*. Lebih lanjut, nilai ekonomis dari *Virtual Land* dapat dimanfaatkan di dunia nyata dan diperhitungkan dengan cara mengkalkulasikan nilai aset kripto yang digunakan oleh platform dengan kurs yang telah diakui dalam perdagangan internasional. Sebagai contoh, sebidang *Virtual Land* di Decentraland memiliki harga sebesar 4.200 MANA. Berdasarkan kurs salah satu aset kripto, yakni MANA per tanggal 27 Mei 2022, 1 keping MANA memiliki nilai yang setara dengan Rp 16.350,00. Sehingga apabila dikalkulasikan, nilai dari sebidang *Virtual Land* tersebut adalah Rp68.670.000. Pemilik *Virtual Land* yang telah menjual aset miliknya dapat memperoleh uang dan membelanjakannya di dunia nyata setelah menjual aset kripto yang dimiliki dengan mata uang yang telah diakui dalam perdagangan internasional seperti Rupiah, Euro, Dollar Amerika, dan lain sebagainya. Secara umum, pemilik *Virtual Land* mengharapkan dua manfaat ekonomis, yakni menghasilkan aliran pendapatan dan/atau menjual *Virtual Land* mereka dengan harga yang lebih tinggi. Aliran pendapatan dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk membebaskan biaya kepada pengguna yang mengunjungi atau menggunakan fasilitas yang dibangun di atas *Virtual Land*. Selain itu, nilai ekonomis dari *Virtual Land* dapat dimanfaatkan di dunia nyata dan dihitung dengan menentukan nilai aset kripto yang digunakan oleh platform dengan nilai tukar yang diakui dalam perdagangan internasional. Sebagai contoh, sebidang *Virtual Land* di Decentraland dihargai sebesar 4.200 MANA. Berdasarkan nilai tukar salah satu aset kripto, yaitu MANA, pada tanggal 27 Mei 2022, satu MANA setara dengan Rp 16.350. Oleh karena itu, nilai dari *Virtual Land* tersebut adalah Rp 68.670.000 saat dihitung. Setelah menjual aset kripto mereka dengan mata uang internasional yang diakui seperti Rupiah, Euro, Dolar Amerika, dan lain-lain, pemilik *Virtual Land* yang telah menjual aset mereka dapat menerima uang dan menggunakannya di dunia nyata. Dengan demikian, *Virtual Land* yang merupakan salah satu bentuk aset digital yang eksis di dunia *Metaverse* telah memenuhi unsur kebendaan berdasarkan KUHPerduta. Walaupun dalam KUHPerduta maupun peraturan undang-undang yang berlaku belum membahas serta mengatur secara rinci terkait alur transaksi digital *Metaverse*, namun aturan dasar terkait mekanisme transaksi digital dan konsepsi kebendaan sudah dijelaskan dalam KUHPerduta dan aturan hukum nasional yang berlaku.

KESIMPULAN

Perlindungan Hak Cipta dalam Dunia Virtual (*Metaverse*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengakomodir penggunaan teknologi pengaman sebagai perlindungan hak cipta dalam lingkungan digital. Meskipun belum dijelaskan secara eksplisit mengenai metode dan penggunaannya, Undang-Undang tersebut memberikan perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta melalui penggunaan

teknologi pengaman. Namun, peraturan perundang-undangan belum secara spesifik mengatur kepemilikan dan perlindungan hukum dalam dunia digital, termasuk karya seni digital. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) telah mengatur tentang perlindungan keamanan transaksi elektronik, meskipun belum secara rinci mengatur transaksi digital di *Metaverse* yang menggunakan *blockchain*, Undang-Undang ini memberikan perlindungan terhadap transaksi elektronik secara umum. Pasal-pasal dalam UU ITE mengatur tindakan-tindakan yang dapat dipidana dalam transaksi elektronik, termasuk tindakan pemerasan, pembocoran data pribadi, dan pengrusakan sistem elektronik. Namun, peraturan ini perlu disesuaikan dan diperbaharui untuk mengatasi perkembangan dunia *Metaverse* yang global. Adapun pengaturan terkait Hak Kebendaan berdasarkan KUHPerdara, aset virtual, seperti *Virtual Land* memenuhi unsur-unsur kebendaan sebagaimana yang dijelaskan dalam KUHPerdara. Walaupun demikian, perlu adanya pengembangan peraturan yang memperhitungkan aspek-aspek unik dari aset digital di *Metaverse* untuk memberikan perlindungan yang kuat terhadap hak kebendaan pengguna. Dalam keseluruhan, perlindungan hukum terhadap hak cipta, keamanan transaksi elektronik, dan hak kebendaan terhadap aset digital di *Metaverse* masih memerlukan pengembangan dan penyempurnaan peraturan perundang-undangan yang lebih spesifik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan dunia virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D. (2022). Urgensi Pembaharuan Hukum di Era “Metaverse” dalam Perspektif Hukum Progresif. *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 7(2), 151-167.
- Bainbridge, D.I. (1993). *Komputer dan Hukum* Jakarta: Sinar Grafika.
- Ball, M. (2021). *Framework for the Metaverse*. Diakses pada 1 Mei 2023 dari <https://www.matthewball.vc/all/forwardtotheMetaverseprimer>
- Kitab Undang-undang Hukum Perdata
- Nurhayani, N.,Y. (2018). *Hukum Perdata*. Bandung: CV Pustaka Setia. Hlm. 163.
- Prambadi, A.G. (2022, April 6). *Metaverse Diyakini Akan Beri Dampak Signifikan Ke Semua Aspek Perekonomian*. *Republika Online*. Diakses pada 1 Mei 2023 dari <https://tekno.republika.co.id/berita/r9wems456/metaverse-diyakini-akan-beri-dampak-signifikan-kesemua-aspek-perekonomian>.
- Soekanto, S. (2007). *Pengantar Laporan Hukum*, Cet. 3. Jakarta: UI Press.
- Subekti. (1984). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: PT Intermedia.
- The Financial Action Task Force (FATF) Recommendations. (2012). *International Standards on Combating Money Laundering and The Financing on Terrorism & Proliferation*. Diakses pada 6 Mei 2023 dari <https://www.fatf-gafi.org/en/publications/Fatfrecommendations/Fatf-recommendations.html>
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Utomo, S. (2018). *Tantangan Hukum Modern Di Era Digital*. *Jurnal Hukum Media Bhakti*, 1. doi:10.32501/Jhmb.V1i1.5