

## Hak Kebendaan dan Keabsahan Perjanjian Kebendaan Virtual Land di Dalam Metaverse Ditinjau Berdasarkan KUHPerdata

Sandi Pratama Putra Bali

Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo. Indonesia.

e-mail: [sandi.fha18@gmail.com](mailto:sandi.fha18@gmail.com)

**Abstract.** *Virtual land assets in the metaverse are becoming popular and have high investment potential. In Indonesia, virtual land is a new object in property law, and this object has not been regulated yet by positive law. This study aims to identify the legal position of virtual land in the context of material rights and the validity of material agreements in trading a virtual land asset on the metaverse platform according to the Indonesian Civil Code (KUHPerdata). The research method used is normative-juridical using secondary data. Based on the research results, it concludes that virtual land can be classified as an intangible movable object and can be attached to property rights. From the transaction's validity, the Civil Code views virtual land transactions as asset exchange agreements, which are legal and recognized transactions based on positive Indonesian law*

**Keywords:** *Virtual Land, NFT, Metaverse, Material Rights, Contract.*

**Abstrak.** Aset virtual land dalam metaverse menjadi populer dan dianggap memiliki potensi investasi yang tinggi. Di Indonesia, virtual land sebagai suatu aset merupakan objek baru dalam hukum benda yang ketentuannya belum diatur dalam hukum positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kedudukan hukum virtual land dalam konteks hak kebendaan dan keabsahan perjanjian kebendaan dalam perdagangan suatu aset virtual land diplatform metaverse menurut Kitab Undang-Undang Perdata (KUHPerdata) Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah normatif-yuridis menggunakan data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa virtual land dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud dan dapat dilekati dengan hak milik. Apabila ditinjau dari keabsahan transaksinya, KUHPerdata memandang transaksi virtual land sebagai perjanjian tukar menukar aset dan transaksi tersebut merupakan transaksi yang sah dan diakui berdasarkan hukum positif Indonesia.

**Kata Kunci :** Virtual Land, NFT, Metaverse, Hak Kebendaan, Perjanjian.

### LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membawa berbagai inovasi yang tidak hanya mempermudah dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia, tetapi juga memunculkan teknologi blockchain dan realitas baru, yakni realitas digital.<sup>1</sup> Blockchain dimanfaatkan sebagai sistem penyimpanan digital berbagai data yang terhubung melalui kriptografi atau teknik penyampaian pesan secara rahasia dengan memanfaatkan fitur enkripsi data. Perkembangan teknologi blockchain turut mendorong berkembangnya cryptocurrency dan aset virtual, sedangkan realitas digital memungkinkan pengguna menjalankan aktivitas selayaknya di dunia nyata dalam apa yang disebut dengan metaverse yang menggabungkan beberapa aspek teknologi informasi seperti media sosial, permainan virtual, augmented reality dan cryptocurrency.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi yang menggabungkan beberapa aspek tersebut berpotensi meningkatkan ekonomi global dan meningkatkan pengoperasian suatu organisasi,

<sup>1</sup> Jay David Bolter, *Reality Media: Augmented and Virtual Reality* (Massachusetts: MIT Press, 2021), hlm. 9.

<sup>2</sup> Jean-François Uhl et. al., *Digital Anatomy: Applications of IVirtuall, Mixed and Augmented Reality* (Human-Computer Interaction Series (New York: Springer, 2021), hlm. 3.

membuat proses birokrasi lebih cepat dan semakin efektif, mendedukasi masyarakat secara lebih efektif, dan menciptakan pengalaman pengguna yang menakjubkan.<sup>3</sup>

Istilah metaverse berakar dari kata “meta”, yang berarti transendensi atau virtualitas, dan “universe”, yang memiliki makna dunia dan alam semesta. Universe di dalam metaverse ini merujuk pada bumi digital sebagai dunia baru yang diekspresikan melalui media digital seperti telepon pintar dan internet sehingga metaverse dapat diartikan sebagai realitas virtual yang ada di luar realitas.<sup>4</sup> Pengguna metaverse dapat memanfaatkan berbagai avatar yang dimiliki untuk melangsungkan berbagai aktivitas, termasuk interaksi sosial, baik yang berpengaruh atau tidak terhadap kehidupan di dunia nyata. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah melakukan peralihan aset virtual. Masyarakat menyebut peralihan tersebut sebagai transaksi jual beli. Aset virtual dapat didefinisikan sebagai potret digital dari nilai yang bisa diperdagangkan atau ditransfer secara digital atau dapat dimanfaatkan dengan maksud pembayaran atau investasi. Aset virtual tidak termasuk representasi digital dari mata uang fiat, sekuritas, dan aset keuangan lainnya yang sudah tercakup di bagian lain dalam rekomendasi Financial Action Task Force (FATF).<sup>5</sup>

Salah satu aset virtual yang sedang menarik perhatian masyarakat dunia, khususnya para investor adalah virtual land atau tanah virtual sebagai salah satu bentuk dari NFT yang dapat diakuisisi atau diperjualbelikan dengan cryptocurrency atau mata uang kripto oleh pengguna. Cryptocurrency diperoleh dengan beberapa cara, yakni: (1) penukaran antara cryptocurrency dengan mata uang di dunia nyata sesuai dengan harga pasar yang berlaku melalui platform penukaran kripto; dan (2) melalui penambangan atau mining.<sup>6</sup> Meskipun denah dari virtual land dipetakan berdasarkan penampakan asli dari bumi, tetapi kepemilikan virtual land di dalam metaverse tidak ada kaitanya dengan kepemilikan tanah di dunia nyata. Virtual land merupakan salah satu bentuk NFT yang merepresentasikan unique digital piece of real estate (diidentifikasi dengan koordinat). Pembeli virtual land, pada umumnya memiliki dua tujuan

---

<sup>3</sup> IPwC, “Virtual and Augmented Reality Could Deliver a 1.4 Trillion Boost to The Global Economy by 2030,” PwC, <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2020/english/virtual-and-augmented-reality-could-deliver-a-p1-4trillion-boost.html>. 2020 (diakses pada 03 April 2024).

<sup>4</sup> Kye, B et. al.,” Educational Applications of mMetaverse: Possibilities and Limitations,” *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18, No. 32 (2021), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8737403/> (diakses pada 02 April 2024).

<sup>5</sup> IFinancial Action Task Force, “Internationall Standards on ICombating IMoney ILaundering andI The IFinancing onI ITerrorism I& IProliferation” IThe FATFI IRecommendations, <https://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/recommendations/pdfs/FATF%20Recommendations%202012.pdf> (diakses pada 02 April 2024)

<sup>6</sup> Jorge A. B Leal, *NFT AND METAVERSE: LEGAL LIMITS* (Chicago: Independently Published, 2022), hlm. 15-20.

yakni berharap untuk mendapatkan aliran pendapatan dan/atau dapat menjual virtual land yang dimiliki nantinya pada harga yang lebih tinggi (investasi).<sup>7</sup>

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.<sup>8</sup> Sebidang virtual land memiliki nilai yang beragam dengan kisaran rata-rata sebesar 300.000 USD, tergantung pada fasilitas dan nilai strategis lokasi. Nilai tersebut sama dengan rata-rata harga rumah di Amerika Serikat.<sup>9</sup> Di tahun 2022, Everyrealm.inc melalui Republic Realm berhasil mencatatkan akuisisi virtual land termahal di metaverse yakni senilai 4,3 Million USD. Selain memiliki nilai yang fantastis, kenaikan harga dari virtual land juga menarik perhatian para investor. Menurut data dari CNBC, harga dari digital real estate, termasuk virtual land yang semula telah mengalami kenaikan hingga 500% setelah Facebook mengumumkan transisi ke Meta.<sup>10</sup>

Munculnya virtual land menimbulkan beberapa isu dari segi hukum, yang pertama adalah mengenai klasifikasi virtual land sebagai benda dan hak kebendaan yang melekat pada virtual land. Terkait apakah virtual land dapat diklasifikasikan sebagai benda, serta hak kebendaan apakah yang melekat pada virtual land? Sampai saat ini, di Indonesia belum terdapat payung hukum yang secara spesifik mengakomodasi kedudukan virtual land dalam hukum benda dan peralihan hak kebendaan atas virtual land, padahal penentuan jenis benda berkaitan dengan penentuan kesempurnaan title kedudukan berkuasa (bezit), jenis penyerahan (levering) yang

---

<sup>7</sup> Voraprpa Nakavachara and Kanis Saengchote, "Is IMetaverse ILAND a GoodI IInvestment? It IDepends onI IYour IUnit Iof IAccount!", Chulalongkorn Business School, [https://www.researchgate.net/publication/358422585\\_Is\\_Metaverse\\_LAND\\_a\\_good\\_investment\\_It\\_depends\\_on\\_your\\_unit\\_of\\_account](https://www.researchgate.net/publication/358422585_Is_Metaverse_LAND_a_good_investment_It_depends_on_your_unit_of_account) (diakses 02 April 2024).

<sup>8</sup> Daniel Gonzale, *Metaverse Investing: How INFTs, IWeb 3.0, IVirtual Iland andI VirtualI RealityI AreI GoingI to IChange Ithe IWorld Ias IWe IKnow It* (Chicago: Independently Published, 2021), hlm. 30-32.

<sup>9</sup> Chris Dilella and Andrea Day, "InvestorsI areI IPaying IIMillions Ifor IVirtualI land inI The IMetaverse", ICNCB <https://www.cnbc.com/2022/01/12/investors-are-paying-millions-for-virtual-land-in-the-metaverse.html> (diakses pada 03 April 2024).

<sup>10</sup> Raisa Bruner, "WhyI Investors IAre IPaying IReal IMoney IFor VirtualI land", The time, <https://time.com/6140467/metaverse-real-estate/> (diakses pada 03 April 2024).

dapat dilakukan, jenis pembebanan (*bezwaring*) yang dapat disematkan, dan daluwarsa (*verjaring*).<sup>11</sup>

Isu hukum yang kedua adalah menyoal tentang jenis mekanisme peralihan yang seharusnya disematkan atas peralihan hak kebendaan atas virtual land di metaverse. Untuk saat ini, masyarakat menganggap bahwa jenis mekanisme peralihan virtual land di metaverse adalah jual-beli. Hal tersebut tentu saja perlu ditinjau lebih jauh, mengingat instrumen pembayaran yang digunakan dalam metaverse merupakan mata uang kripto. Hal ini kemudian menjadi permasalahan karena merujuk Pasal 1 ayat (1) dan (2) UU No. 7 tahun 2011 tentang Mata Uang dapat disimpulkan bahwa mata uang adalah uang yang dikeluarkan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia dan disebut dengan Rupiah serta merupakan suatu instrumen pembayaran yang sah diakui berdasarkan UU Mata Uang. Kemudian, berdasarkan Pasal 23 ayat (2) terdapat pengecualian pembayaran selain dengan rupiah, yakni menggunakan valuta asing yang telah diperjanjikan secara tertulis. Valuta asing merupakan mata uang yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembayaran yang sah dalam transaksi Internasional dan negara yang bersangkutan telah mengakui bahwa mata uang tersebut dipandang sebagai alat pembayaran yang sah.<sup>12</sup>

Penentuan jenis mekanisme peralihan hak kebendaan virtual land di metaverse menjadi hal yang penting karena berkaitan dengan keabsahan dan penguasaan subjek hukum atas suatu benda. Perpindahan hak milik sendiri dapat dilaksanakan dengan berbagai perjanjian kebendaan seperti jual beli, waris, hibah, tukar-menukar dan mekanisme lainnya yang memungkinkan untuk dilaksanakan seiring dengan perkembangan zaman.<sup>13</sup> Meskipun setiap mekanisme memiliki pengaturan tersendiri, sebagai contoh jual-beli diatur dalam Pasal 1457 sampai dengan Pasal 1540 KUHPerdata, sedangkan hibah diatur dalam Pasal 1666 sampai dengan Pasal 1693. Lebih lanjut, menurut hukum perdata di Indonesia, beralihnya benda atau hak kebendaan antar orang dilaksanakan dengan perjanjian kebendaan (*zakelijk overeenkomsten*).<sup>14</sup> Keabsahan perjanjian kebendaan yang meliputi harus ditinjau dari unsur-unsur syarat sahnya perjanjian berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata. Hal ini merujuk pada Pasal 1319 KUHPerdata yang berbunyi: “semua perjanjian, baik yang mempunyai suatu nama khusus, maupun yang tidak terkenal dengan suatu nama tertentu, tunduk pada peraturan

---

<sup>11</sup> Hasbullah et. al., *I Hukum IKebendaan IPerdata: I Hak-Hakl IYanl Memberil IKenikmatan* (Jakarta: Ind-Hil-Co, 1942), hlm. 45-48.

<sup>12</sup> Pundra Ajisaka. 2018. “Perlindungan Hukum Nasabah Perorangan Dalam Transaksi di Pasar Valuta Asing,” *Jurnal Jurist-Diction*: Vol. 1 No. 2, November (2018), [https://www.researchgate.net/publication/342670830\\_PERLINDUNGAN\\_HUKUM\\_NASABAH\\_PERORANGAN\\_DALAM\\_TRANSAKSI\\_DI\\_PASAR\\_VALUTA\\_ASING](https://www.researchgate.net/publication/342670830_PERLINDUNGAN_HUKUM_NASABAH_PERORANGAN_DALAM_TRANSAKSI_DI_PASAR_VALUTA_ASING)

<sup>13</sup> Ridwan Khairandy, *Perjanjian Jual Beli* (Yogyakarta: FH UII Press, 2016), hlm. 3.

<sup>14</sup> J. Satrio, Cessie. *Tagihan Atas Nama* (Purwokerto: Yayasan DNC, 2009) hlm. 43.

hukum". Unsur-unsur dari syarat sahnya perjanjian berdasarkan Pasal 1320 diantaranya: (1) adanya konsensualisme atau kesepakatan; (2) kecakapan para pihak; (3) ada objek yang diperjanjikan; (4) memenuhi kausa yang halal (tidak bertentangan dengan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yuridis-normatif dengan meneliti bahan pustaka atau data sekunder.<sup>15</sup> dimanfaatkan dalam Penelitian ini. Bahan pustaka yang dimanfaatkan terdiri dari: (1) Bahan hukum primer berwujud Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Peraturan Perundang-undangan yang berkaitan dengan peralihan hak yang terutama adalah KUHPerdara dan Peraturan Di dalam tulisan ini penulis akan menguraikan lebih lanjut mengenai kedudukan virtual land dalam hukum benda serta melakukan analisis terhadap keabsahan perjanjian kebendaan atas peralihan virtual land di platform metaverse ditinjau berdasarkan KUHPerdara sehingga pemahaman tersebut dapat dipahami secara lebih komprehensif. Perundang-undangan yang berkaitan dengan perkembangan aset kripto pada khususnya di Indonesia; (2) Bahan hukum sekunder yang menjelaskan bahan hukum primer, berwujud: penelitian-penelitian hukum dan berbagai buku, jurnal, hasil penelitian, makalah, artikel dan karya tulis; dan (3) Bahan hukum tersier yang memberi petunjuk atau menjelaskan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, berwujud kamus.<sup>16</sup>

Pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach) yang dilakukan untuk mengetahui mengenai hak kebendaan, syarat sah mengenai suatu perjanjian serta validitas NFT sebagai benda dalam sistem hukum positif di Indonesia digunakan dalam Penelitian ini. Adapun pendekatan konseptual dilakukan dengan mengetahui konsep peralihan hak milik dalam metaverse dan mengaitkannya dengan konsep peralihan hak milik yang terjadi secara konvensional.<sup>17</sup>

## **Analisis dan Pembahasan**

### **1. Kedudukan Virtual land di Metaverse dalam Hukum Benda Menurut KUHPerdara**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara) atau BW (Burgerlijk Wetboek) yang bersumber dari sistem hukum di Eropa Kontinental mengandung konsep hak milik di

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014) hlm 12.

<sup>16</sup> Mangara, Gerhard dan tazqia Aulia Al Djufri, Urgensi pembaharuan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Di Indonesia. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol3. No. 4 (2020).

<sup>17</sup> Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum. Kencana Prenada Media Group, Jakareta 2015, hlm. 35.

Indonesia. Prinsip kepemilikan atas suatu properti di Eropa Kontinental dikenal sebagai *numerous clausus*<sup>18</sup> sehingga dalam konteks hukum benda Indonesia berarti bahwa seseorang tidaklah dapat melakukan hak-hak kebendaan kecuali yang telah diatur dalam undang-undang.<sup>19</sup> Konsekuensi yang timbul adalah KUHPerdata tidak dapat menentukan jenis baru suatu benda secara mudah, termasuk virtual land kecuali Peraturan Perundang-undangan telah mengaturnya. Namun, menurut J. Satrio, para ahli hukum Indonesia memiliki interpretasi yang berbeda pada beberapa ketentuan dalam hukum benda, yakni dimungkinkannya perluasan pengaturan hukum benda ketentuan hukum benda dalam KUHPerdata karena kemajuan zaman.<sup>20</sup>

Kedudukan virtual land dalam hukum benda Indonesia dapat dianalisis dengan merujuk pada ketentuan Pasal 499 KUHPerdata 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 dihayati oleh seseorang.<sup>21</sup> 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.<sup>22</sup> Selanjutnya, benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan kepemilikannya serta memiliki nilai ekonomis.<sup>23</sup> Peralihan benda ini mengakibatkan turut beralihnya hak kebendaan serta segala akibat hukum yang ada.<sup>24</sup> Lebih lanjut, berdasarkan beberapa hal tersebut, unsur-unsur dari suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda, di antaranya: a) segala sesuatu yang dapat dilekati hak milik; b) berwujud atau tidak berwujud; c) dapat dialihkan, dan d) memiliki nilai ekonomis.

---

<sup>18</sup> B. Pratama, "Legal Prescription on Virtual Property and Its Rights," *Journal of Physics: Conf. Series* 801 (2017), <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/801/1/012090> (diakses pada 01 april 2024).

<sup>19</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2017), hlm. 12

<sup>20</sup> Redaksi Hukum Online, "Cara Untuk Memperoleh Hak Milik Melalui Penyerahan," *Hukum Online*, <https://www.hukumonline.com/berita/a/cara-untuk-memperoleh-hak-milik-melalui-penyerahan-lt5a72a1e93c48c?page=2> (diakses pada 01 april 2024).

<sup>21</sup> Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata* (Jakarta: PT Intermedia, 1984), hlm 60

<sup>22</sup> Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), hlm. 163.

<sup>23</sup> Titik Triwulan Tutik, *Pengantar Hukum Perdata di Indonesia*. Cetakan Pertama (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), hlm. 153

<sup>24</sup> Neng Yani Nurhayani, *op. cit.*, hlm. 180.

## 2. Jenis Hak Kebendaan dan Cara Perolehan Hak Kebendaan Virtual Land di Metaverse menurut KUHPerdota

Setelah membahas mengenai kedudukan hukum virtual land dalam hukum benda, maka selanjutnya adalah menganalisis hak kebendaan yang melekat pada virtual land dan mekanisme perolehan hak kebendaan tersebut. Mengingat, virtual property yang ada dalam berbagai platform di luar metaverse seperti dalam permainan berbasis simulator, yakni PUBG, Dragon Nest Sea Dirmly, dan The Sims hanya memberikan hak untuk menguasai dan menikmati objek terkait (bezit).<sup>25</sup> Hingga saat ini masyarakat memahami bahwa hak kebendaan yang melekat dalam virtual land di metaverse merupakan hak milik. Hal tersebut dapat ditinjau dari perolehan hak milik.

Virtual land adalah hal yang baru dan belum pernah disinggung di dalam KUHPerdota maupun peraturan hukum positif lainnya. Pasal 584 KUHPerdota menjelaskan bahwa hak milik atas suatu benda tidak dapat diperoleh selain dengan pengambilannya untuk dimiliki, dengan perlekatan, dengan lewat waktu, dengan pewarisan, baik menurut undang-undang maupun menurut surat wasiat, dan dengan penunjukan atau penyerahan berdasarkan suatu peristiwa perdata untuk pemindahan hak milik, yang dilakukan oleh orang yang berhak untuk berbuat terhadap benda itu.<sup>26</sup> Hage Raad berpendapat bahwa cara perolehan yang terdapat di dalam KUHPerdota tidak lengkap dan tidak terlalu sistematis (Vollmar, 1989: 226).<sup>27</sup>

Mengenai sifat limitatif dari pasal 584 KUHPerdota, para ahli hukum di Indonesia memiliki pendapat berbeda.<sup>28</sup> Ahli hukum Indonesia berpendapat bahwa terdapat cara perolehan hak milik lainnya, dilakukan dengan pencampuran harta, pembentukan benda baru atau penggabungan beberapa benda menjadi suatu benda baru.<sup>29</sup> Abdulkadir Muhammad juga berpendapat bahwa hak milik sebagai hak kebendaan yang paling utama dapat diperoleh

<sup>25</sup> Lintang Yudhantaka & Ninis Nugraheni, "The Concept of Authorization (Bezit) In Sales and Purchase Transactions of Virtual Property", *Jurnal Yustisia* Vol 8, No 1 (2019), <https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/view/28182/20190> (diakses 08 April 2024).

<sup>26</sup> Vide Pasal 584 KUHPerdota: Pasal 584 KUHPerdota menyangkut cara perolehan benda bergerak. "Setelah terbitnya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria, pada bagian IV menyatakan bahwa ketentuan yang terdapat di dalam Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia sepanjang berkenaan dengan bumi, air, serta kekayaan alam yang terkandung di dalamnya,...., dicabut dengan mulai berlakunya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1960"

<sup>27</sup> Salim H. Sidik. *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2019), hlm. 103.

<sup>28</sup> Redaksi Hukumonline, loc. cit., <https://www.hukumonline.com/berita/a/cara-untuk-memperoleh-hak-milikmelalui-penyerahan-lt5a72a1e93c48c?page=2> (diakses pada 08 april 2024).

<sup>29</sup> Ibid.

dengan cara pembentukan benda baru, atau disebut dengan penciptaan<sup>41</sup> sehingga memperoleh hak milik atas benda yang diciptakannya itu.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa bentuk perolehan hak milik di atas, penciptaan merupakan bentuk perolehan hak milik yang paling sesuai bagi objek virtual land dalam metaverse. Proses penciptaan virtual land dikenal sebagai proses “minting”. Tanpa adanya proses minting ini, desain 3D yang dimiliki kreator tidak akan menjadi sebuah virtual land atau NFT yang merupakan serangkaian kode berupa angka dan huruf yang disebut dengan token ID dan contract address<sup>31</sup> dan menjadi inti dari suatu NFT. Dalam proses minting ini, kreator dapat melampirkan aset digital yang dikehendaki kedalam NFT yang akan menjadi satu kesatuan dengan token ID dan contract address. Output dari minting adalah kode unik yang tercatat dalam blockchain. Kreator yang telah memiliki kode unik hanya mempunyai hak menguasai atas virtual land yang diciptakannya (bezit), tetapi juga mendapatkan hak milik (eigendom) yang memberi kreator kebebasan untuk mengambil keuntungan sebanyak-banyaknya atas objek virtual land miliknya, termasuk memindahtangankan objek tersebut ke pihak lain. Perolehan hak milik melalui minting telah diakui oleh berbagai platform metaverse, sebagai contoh dalam terms of use The Sandbox dijelaskan secara tegas dalam ketentuan mengenai aset dan penciptaan game bahwa pengguna dapat membuat, mengunggah, dan menukar aset serta membuat game yang mematuhi persyaratan.<sup>32</sup>

Selain melalui penciptaan, terdapat cara perolehan lainnya yaitu melalui penyerahan (overdracht atau levering) yang dikenal sebagai lembaga cara perolehan hak kebendaan yang dalam hukum perdata Indonesia.<sup>33</sup> Berdasarkan Pasal 612 KUHPerdata hingga Pasal 617 KUHPerdata terdapat tiga cakupan penyerahan, di antaranya penyerahan benda tetap, penyerahan benda bergerak dan penyerahan piutang atas nama. Lebih lanjut, terdapat dua jenis penyerahan yang dikenal, yaitu penyerahan nyata dari suatu benda (feitelijke levering) untuk benda bergerak, dan penyerahan berupa perbuatan yuridis yang mengalihkan hak milik (transfer of ownership atau juridische levering) untuk benda tetap atau tidak bergerak.

### **3. Identifikasi Perjanjian Jual Beli dalam Peralihan Hak Virtual Land**

KUHPerdata mengartikan perjanjian jual-beli sebagai kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang, objek atau barang yang diperjanjikan dengan membayar harga kepada penjual sebagai

<sup>30</sup> Abdulkadir Muhammad, op. cit., hlm. 141.

<sup>31</sup> Andres Guadamuz, “Non-fungible tokens (NFTs) and Copyright”, WIPO Magazine (2021), [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2021/wipo\\_pub\\_121\\_2021\\_04.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2021/wipo_pub_121_2021_04.pdf) (diakses pada 08 april 2024).

<sup>32</sup> Sandbox, “The Sandbox Terms of Use”, <https://www.sandbox.game/en/terms-of-use/> (diakses pada 08 april 2024)

<sup>33</sup> Abdulkadir Muhammad, op. cit., hlm. 155

hak yang harus, diberikan.<sup>34</sup> Di ,dalam perjanjian jual,-beli, terdapat unsur esensialia atau mutlak yang harus dipenuhi agar perjanjian jual-beli karena berkaitan dengan prestasi para pihak dan sebagai pembeda dengan perjanjian lainnya, yaitu adanya unsur barang dan harga.<sup>35</sup> Pasal 499 KUHPerdara mengartikan barang sebagai tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi objek, dari hak milik. Sebagaimana telah diuraikan diatas, virtual land merupakan suatu benda dan dapat menjadi objek hak milik sehingga unsur barang dalam jual-beli terpenuhi. Selain unsur barang, unsur esensialia lainnya adalah unsur harga sebagai nilai tukar dari suatu barang yang disepakati oleh ked.ua belah pihak. KUHPerdara sendiri tidak memberikan ketentuan yang lebih jelas mengenai unsur harga. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, harga adalah nilai barang yang ditentukan at.au berupa uang, atau jumlah ua.ng atau alat tukar lain ya.ng setara. Lebih lanjut, harga juga dapat diartikan sebagai nilai atau nominal yang dapat dinyatakan dengan rupiah atau mata uang lainnya yang telah diakui oleh perdagangan internasional. Hal ini dapat ditafsirkan berdasarkan Pasal 3 ayat (1) UU No., 7 tahun 2011 tentang Mata Uang yang berbunyi “harga rupiah merupakan nilai atau nominal yang tercantum pada setiap pecah.an rupiah”

Pada platform metaverse, virtual land diperjualbelikan menggunakan alat tukar berupa cryptocurrency atau aset kripto yang dilakukan secara langsung oleh pengguna melalui wallet dengan memanfaatkan teknologi blockchain sehingga setiap transaksi yang berlangsung akan tercatat, tidak dapat dihapus, dan transparan. Penggunaan mata uang kripto sebagai alat pembayaran virtual land di platform metaverse ini pun menimbulkan perdebatan. Pasalnya pemerintah Indonesia, sebagaimana tertuang dalam UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang melarang penggunaan mata uang selain Rupiah sebagai nilai tukar pada transaksi yang dilakukan di dalam negeri. Unsur harga merupakan salah satu unsur esensialia dari perjanjian jual-beli, yang berarti bahwa unsur ini mutlak harus ada dan wajib dipenuhi.

Melihat konsep hukum Indonesia, pengaturan mengenai macam dan harga mata uang tercantum dalam konstitusi negara tepatnya pada Pasal 23B UUD 1945 yang kemudian dituangkan dalam UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang, yang menyatakan bahwa uang sebagai alat pembayaran yang sah.<sup>36</sup> Berdasarkan Pasal 21 UU Mata Uang menyebutkan bahwa sistem hukum positif mengatur bahwa Rupiah adalah mata uang Indonesia, yang wajib digunakan dalam: a) setiap transaksi yang mempunyai tujuan pembayaran; b) penyelesaian kewajiban lainnya yang harus dipenuhi dengan uang; dan c) transaksi keuangan lainnya, yang

---

<sup>34</sup> Vide Pasal 1457 KUHPerdara.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Vide Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang

kesemuanya dari kegiatan tersebut dilakukan di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Lebih lanjut, dalam Pasal 21 ayat (2) UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang dijelaskan mengenai pengecualian pembayaran selain dengan Rupiah, yakni menggunakan valuta asing yang telah diperjanjikan secara tertulis. Valuta asing merupakan mata uang yang berfungsi sebagai alat pembayaran yang sah dalam transaksi internasional dan negara yang bersangkutan telah mengakui bahwa mata uang tersebut merupakan alat pembayaran yang sah.<sup>37</sup> Hingga saat ini di berbagai negara dunia, termasuk Indonesia, belum mengakui eksistensi mata uang kripto sebagai alat pembayaran yang sah. Pemerintah Indonesia melalui Bank Indonesia dan BAPPEBTI secara tegas menyatakan bahwa mata uang kripto bukanlah alat pembayaran yang sah. Kendati tidak dianggap sebagai mata uang, namun pemerintah Indonesia mengakui eksistensi mata uang kripto (cryptocurrency) sebagai aset atau komoditas.<sup>38</sup>

Transaksi peralihan hak virtual land yang dilakukan dalam platform metaverse belum dapat dikategorikan sebagai jenis transaksi yang dikecualikan sebagaimana terdapat pada Pasal 21 ayat (2) UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang. Hal ini dikarenakan pencantuman harga serta alat pembayaran tidak dilakukan sebagaimana yang diatur dalam undang-undang, tetapi dilakukan dengan pencantuman harga sesuai dengan nilai dari aset kripto yang telah ditetapkan oleh masing-masing platform. Sebagai contoh, platform Decentraland menggunakan mata uang kripto yang disebut sebagai MANA, sedangkan platform The Sandbox menggunakan mata uang kripto yang disebut sebagai SAND. Dalam kasus Decentraland, The Sandbox, maupun berbagai platform metaverse lain, mata uang kripto ini dianggap sebagai alat pembayaran yang sah dalam kedua platform tersebut. Lebih lanjut, berdasarkan pemahaman di atas dapat dipahami bahwa selama pencantuman harga serta alat pembayaran yang digunakan untuk melakukan transaksi jual-beli tersebut bukanlah menggunakan mata uang rupiah, maka secara yuridis transaksi tersebut dinilai bertentangan dengan UU Mata Uang dan tidak memenuhi unsur esensialia dari jualbeli.

## **PENUTUP**

Dalam hukum benda Indonesia, virtual land memenuhi unsur kebendaan menurut hukum perdata Indonesia sehingga dapat diakui sebagai benda. Dalam konteks cara perolehan hak kebendaannya, virtual land dapat diperoleh melalui penciptaan (melalui metode minting) dan

---

<sup>37</sup> Pundra Ajisaka. 2018. Perlindungan Hukum Nasabah Perorangan Dalam Transaksi Di Pasar Valuta Asing. *JuristDiction*: Vol. 1 No. 2, November 2018

<sup>38</sup> Vide Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan dan Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto.

penyerahan secara nyata (melalui metode transfer). Dalam perspektif hukum perdata Indonesia, peralihan hak kepemilikan atas virtual land di platform metaverse merupakan kesepakatan di antara para pihak yang diselenggarakan dalam kerangka perjanjian tukar menukar sebagaimana terdapat dalam Pasal 1541 KUHPerdata. Secara lebih lanjut, penggunaan kontrak elektronik pada platform metaverse sebagai sarana perolehan virtual land juga memenuhi keabsahan kontrak elektronik sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

## REFERENSI

Jay David Bolter, *Reality Media: Augmented and Virtual Reality* (Massachusetts: MIT Press, 2021), hlm. 9.

Jean-François Uhl et. al., *Digital Anatomy: Applications of Virtual, Mixed and Augmented Reality* (Human-Computer Interaction Series (New York: Springer, 2021), hlm. 3.

IPwC, “Virtual and Augmented Reality Could Deliver a 1.4 Trillion Boost to The Global Economy by 2030,” PwC, <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2020/english/virtual-and-augmented-reality-could-deliver-a-1-4trillion-boost.html>. 2020 (diakses pada 03 April 2024).

Kye, B et. al.,” Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations,” *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18, No. 32 (2021), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8737403/> (diakses pada 02 April 2024).

Financial Action Task Force, “International Standards on Combating Money Laundering and The Financing of Terrorism & Proliferation” The FATF Recommendations, <https://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/recommendations/pdfs/FATF%20Recommendations%202012.pdf> (diakses pada 02 April 2024)

Jorge A. B Leal, *NFT AND METAVERSE: LEGAL LIMITS* (Chicago: Independently Published, 2022), hlm. 15-20.

Voraprapa Nakavachara and Kanis Saengchote, “Is Metaverse Land a Good Investment? It Depends on Your Unit of Account!”, Chulalongkorn Business School, [https://www.researchgate.net/publication/358422585\\_Is\\_Metaverse\\_LAND\\_a\\_good\\_investment\\_It\\_depends\\_on\\_your\\_unit\\_of\\_account](https://www.researchgate.net/publication/358422585_Is_Metaverse_LAND_a_good_investment_It_depends_on_your_unit_of_account) (diakses 02 April 2024).

Daniel Gonzale, *Metaverse Investing: How NFTs, Web 3.0, Virtual Land and Virtual Reality Are Going to Change the World as We Know It* (Chicago: Independently Published, 2021), hlm. 30-32.

Chris Dilella and Andrea Day, “Investors are Paying Millions for Virtual Land in The Metaverse”, CNBC <https://www.cnbc.com/2022/01/12/investors-are-paying-millions-for-virtual-land-in-the-metaverse.html> (diakses pada 03 April 2024).

Raisa Bruner, “Why Investors Are Paying Real Money for Virtual Land”, *The time*, <https://time.com/6140467/metaverse-real-estate/> (diakses pada 03 April 2024).

Hasbullah et. al., *I Hukum I Kebendaan I Perdata: I Hak-Hak I Yangl Memberil I Kenikmatan* (Jakarta: Ind-Hil-Co, 1942), hlm. 45-48.

Pundra Ajisaka. 2018. "Perlindungan Hukum Nasabah Perorangan Dalam Transaksi di Pasar Valuta Asing," *Jurnal Jurist-Diction: Vol. 1 No. 2, November (2018)*, <https://www.researchgate.net/publication/342670830>

PERLINDUNGAN\_HUKUM\_NASABAH\_PERORANGAN\_DALAM\_TRANSAKSI\_DI\_PASAR\_VALUTA\_ASING

Ridwan Khairandy, *Perjanjian Jual Beli* (Yogyakarta: FH UII Press, 2016), hlm. 3.

J. Satrio, Cessie. *Tagihan Atas Nama* (Purwokerto: Yayasan DNC, 2009) hlm. 43.

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014) hlm 12.

Mangara, Gerhard dan tazqia Aulia Al Djufri, *Urgensi pembaharuan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Di Indonesia. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol3. No. 4 (2020)*.

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum. Kencana Prenada Media Group, Jakarta 2015*, hlm. 35.

B. Pratama, "Legal Prescription on Virtual Property and Its Rights," *Journal of Physics: Conf. Series 801 (2017)*, <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/801/1/012090> (diakses pada 01 april 2024).

Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2017), hlm. 12

Redaksi Hukum Online, "Cara Untuk Memperoleh Hak Milik Melalui Penyerahan," *Hukum Online*, <https://www.hukumonline.com/berita/a/cara-untuk-memperoleh-hak-milik-melalui-penyerahan-lt5a72a1e93c48c?page=2> (diakses pada 01 april 2024).

Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata* (Jakarta: PT Intermasa, 1984), hlm 60

Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), hlm. 163.

Titik Triwulan Tutik, *Pengantar Hukum Perdata di Indonesia. Cetakan Pertama* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), hlm. 153

Decentraland, "Terms of Use," *Platform Decentraland*, <https://Decentraland.org/terms/> (diakses pada 02 April 2024).

The Sandbox, "The Sandbox Terms of Use," *Platform The Sandbox*, <https://www.sandbox.game/en/terms-of-use/> (diakses pada 02 April 2024).

Wian Erlank, "Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur," *Potchefstroom Electronic Law Journal*, [https://www.researchgate.net/publication/298395856\\_Introduction\\_to\\_Virtual\\_Property\\_Lex\\_Virtualis\\_Ipsa\\_Loquitur](https://www.researchgate.net/publication/298395856_Introduction_to_Virtual_Property_Lex_Virtualis_Ipsa_Loquitur) (diakses pada 04 April 2024). hlm. 2548.

Adi Robertson, "Meta's Sci-Fi Haptic Glove Prototype Lets You Feel VR Objects Using Air Pockets," *The Verge*, <https://www.theverge.com/2021/11/16/22782860/meta-facebook-reality-labs-soft-robotics-haptic-gloveprototype> (diakses pada 05 April 2024).

*The Meta-verse, Metaverse Investment Guide, Invest in Virtual land, Crypto Art, NFT (Non Fungible Token), VR, AR & Digital Assets: Blockchain Gaming The Future of The New Digital World* (United State: Metaverse Books, 2021), hlm. 189

Mike Martin & Kyle Roof, *Get Rich With Digital Real Estate: Become a Digital Landlord Today!* (Chicago: Independently Publish, 2021), hlm. 31.

Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 127