KEABSAHAN TRANSAKSI KEPEMILIKAN PROPERTI PADA EKOSISTEM METAVERSE

****

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 dalam Ilmu Hukum**

**Oleh:**

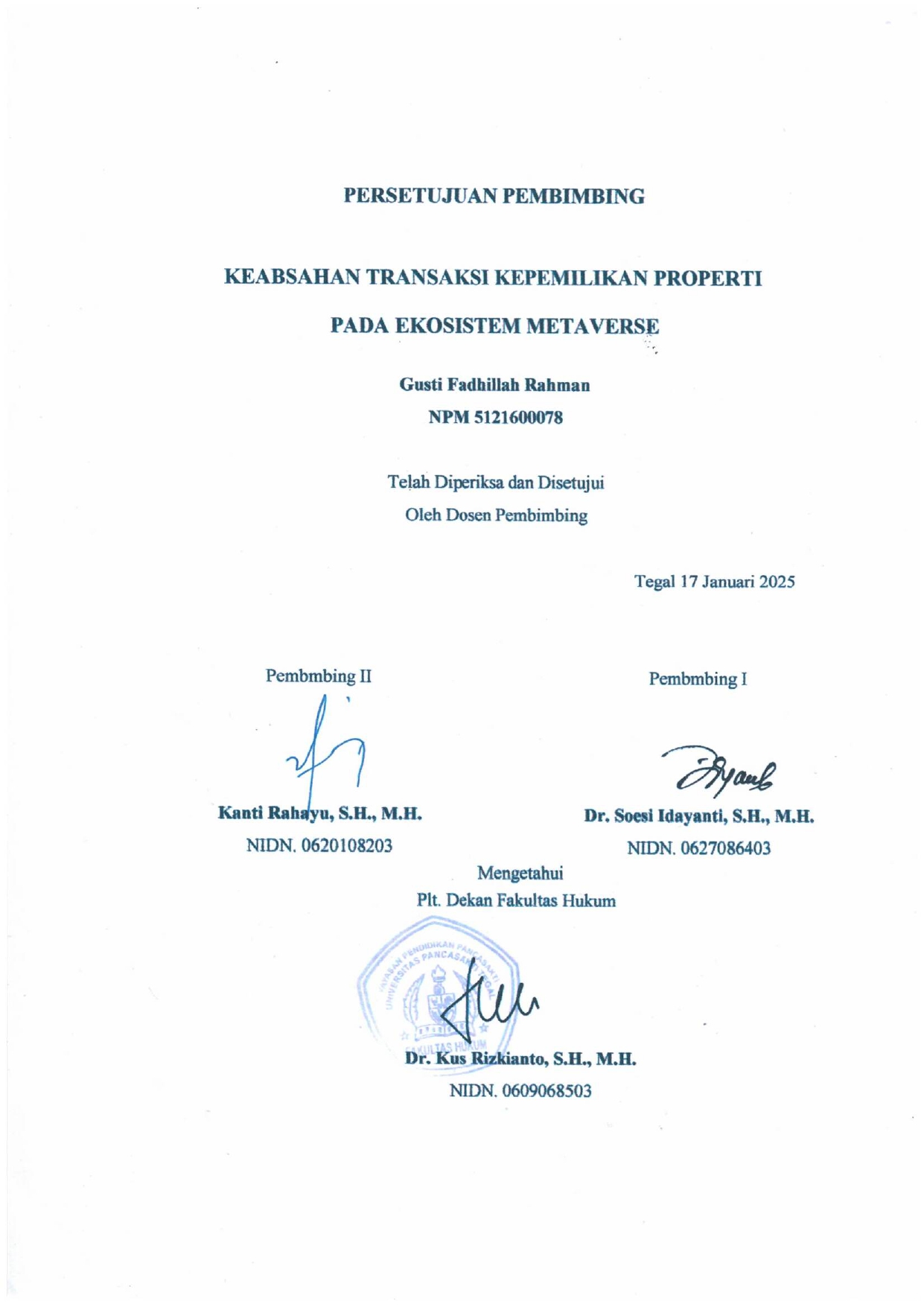
**GUSTI FADHILLAH RAHMAN**

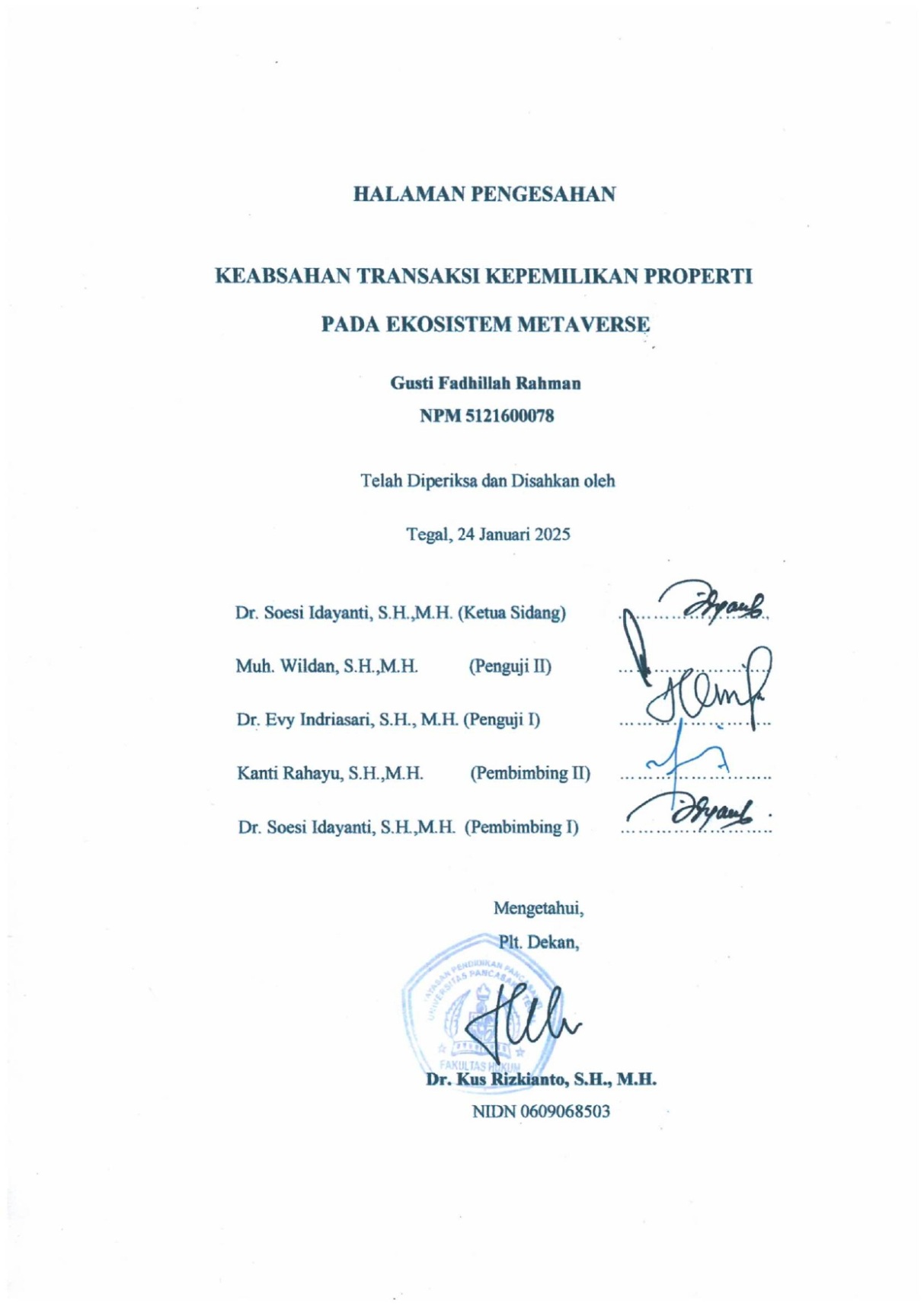
**NPM 5121600078**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2025**

****

****

****

##### ABSTRAK

Indeks peningkatan kesadaran teknologi digital masyarakat Indonesia sudah cukup signifikan tiap tahunnya. Munculnya metaverse dimana manusia dapat berinteraksi virtual hingga dapat memiliki sebuah aset properti berharga. Hukum memiliki sifat yang harus beradaptasi demi tercapainya tujuan hukum itu sendiri. Penelitian ini bertujuan : (1) Untuk mengkaji bentuk transaksi kepemilikan properti yang terdapat dalam ekosistem metaverse. (2) Untuk menganalisa keabsahan benda yang menjadi objek transaksi pada ekosistem metaverse. Penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka yang di olah dengan metode yuridis normatif. Sehingga hasil penelitian menunjukan bahwa bentuk transaksi properti apa saja yang terdapat pada ekosistem metaverse serta keabsahan dari objek transaksi properti yang ada pada metaverse. Berdasarkan hasil penelitian ini di harapkan akan menjadi bahan informasi dan masukan bagi mahasiwa, akademisi, praktisi, dan semua pihak yang membutuhkan di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal.

**Kata Kunci : Teknologi Digital, Metaverse, Hukum**

# *ABSTRACT*

*The index of digital technology awareness among Indonesian society has shown significant growth each year. The emergence of the metaverse allows individuals to interact virtually and even own valuable property assets. Law possesses an adaptive nature that must evolve to achieve its objectives. This research aims to: (1) Examine the forms of property ownership transactions within the metaverse ecosystem; (2) Analyze the legality of objects that are the subject of transactions within the metaverse ecosystem. This study employs a literature review technique processed using a normative legal method. The results indicate various forms of property transactions present in the metaverse ecosystem, as well as the legality of those transaction objects. It is hoped that this research will serve as a source of information and input for students, academics, practitioners, and all parties in need within the Faculty of Law at Universitas Pancasakti Tegal.*

***Keywords:******Digital Technology, Metaverse, Law***

##### MOTTO

“Kewajiban Seorang Pria Adalah Tanggung Jawab Terhadap Segala Hal Yang Telah Di Kerjakannya”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. al-Baqarah ayat 286).

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

* Kedua orang tua penulis yakni Ibu Dian Tri Ari Setiyowati dan Bapak Agus Rahman yang telah memberikan pengorbanan serta dukungan tak terhingga untuk penulis.
* Seorang saudara kandung penulis, Naziha Az Zahrah yang senantiasa memberikan motivasi untuk penulis agar segera menyelesaikan penulisan.
* Ibu Dosen Wali penulis sekaligus Dosen Pembimbing, Ibu Kanti Rahayu, S.H.,M.H. yang telah meluangkan waktu untuk penulis ketika hendak berkonultasi secara akademis.
* Ibu Dosen Pembimbing Penulis, Ibu Dr. Soesi Idayanti, S.H.,M.H. telah meluangkan waktu untuk penulis ketika hendak berkonultasi perihal penulisan.
* Pembina Resimen Mahasiswa satuan 924 Garudhea Universitas Pancasakti Tegal Bapak Dr. Kus Rizkianto S.H., M.H. yang telah memberikan dukungan moril selama saya menjabat sebagai komandan resimen mahasiswa.
* Rekan anggota Resimen Mahasiswa Satuan 924 Garudhea Universitas Pancasakti Tegal.
* Penulis sendiri atas segala keberhasilan melawan rasa malas sehingga tetap konsisten dalam menyusun skripsi ini.

**KATA PENGGANTAR**

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah Swt., *Alhamdulillah* penyusunan skripsi ini dapat selesai. Dengan skripsi ini pula penulis dapat menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Saw. yang membawa rahmat sekalian alam. Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kebaikan penulis dalam hal menulis karya kedepannya.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak yang kepadanya patut diucapkan terima kasih. Ucapan terima kasih penulis, sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Pancasakti Tegal Dr. Taufiqulloh, M.Hum
2. Plt. Dekan Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal, Dr. Kus Rizkianto, S.H.,M.H.
3. Dr. Soesi Idayanti, S.H.,M.H. (Wakil Dekan 1 Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal).
4. Fajar Dian Ariani, S.H.,M.H. (Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal).
5. Dr. Moh. Khamim, S.H.,M.H. (Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal).
6. Dr. Soesi Idayanti, S.H.,M.H. (Dosen Pembimbing 1). Kanti Rahayu, S.H.,M.H. (Dosen Pembimbing II) yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan pada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap dosen Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan pada penulis sehingga bisa menyelesaikan studi Strata 1. Mudah-mudahan mendapatkan balasan dari Allah Swt. sebagai amal shalih
8. Segenap pegawai administrasi/karyawan Uruversitas Pancasakti Tegal khususnya di Fakultas Hukum yang telah memberikan layanan akademik dengan sabar dan dan ramah.
9. Orang tua, serta saudara-suadara penulis yang memberikan dorongan moriil pada penulis dalam menempuh studi.
10. Semua pihak yang memberikan motivasi dalam menempuh studi maupun dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swt. membalas semua amal kebaikan mereka dengan balasan yang lebih dari yang mereka berikan kepada penulis. Akhirnya hanya kepada Allah Swt. penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca umumnya.

Tegal, 19 Januari 2025

**Penulis**

##### DAFTAR ISI

[**BAB I 1**](#_Toc187960109)

[**PENDAHULUAN 1**](#_Toc187960110)

[A. Latar Belakang 1](#_Toc187960111)

[B. Rumusan Masalah 6](#_Toc187960112)

[C. Tujuan Penelitian 6](#_Toc187960113)

[D. Urgensi Penelitian 6](#_Toc187960114)

[E. Tinjauan Pustaka 7](#_Toc187960115)

[F. Metode Penelitian 9](#_Toc187960116)

[G. Sistematika Penulisan 13](#_Toc187960117)

[**BAB II 15**](#_Toc187960118)

[**TINJAUAN KONSEPTUAL 15**](#_Toc187960119)

[A. Sejarah Informasi dan Transaksi Elektronik 15](#_Toc187960120)

[B. Tinjauan Umum Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) 19](#_Toc187960121)

[C. Tinjauan Umum Tentang Kontrak 25](#_Toc187960122)

[D. Tinjauan Umum Tentang Kepemilikan Properti 34](#_Toc187960123)

[E. Tinjauan Umum Tentang Metaverse 43](#_Toc187960124)

[**BAB III 46**](#_Toc187960125)

[**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46**](#_Toc187960126)

[A. Bentuk Transaksi Kepemilikan Properti Yang Tersedia Dalam Ekosistem Metaverse 46](#_Toc187960127)

[B. Keabsahan Benda Yang Menjadi Objek Transaksi Pada Ekosistem Metaverse 61](#_Toc187960128)

[**BAB IV 71**](#_Toc187960129)

[**PENUTUP 71**](#_Toc187960130)

[A. Simpulan 71](#_Toc187960131)

[B. Saran 73](#_Toc187960132)

[**DAFTAR PUSTAKA 75**](#_Toc187960133)

# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Teknologi merupakan sebuah entitas yang tidak akan hilang seiring dengan kehidupan manusia. Keberadaannya menjadikan manusia bergantung kepada segala bentuk produk perkembangan teknologi, karena fenomena teknologi menghadirkan sebuah kemudahan serta sifat praktis yang ada dalam segala kegiatan sehari hari. Dewasa kini salah satu bentuk teknologi yang sangat massive perkembangannya ada dalam bidang teknologi digital, digital menurut Alifian Adam yang terdapat dalam karyatulis artikel dipublikasi oleh accurate yakni suatu teknologi elektronik yang mampu melakukan penyimpanan, menghasilkan, dan juga memproses berbagai data yang terdapat dalam dua kondisi,Yakni positif dan negatif[[1]](#footnote-1).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) meluncurkan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2023 pada tanggal 14 Desember dalam acara Festivial Sumber Daya Manusia Digital Kementerian Kominfo. Dari IMDI tahun 2023 didapatkan bahwa terjadi peningkatan dari tahun sebelumnya sebesar 5,38. Jika pada tahun 2022, IMDI tercatat sebesar 37,80, pada tahun 2023 IMDI mengalami peningkatan menjadi 43,18. IMDI merupakan suatu pengukuran tingkat kompetensi dan keterampilan masyarakat dalam penggunaan teknologi

digital dalam kehidupan sehari-hari maupun terkait pekerjaannya[[2]](#footnote-2). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa indeks peningkatan kesadaran teknologi digital masyarakat Indonesia sudah cukup signifikan tiap tahunnya, seperti yang dapat di ketahui teknologi digital memiliki manfaat yang banyak bagi kehidupan sehari-hari dari mulai manfaat sosial seperti pertukaran informasi dengan skala global yang mudah di dapatkan sampai dengan manfaat ekonomi bagi perkembangan pendapatan maupun kepemilkan aset, salah satu teknologi digital yang beberapa waktu lalu muncul yang mana teknologi digital tersebut di dalamnya manusia dapat berinteraksi transnasional melalui sebuah karakter yang dikenal sebagai avatar bahkan dapat memiliki sebuah aset berharga, teknologi digital tersebut dikenal dengan nama Metaverse.

Metaverse dalam arti bahasa terdiri dari dua unsur kata diantaranya “meta” dan juga “verse”. Meta dapat kita terjemahkan sebagai “Sesuatu yang dapat melewati atau melampaui” kemudian Verse yang memiliki arti “Semesta”. Definisi metaverse di kemukakan oleh Riza Dian Kurnia dalam artikel Qoala, Riza mendefinisikan bahwa sekumpulan orang yang tergabung dalam suatu wadah serta diantara mereka dapat terkoneksi satu sama lain menggunakan teknologi virtual dapat di sebut sebagai metaverse. Dalam komunitas ini, orang dapat bertemu, bekerja, bermain bahkan bertransaksi jual beli seperti pada dunia nyata dengan bantuan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)[[3]](#footnote-3). Pendiri platform metaverse menyebutkan bahwa metaverse merupakan sebuah internet dimana penggunanya akan merasakan bahwa pengguna tersebut ada di dalam sebuah kondisi realita dan tidak hanya melihatnya. Jadi sebuah ruang mencakup keseluruhan materi yang dapat melampaui banyak hal termasuk apa saja yang terlihat pada dunia ini melalui gaungan dari teknologi digital berupa Augmented Reality serta Virtual Reality di sebut sebagai Metaverse.

Gabungan kedua teknologi digital tersebut maka seseorang pengguna Metaverse dapat melakukan seolah olah dirinya memiliki kendali atas dirinya sendiri yang di refleksikan melalui bentuk virtual yang dikenal sebagai avatar hal ini termasuk melakukan kegiatan sehari hari di dunia nyata bahkan bisa sampai membeli dan memiliki aset seperti jual beli tanah, rumah, pulau, bahkan sampai dengan mengadakan konser di dunia virtual. Pada tahun 2022 Metaverse di Indonesia sendiri sudah ada yang mengembangkan yakni salah satu pasangan publik figur yang dikenal sebagai “sultan andara” mereka adalah Raffi Ahmad dan Nagita Slavina. Perusahaan milik keduanya yakni RANS Entertainment telah merambah ke dalam bisnis Metaverse, mereka memberikan nama bisnisnya yakni RansVerse[[4]](#footnote-4). Hukum Perdata di Indonesia mengenal adanya hubungan hukum, yakni suatu konektivitas yang di dalamnya memuat antara dua subyek hukum atau melebihi serta mencakup hak dan kewajiban para pihak yang diantaranya saling berhadapan serta berhubungan dapat di sebut sebagai hubungan hukum *(rechtbetrekkingen)*[[5]](#footnote-5).

Sesuatu hal yang di dalamnya terdapat kebendaan serta sesama subyek hukum maka dapat terjadi sebuah hubungan hukum. Hubungan hukum antara subyek hukum dengan benda berupa hak apa yang dikuasai oleh subyek hukum itu atas benda tersebut, baik benda berwujud, benda bergerak, atau benda tidak bergerak. Hubungan hukum memiliki syarat-syarat yaitu adanya dasar hukum dan adanya pristiwa hukum. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas yang mana memaparkan tentang bisnis digital yang di kembangkan oleh RansVerse di dalamnya terdapat subyek hukum serta obyek hukum, Subyek hukum di dalam bisnis digital tersebut yakni antara pemilik RansVerse serta pembeli properti metaverse, menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronnik Pasal 1 ayat (14) *“Pengguna adalah pihak yang menggunakan Uang Elektronik”* dan ayat (15) menyatakan *“Penyedia Barang dan/atau Jasa adalah pihak yang menjual barang dan/atau jasa yang menerima pembayaran dari Pengguna.”*

Berdasrkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, dalam regulasi tersebut sangat jelas di atur tentang mekanisme transaksi dalam elektronik yang merupakan salah satu bentuk adaptasi negara terhadap perkembangan teknologi digital. Penerapan teknlogi Metaverse meskipun masih tergolong baru di Indonesia, metaverse telah menunjukkan hasil yang signifikan di berbagai bidang kehidupan. Namun, ada beberapa kendala dalam penerapan metaverse secara luas di Indonesia, termasuk akses yang tidak merata terhadap teknologi, masalah dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan baru, dan kekhawatiran tentang keamanan dan privasi data. Metaverse juga berpotensi membawa berbagai tantangan hukum dan sosial. Hal itu melatarbelakangi penulis untuk mendeskripsikan keabsahan benda yang di transaksikan melalui metaverse pada perspektif hukum perdata dan Menganalisis dampak yang terjadi apabila terdapat perbuatan melawan hukum pada transaksi dalam metaverse.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah transaksi kepemilikan properti yang tersedia dalam ekosistem metaverse ?
2. Bagaimanakah keabsahan benda yang menjadi objek transaksi pada ekosistem metaverse ?

## Tujuan Penelitian

* 1. Untuk mengkaji bentuk transaksi kepemilikan properti yang terdapat dalam ekosistem metaverse.
  2. Untuk menganalisa keabsahan benda yang menjadi objek transaksi pada ekosistem metaverse.

## Urgensi Penelitian

1. Urgensi Teoritis

Hingga saat ini, banyak negara, termasuk Indonesia, belum memiliki regulasi yang secara spesifik mengatur transaksi properti di dunia virtual. Hal ini menimbulkan celah hukum yang dapat berdampak negatif pada para pihak yang bertransaksi di metaverse, terutama terkait dengan perlindungan hak-hak mereka atas aset virtual serta keterkaitan denan keabsahan benda yang di transaksikan. Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana prinsip-prinsip hukum properti tradisional dapat diterapkan atau diadaptasi dalam konteks metaverse. Dalam metaverse, properti yang dimiliki biasanya berbentuk NFT (Non-Fungible Token) yang diperdagangkan melalui teknologi blockchain. Namun, belum jelas apakah NFT ini diakui sebagai bentuk kepemilikan sah dalam sistem hukum konvensional.

1. Urgensi Praktis

Dalam era digital yang semakin berkembang, konsep metaverse telah menjadi salah satu topik yang banyak diperbincangkan di berbagai kalangan, termasuk para ahli teknologi, ekonomi, dan hukum. Metaverse mengacu pada lingkungan virtual berbasis teknologi blockchain dan augmented reality, di mana individu dapat berinteraksi, bermain, bekerja, serta melakukan transaksi, termasuk transaksi kepemilikan properti virtual. Fenomena ini mengundang berbagai tantangan baru, terutama dalam hal legalitas dan keabsahan transaksi di ruang digital yang bersifat global dan terdesentralisasi.

Ketidakpastian NFT menimbulkan potensi konflik antara pengguna, platform, dan bahkan otoritas negara terkait hak kepemilikan dan penyelesaian sengketa. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk mengidentifikasi legalitas dari transaksi kepemilikan properti virtual di metaverse. Penelitian ini berperan penting dalam meneliti bagaimana mekanisme transaksi tersebut bisa diakui secara sah oleh hukum.

## Tinjauan Pustaka

* 1. Umi Intan Kharisma, *“Studi Analisis Hukum Jual Beli Dalam Platform Metaverse Perspektif Hukum Islam dan Hukum Perdata”,* Skripsi tahun 2024. Temuan penelitian dari skripsi tersebut menunjukkan bahwa perspektif hukum, Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata memperbolehkan jual beli di platform metaverse, namun Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik melarang transaksi tersebut. Cryptocurrency tidak memenuhi standar mata uang[[6]](#footnote-6). Berbeda dengan penelitian tersebut dalam penelitian ini penulis memiliki pemikiran bahwa seharusnya terdapat urgensi jangka panjang karena seiring dengan perkembangan teknologi, konsep metaverse dan segala transaksinya kemungkinan besar akan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat.
  2. Muhammad Ibadur Rohman, *“Perlindungan Hukum Terhadap Kepemilikan Tanah Virtual Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam”*, Tahun 2023. Menurut temuan analisis penelitian tersebut, kepemilikan tanah virtual di platform RansVerse sejalan dengan prinsip-prinsip perjanjian, tetapi belum sesuai dengan ketentuan yang mengikat secara hukum, seperti yang dinyatakan dalam pasal 1320 KUHPer. Secara khusus, terdapat ketidakjelasan dalam dua hal penting diantaranya batasan usia dan kemampuan untuk membeli tanah virtual, serta penggunaan tanah yang diperbolehkan[[7]](#footnote-7). Berbeda dengan penelitian tersebut dalam penelitian ini penulis akan lebih mengarah kepada keabsahan dari transaksi properti serta penulis juga akan memasukkan unsur teori perikatan, perjanjian, serta regulasi khusus seperti UU ITE yang memungkinkan akan mengalami penyesuaian setelah adanya penelitian ini.
  3. Nauval Mahadhika dan Ni Putu Purwanti, *“Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Pembelian Aset Kripto Melalui Transaksi Elektronik Di Indonesia”,* Jurnal Tahun 2016. Menyimpulkan, perlindungan hukum bagi konsumen yang membeli aset kripto melalui transaksi elektronik tersebar di sejumlah undang-undang, antara lain UU Perlindungan Konsumen, UU ITE, dan Perbappebti Nomor 8 Tahun 2021. Jika konsumen mengalami kerugian saat membeli aset kripto melalui transaksi elektronik, mereka memiliki dua pilihan hukum yakni dapat berupa bentuk penyelesaian sengketa non-gugatan dan litigasi[[8]](#footnote-8). Berbeda dengan penelitian tersebut dalam penelitian ini penulis akan menjabarkan bagaimana bentuk keabsahan objek transaksi property dalam metaversese.

## Metode Penelitian

* + - 1. Jenis Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan jenis penelitian studi pustaka. Studi pustaka adalah penelitian dengan penggunaan data sekunder yang diperoleh melalui penelusuran dokumen.[[9]](#footnote-9) Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan dalam penulisan skripsi ini karena relevansi serta memiliki beberapa keuntungan penting, metode penelitian kepustakaan memungkinkan penulis untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam konteks keabsahan transaksi di metaverse, peneliti dapat mengakses buku, jurnal, dan artikel hukum yang membahas aspek hukum terkait transaksi virtual, seperti NFT dan smart contracts. Ini penting untuk memahami landasan hukum dan teori-teori yang mendasari transaksi dalam ekosistem digital ini

Dengan melakukan penelitian kepustakaan, penulis dapat memperluas pemahaman tentang konsep-konsep baru dalam metaverse, termasuk bagaimana teknologi blockchain berfungsi dalam transaksi digital dan bagaimana hal ini berinteraksi dengan hukum tradisional. Ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika antara teknologi dan regulasi hukum

Dengan mempertimbangkan semua alasan di atas, metode penelitian kepustakaan menjadi pilihan yang sangat tepat untuk menyusun skripsi tentang keabsahan transaksi dalam ekosistem metaverse, tidak hanya memberikan dasar teoritis yang kuat tetapi juga membantu penulis untuk memahami konteks hukum yang lebih luas terkait dengan topik tersebut.

* 1. Pendekatan Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis akan menggunakan pendekatan yuridis normative, yakni pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama dengan cara meneelah teori, konsep, asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan studi ini.[[10]](#footnote-10) Penulis menggunakan pendekatan ini karena sangat sesuai sekali dengan konsep serta nilai nilai yang nantinya akan di jabarkan dalm penulisan. Yurids normative meninjau problematika hukum mengenai sesuatu yang dianggap boleh dan tidak boleh menurut regulasi yang berlaku.[[11]](#footnote-11)

* 1. Data Penelitian

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang terdiri atas beberapa Peraturan Perundang – Undangan yang terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

* + 1. Kitab Undang Undang Hukum Perdata
    2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Transaksi Elektronik
    3. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi
    4. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Prnsip Penyelenggaraan Uang Elektronik

1. Bahan Hukum Sekunder

\Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen – dokumen resmi[[12]](#footnote-12). Data sekunder yang digunakan berupa dokumen hukum, studi penelitian, dan data pendukung sebagai referensi dalam pembahasan kekerasan dalam rumah tangga sebagai pemicu tindak pidana lainnya.

1. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum sebagai penjelas serta petunjuk dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang ada atau di kuitp oleh penulis dalam penelitian ini. Bahan hukum tersier dapat meliputi kamus besar bahasa Indonesia, kamus hukum dan situs internet yang berkaitan.

* 1. Metode Pengumpulan Data

Data sekunder dapat dikumpulkan dengan beragam variasi. Untuk pengumpulan data sekunder dapat menggunakan metode studi pustaka baik *secara online atau offline*[[13]](#footnote-13)*.* Undang-undang, peraturan pemerintah, serta regulasi internasional terkait transaksi digital dan kepemilikan aset virtual, seperti Undang Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik di Indonesia, peraturan perlindungan konsumen, dan kerangka hukum terkait NFT. Studi kasus dapat diambil dari platform-platform metaverse yang sudah mapan dan memiliki ekosistem properti digital yang aktif, seperti Menganalisis bagaimana transaksi kepemilikan lahan virtual terjadi di Decentraland, termasuk legalitas, hak pengguna, dan mekanisme yang diterapkan. Studi kasus transaksi properti virtual di The Sandbox, termasuk bagaimana proses jual-beli, penyelesaian sengketa, dan jaminan kepemilikan diterapkan dalam ekosistem ini.

* 1. Metode Analisis Data

Metode analisis data yaitu Upaya untuk menemukan hasil penelitian yang telah di proses sehingga mudah dipahami oleh pembaca penelitian. Dalam penulisan skripsi yang berjudul “Implikasi Hukum TerhadapTransaksi Kepemilikan Properti Pada Ekosistem Metaverse” metode yang akan digunakan adalah metode analisis penelitian kualitatif. Dalam menganalisis data, prosedur dan istilah dalam strategi penelitian kualitatif berbeda antara yang satu dengan lainnya. Meskipun demikian berbeda, peneliti dapat menggunakan prosedur yang umum digunakan. Cara yang dianggap ideal adalah dengan penggabungan prosedur umum dengan langkah khusus dalam menganalisis data penelitian kualitatif[[14]](#footnote-14).

## Sistematika Penulisan

Penulis menyusun sistematika penulisan skripsi ini yang dibagi dalam 4 (empat) bab. Maksud dari pembagian skripsi ini ke dalam bab-bab dan sub bab adalah untuk menjelaskan dan menguraikan setiap permasalahan dengan baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, urgensi penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, rencana sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN KONSEPTUAL**

Bab ini menguraikan tentang norma norma hukum teori teori hukum yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat antara lain, tinjauan umum tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tinjauan umum tentang kontrak, tinjauan umum tentang properti, tinjauan umum tentang metaverse, perlindungan hukum terhadap transaksi kepemilikan properti dalam ekosistem metaverse.

**BAB III Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan yang diangkat antara lain, Bentuk transaksi kepemilikan properti yang tersedia dalam ekosistem metaverse dan Keabsahan benda yang menjadi objek transaksi pada ekosistem metaverse

**BAB IV Penutup**

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan simpulan dan saran.

# BAB II

# TINJAUAN KONSEPTUAL

## Sejarah Informasi dan Transaksi Elektronik

Informasi serta teknologi dari zaman ke zaman mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembagan ilmu dan pengetahuan yang di lakukan oleh manusia serta ilmuwan. Hal tersebut dapat kita ketahui dari salah satu penemuan teknologi telekomunikasi seperti telepon oleh alexander grahambell yang mulanya di gunakan untuk keperluan tertentu. Namun seiringnya waktu, telepon di produksi massal dan menjadi sebuah teknologi pada masa itu. Perkembangan teknologi juga diakibatkan dari sifat ketidakpuasan manusia serta keingintahuan manusia terhadap sampai mana batasan kemampuan alamiah otak, oleh karena itu tidak sampai berhenti pada telepon genggam jaringan saja berbagai macam inovasi seperti perubahan bentuk serta bahan telepon jaringan mengalami perubahan.

Teknologi informasi pertama kali masuk di Indonesia pada tahun 1925, pada saat itu Indonesia masih menjadi negara Hindia Belanda. Teknologi informasi pada masa itu berupa radio yang sebelumnya sudah ada lebih dulu masuk di negara Uni Soviet dan Amerika. Radio menjadi alat penyampaian informasi utama yang di miliki oleh badan swasta pada masa itu dikarenakan pemerintahan negara Indonesia belum ada dan hanya beberapa sektor saja yang terjangkau dengan jaringan radio. Radio selain digunakan sebagai alat komunikasi pada masa peperangan digunakan juga sebagai alat propaganda, seperti penyiaran radio yang

di siarkan oleh RRI mengenai pertempuran Surabaya[[15]](#footnote-15). Selain itu sejarah menatat bahwa kemerdekaan Indonesi juga di siarkan melalui teknologi radio berikut dengan keadaan jepang yang menyerah pada tentara sekutu sampai dengan detik detik proklamasi oleh Ir. Soekarno di kumandangkan.

Berlanjut beberapa dekade kemudian muncul lagi sebuah teknologi informasi pengembangan inovasi dari radio, pengembangan teknologi ini berupa tampilan audio visual yang dapat disiarkan secara langsung sesuai dengan waktu dan kejadian yang sama dari tempat yang berbeda. Teknologi ini di sebut dengan Televisi. Televisi di Indonesia perdana menyiarkan peringatan hari kebesaran kemerdekaan republik Indonesia tepatnya pada tahun 1962. Teknologi televisi memberikan kesan yang berbeda dengan radio dikarenakan pada radio kita hanya dapat mendengarkan nama saja siapa yang berperan dalam suatu kejadian ataupun hanya mendengarkan aja hal apa yang di sampaikan jika dengan televisi kesan yang di dapatkan yakni tontonan secara visual tidak hanya sura saja namun tampilan wajah dan pergerakan dapat di lihat secara langsung melalui layar kaca.

Televisi yang di siarkan pada masa awal hadirnya ke masyarakat tersebut kualitas penyiaran audio visualnya masih belum seperti sekarang di mana kualitas visual nya masih dikatakan sangat baik, seirig berkemangnya inovasi ide dari ilmuwan maka di ciptakanlah sebuah alat teknlogi yang mampu menunjang kualitas penyebaran informasi yang bahkan alat inovasi kali ini dapat menembus luar angkasa yakni di sebut sebagai satelit. Satelit pertama milik Indonesia yakni satelit palapa yang mana berupa satelit geostasioner, dengan mulainya teknologi satelit tersebutlah siaran televisi di Indonesia semakin berkualitas. Satelit bekerja sebagai repeater di langit, dan menggunakan transponder untuk memungkinkan komunikasi dua arah. Satelit juga menggunakan antena untuk menerima transmisi di berbagai kawasan di dunia.

Masih di era yang sama perkembangan inovasi teknologi informasi di kembangkan di sektor lain dan masuk ke Indonesia yakni teknologi jaringan internet, kemunculan internet di Indonesia merupakan sebuah waktu yang dapat diktakan sebagai titik mulai dari era baru bagi kemajuan berabagai sektor. Internet memiliki sebuah mekanisme terpusat yang di kelola oleh suatu perusahaan yang biasa di sebut Provider. Provider yang pertama ada di Indonesia khusunya provider internet atau *Internet Service Provider* sebagaimana di sampaikan oleh Nurudin dalam karya tulis ilmiahnya yakni Perkembangan Teknologi Komunikasi yakni IndoNet[[16]](#footnote-16). Melalui teknologi Internet tersebut masyarakat dapat mendapatkan informasi secara global lebih luas lagi daripada teknologi sebelumnya walaupun pada saat pertama kali kemunculan internet di Indonesia belum semua masyarakat dapat merasakannya karena jangkauan provider serta jaringan yang massih terbatas namun seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi, Internet bahkan dapat di gunakan sebagai media transaksi elektronik.

Berbicara mengenai perkembangan teknologi informasi hingga sampai dapat melakukan transaksi elektronik, transaksi sendiri juga memiliki sejarah perkembangan. Jika menilik sejarah kebelakang dari transaksi itu sendiri transaksi bermula dari saling tukar menukar atau dapat di kenal sebagai barter, barter di gunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan pokok sehari harinya atau sebagai bentuk pertukaran internasional sebelum nilai mata uang di temukan. Sistem barter di Indonesia sudah di lakukan sejak jaman sebelum penjajahan di mana pada masa itu belum adanya nilai tukar uang seperti sekarang. Kemudian pasca kemerdekaan tepatnya pada tanggal 1 oktober 1945 di Indonesia berlaku mata uang bersama yang di namai De Javasche Bank yakni mata uang yang berlaku untuk Hindia Belanda (Indonesia) dan Jepang. Kemudian pada tanggal 3 oktober 1945 pemerintah negara republik Indonesia pada masa itu melalui maklumatnya mengutarakan bahwa terdapat empat mata uang yang sah dan di akui di Indonesia di antaranya *De Javasche Bank, De Japaneese Regeering, Dai Nippon Emisi, Dai Nippon Teikoku Seibu*[[17]](#footnote-17).

Pada tahun 1953 lahirlah lembaga keuangan di Indonesia yang hingga saat ini menjadi lembaga keuangan paling potensial sebagai pemegang tertinggi perputaran mata uang di Indonesia yakni Bank Indonesia. Bank Indonesia memberlakukan dua jenis mata uang di antaranya mata uang kertas dan logam hal tersebut juga di atur dalam Undang-Undang Bank Indonesia Nomor 13 Tahun 1968, dari tahun ke tahun pencetakan nilai mata uang mengalami sekian kali perubahan bentuk desain bahkan nominal angkanya mengikuti kurs nilai uang hingga saat ini. Setelah adanya mata uang tersebut lambat laun sistem barter berkurang karena dinilai lebih efisien untuk di lakukan, seseorang tidak perlu lagi membawa barang untuk di tukarkan terkecuali orang tersebut seagai tengkulaknya atau penjualnya. Pada tahun 1996 seiring dengan berkembangnya teknologi informasi Internet di Indonesia yakni IndoNet, lahir pula sebuah inisiasi metode bisnis transaksi secara elektronik di Indonesia namun pada masa itu transaksi elektronik di Internet masih menerapkan system tatap muka langsung dengan penjual atau yang dikenal dengan *cash on delivery* (COD). Platform transaksi elektronik pertama adalah Dyviacom Intra Bumi atau dikenal D-Net[[18]](#footnote-18). Hingga saat ini keduanya antara informasi dan transaksi elektronik saling beriringan dalam perjalanan inovasi dan perkembangannya seperti lahirnya platform E-Commerce yang memiliki sistem pengiriman melalui pihak ketiga dan pembayaran melalui M-Banking serta beberapa layanan *Cash On Delivery* yang menawarkan asuransi kerusakan barang atau ketidaksesuaian keadaan barang, kemudian perkembangan informasi transnasional seperti bertambah banyaknya berita maupun bacaan lintas negara dikarenakan pengunaan sistem logaritma yang menjadi pengolahan data informasi elektronik serta terus menginisiasi pencarian sumber-sumber informasi secara otomatis.

## Tinjauan Umum Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

* + - 1. **Tinjauan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)**

Teknologi informasi dan transaksi elektronik merupakan sebuah bentuk kemajuan yang dapat memeberikan manfaat dalam kegiatan sosial manusia. Bentuk informasi digital yang di salurkan melalui internet mencakup keseluruhan informasi yang ada di belahan dunia sehingga manusia tidak perlu lagi mencari informasi ataupun sesuatu hal yang berkaitan dengan pertanyaan yang di butuhkan. Teknologi informasi digital di akses melalui internet yang kemudian dengan sistem computer serta jaringan satelit di olah sehingga mendapatkan sebuah data informasi yang di inginkan. Begitu pula dengan transaksi elektronik, transaksi elektronik menggumakan teknologi internet sebagai akses untuk terhubung dengan toko atau platform penjualan. Di dalam platform tersebutlah terjadi sebuah kegiatan hubungan antara penjual dan pembeli yang kemudian pembeli juga dapat melihat ragam macam barang ataupun jasa yang di tawarkan.

Jogiyanto HM memberikan definisi mengenai informasi dalam buku teori dan praktik penelusuran informasi bahwa informasi merupakan pengolahan data dalam suatu bentuk yang dapat bermanfaat dan lebih memiliki makna bagi penerimanya yang merepresentasikan sebuah peristiwa *(event)* yang realita *(fact)* kemudian di manfaatkan untuk memutuskan serta memecahkan suatu masalah[[19]](#footnote-19).

Secara umum jika di pisahkan antara Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yakni yang di maksud sebagai informasi elektronik berasal dari teknologi Internet dan transaksi elektronik menggunakan teknologi internet sebagai penghubung jalur masuk kepada berbagai macam platform transaksi elektronik. Informasi dan transaksi elektronik terdiri dari beberapa kata yang menggabungkan dua istilah yang berbeda yakni informasi elektronik dan transaksi elektronik itu sendiri. KBBI mendefinisikan informasi elektronik sebagai rancangan, topografi, audio, visual serta bentuk lainnya yang merupakan kumpulan tentang hal hal tersebut yang di kumulasikan dalam bentuk data elektronik[[20]](#footnote-20).

Transaksi Elektronik memiliki definisi yakni sebuah perbuatan jual beli yang melalui mekanisme teknologi komputer atau elektronik. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah mengalami perubahan menjadi Undang-Undang 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaki Elektronik mendefinisikan dalam Pasal 1 Ayat 1 dan 2 bahwa *“Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”.* Kemudian *“Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya”.*

* + - 1. **Dasar Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)**

Perkembangan teknologi informasi mengakibatkan perlunya peran hukum dalam beradaptasi supaya segala tindakan hukum yang di lakukan masyarakat dapat di selaraskan dengan perkembangan teknologi yang ada dan meminimalisir perbuatan yang dapat menyebabkan kerugian bagi warga negara, kiranya seperti itulah tujuan sebuah hukum yang berkaitan khusus dengan perkembangan teknologi.

* 1. Undang-Undang Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Permulaan Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik berada di saat teknologi Internet masuk ke Indonesia dan mulai berkembang pesat seiring dengan pengguna teknologi yang meningkat, hal tersebut terjadi tahun 2000-an, rancangan regulasi yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik merupakan sebuah kolaborasi yang di satukan antara Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana Teknologi Informasi dan Rancangan Undang-Undang *E-Commerce[[21]](#footnote-21)*.

Pada tahun 2005 terbentuklah sebuah lembaga kementrian yang menjadi cikal bakal di sahkannya Undang-Udang Informasi Dan Transaksi Elektronik yakni departemen Komunikasi dan Informatika atau Kominfo (sekarang Komdigi). Dengan terbentuknya lembaga tersebut, di usung 50 orang dan menjadi sebuah perkumpulan yang di sebut panja atau panita kerja yang kemudian melakukan pembahasan Rncangan Undang-Undang dalam kurun waktu tahun 2005 sampai dengan 2007 kemudian pada akhirnya di sahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang secara resmi menjadi regulasi nasional pada 21 April 2008.

Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang di sahkan tahun 2008 dari tahun ke tahun mengalami beragam tantangan baru karena sejatinya perkembangan teknologi selalu bergerak dinamis seiring inovasi dari teknologi informasi itu sendiri seperti mulai munculnya tantangan hukum baru serta potensi perbuatan hukum yang baru ataupun kejahatan siber yang tentunya juga berkaitan dengan perlindungan data pribadi pengguna teknologi. Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik mengalami revisi pertamanya di tahun 2016 sehingga menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 hal tersebut merevisi berkaitan hal yang sebelumnya mengandung tafsir yang beragam di dalam hal mengenai kebebasan berekspresi dan pencemaran nama baik. Seperti hal yang sebelumnya karena hukum harus bersifat mengikuti perubahan serta menyelaraskan dengan fenomena masyarakat pada kurun waktu 2023 dengan kompleksnya permasalahan serta penyesuaian hukum dan regulasi lembaga pemerintahan legislatif melakukan pembahasan Rancangan Undang-Undang yang akan merevisi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik kemudian pada tahun 2024 tepatnya pada 2 Januari Tahun 2024 oleh prresiden Ir. Jokowidodo di sahkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang saat ini di kenal sebagai Undang-Undang ITE.

* 1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Penyelenggaraan Uang Elektronik

Peraturan ini di umumkan pada tanggal 4 Mei 2018 dan merupakan peraturan krusial untuk mengatur pemanfaatan serta pemakaian uang elektronik sebagai alat transaksi di Indonesia. Hal ini juga merupakan entuk adaptasi hukum terhadap perkembangan teknologi informasi yang signifikan dan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan transaksi non-tunai yang aman, efisien, dan cepat. Dalam regulasi ini, uang elektronik memiliki pengertian sebagai alat transaksi yang diterbitkan berdasarkan nilai uang tunai yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, di mana nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam media seperti server atau chip[[22]](#footnote-22). Hal ini menegaskan bahwa uang elektronik bukanlah simpanan bank, melainkan instrumen transaksi yang memiliki karakter yang khusus.

Salah satu tujuan penting dari PBI ini yakni untuk membuat rancangan kerja yang jelas bagi penyelenggaraan uang elektronik, termasuk regulasi mengenai penerbit, pengguna, dan berbagai pihak terkait lainnya seperti *acquirer* dan penyelenggara *switching*. PBI ini juga menekankan pentingnya prinsip kehati-hatian dalam pengelolaan dana float, yaitu dana yang disimpan oleh penerbit uang elektronik sebelum digunakan untuk transaksi. Selain itu, peraturan ini mengatur tentang perlindungan konsumen, di mana penyelenggara diwajibkan untuk memberikan informasi yang jelas dan transparan kepada pengguna mengenai risiko dan manfaat dari penggunaan uang elektronik.

Dalam hal pengawasan, Bank Indonesia diberi kewenngan untuk melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan uang elektronik guna memastikan bahwa semua aktivitas berjalan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. PBI ini juga mencakup ketentuan mengenai sanksi bagi penyelenggara yang melanggar peraturan, termasuk pencabutan izin operasional jika diperlukan. Dengan adanya PBI 20/6/PBI/2018, diharapkan industri uang elektronik di Indonesia dapat berkembang dengan cara yang terstruktur dan aman, memberikan manfaat bagi perekonomian nasional serta melindungi kepentingan pengguna.

Secara keseluruhan, Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 merupakan langkah strategis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia dengan memberikan regulasi yang jelas dan komprehensif terhadap penyelenggaraan uang elektronik. Regulasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi sistem pembayaran tetapi juga untuk memastikan bahwa inovasi dalam teknologi keuangan dapat dilakukan dengan tetap mengedepankan aspek keamanan dan perlindungan konsumen.

## Tinjauan Umum Tentang Kontrak

1. **Tinjauan Tentang Kontrak**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontrak memiliki dua definisi yang berbeda dimana yang pertama artinya kontrak merupakan sebuah perjanjian tertulis antara dua pihak dalam pedagangan, sewa menyewa, atau tindakan perbuatan lainnya yang sejenis kemudian definisi lain dari kontrak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kontrak merupakan sebuah persetujuan yang bersanksi hukum antara dua pihak atau lebih untuk memastikan adanya hubungan hukum yang dapat di pertanggungjawabkan para pihak dan mempunyai legalitas yang jelas[[23]](#footnote-23). Sebuah kontrak juga dapat di sebut perjanjian tertulis yang di lakukan oleh dua pihak atau lebih dan masing masing dari para pihak terlibat terdapat unsur kesepakatan di dalamnya, hal tersebut merupakan makna kontrak menurut kamus hukum. Kemudian dalam Kitab Undang Undang Hukum Perdata tepatnya pasal 1313 di sebutkan bahwa “suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang lain atau lebih”[[24]](#footnote-24).

Definisi kontrak menurut para ahli :

1. Lawrence Friedman, “kontrak merupakan sekumpulan hukum yang hanya mengatur aspek tertentu dari pasar dan mengatur jenis perjanjian tertentu”.[[25]](#footnote-25)
2. Michael D. Bayles, “kontrak adalah aturan hukum yang berkaitan dengan pelaksanaan perjanjian atau persetujuan”[[26]](#footnote-26).
3. Van Dunne, “kontrak adalah suatu hubungan hukum antara dua (2) pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan hukum”[[27]](#footnote-27).
4. Charles L Knapp dan Nathan M. Crystal, “Kontrak adalah perjanjian yang dibuat oleh dua orang atau lebih, yang mencakup tidak hanya persamaan kepercayaan, tetapi juga pemahaman bersama tentang tindakan yang akan dilakukan oleh salah satu atau keduanya di masa depan mereka”.[[28]](#footnote-28)
5. R.Subekti berpendapat bahwa “kontrak merupkan peristiwa di mana satu pihak membuat perjanjian dengan pihak lain untuk melakukan tindakan atau hal tertentu”[[29]](#footnote-29).
6. Prof. Wirjono Prodjokirono mendefinisikan kontrak sebagai “suatu hubungan hukum, artinya satu orang wajib melakukan suatu hal tertentu dan pihak lain berhak menuntut kewajiban itu dalam hukum perjanjian”[[30]](#footnote-30).
7. R. Setiawan berpendapat bahwa kontrak atau perjanjian adalah “suatu perbuatan membuat suatu perjanjian antara diri sendiri dengan satu orang atau lebih”[[31]](#footnote-31).
8. **Dasar Hukum Tentang Kontrak**

Syarat sah hukum kontrak adalah elemen-elemen penting yang harus dipenuhi agar suatu kontrak dianggap sah dan mengikat secara hukum. Di Indonesia, syarat-syarat ini diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

1. Kesepakatan Kedua Belah Pihak

Kesepakatan merupakan syarat pertama yang harus ada dalam suatu kontrak. Ini berarti bahwa kedua belah pihak yang terlibat dalam perjanjian harus memiliki persetujuan yang jelas dan saling memahami mengenai isi kontrak. Kesepakatan ini sering disebut sebagai "consensus" atau persetujuan. Kesepakatan harus diperoleh tanpa adanya paksaan, penipuan, atau kekhilafan. Jika salah satu pihak tidak sepenuhnya memahami isi kontrak atau jika kesepakatan dicapai dengan cara yang tidak jujur, maka kontrak tersebut dapat dianggap tidak sah. Hal ini sesuai dengan Pasal 1321 KUHPerdata yang menyatakan bahwa perjanjian menjadi tidak sah jika terjadi karena adanya unsur paksaan, penipuan, atau kekhilafan.

1. Kecakapan untuk Melakukan Perbuatan Hukum

Kecakapan bertindak adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan hukum. Menurut Pasal 1330 KUHPerdata, orang yang cakap untuk melakukan perbuatan hukum adalah mereka yang telah berusia di atas 18 tahun atau telah menikah. Orang yang tidak cakap untuk melakukan perbuatan hukum diantaranya, anak di bawah umur, orang yang berada di bawah pengampuan (misalnya, orang yang mengalami gangguan jiwa), dalam konteks tertentu seorang istri juga dianggap tidak cakap kecuali jika ada ketentuan yang memperbolehkannya, dan jika salah satu pihak dalam kontrak tidak memenuhi syarat kecakapan ini kontrak dapat dianggap batal demi hukum.

1. Adanya Objek Perjanjian

Adanya objek perjanjian yang jelas dan spesifik. Objek ini merujuk pada apa yang menjadi isi dari hak dan kewajiban para pihak dalam kontrak. Objek perjanjian harus dapat ditentukan dengan jelas dan bukan sesuatu yang dilarang oleh hukum. Jika objek perjanjian tidak jelas atau tidak ada, maka kontrak tersebut akan kehilangan kepastian hukumnya dan dapat dianggap tidak sah. Objek perjanjian berkaitan juga dengan benda, hal ini di tegaskan dalam pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan definisi seuah benda yakni tiap tiap barang dan tiap tiap hak yang fdapat di kuasai atas hak milik di sebut sebagai benda[[32]](#footnote-32).

1. Adanya Kausa yang Halal

Klausa adalah alasan atau tujuan dari perjanjian tersebut. Syarat ini mengharuskan bahwa tujuan dari kontrak tidak boleh bertentangan dengan hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum. Sebab yang halal berarti bahwa maksud dari perjanjian harus sesuai dengan norma-norma hukum dan sosial yang berlaku. Jika tujuan dari suatu kontrak melanggar hukum atau norma sosial, maka kontrak tersebut menjadi batal demi hukum

1. **Asas-Asas Hukum Kontrak**

Asas-asas hukum kontrak merupakan acuan utama yang mengatur sistematika kontrak dibuat, dijalankan, dan ditegakkan. Asas ini penting untuk memastikan bahwa kontrak yang dibuat memenuhi syarat sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.

1. Asas Pacta Sunt Servanda

Asas *Pacta Sunt Servanda* atau asas kekuatan mengikat suatu kontrak ini memiliki makna bahwa sebuah kontrak atau perjanjian mengikat selayaknya undang-undang bagi para pihak yang membuat kontrak atau perjanjian tersebut. Hal ini juga berkaitan dengan akibat hukum bagi para pembuat kontrak atau perjanjian yang tertuang dalam pasal 1338 Kitab Undang Undang Hukum Perdata yang berbunyi “bahwa suatu perjanjian tidak dapat di tarik kembali selain dengan kesepakatan para pihak, atau karena alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk hal tersebut”[[33]](#footnote-33).

1. Asas Kesepakatan yang Saling Menyetujui (*Consensus ad Idem*)

Prinsip ini menekankan bahwa kontrak hanya sah jika ada kesepakatan yang jelas antara para pihak mengenai syarat-syarat yang disepakati. Kesepakatan harus didasarkan pada pemahaman yang sama tentang isi dan tujuan kontrak. Tanpa adanya konsensus ini, perjanjian dianggap tidak sah.

1. Asas Keabsahan dan Kepatuhan terhadap Hukum (*Validity and Legality*)

Kontrak harus sah dan legal sesuai dengan hukum yang berlaku. Ini berarti bahwa isi kontrak tidak boleh melanggar hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum. Jika suatu kontrak bertujuan untuk melakukan tindakan ilegal atau bertentangan dengan kebijakan publik, maka kontrak tersebut dianggap batal demi hukum.

1. Asas Kewajaran dan Pertimbangan yang Adil (*Fairness and Consideration*)

Prinsip ini menuntut adanya pertimbangan yang adil dalam kontrak, di mana setiap pihak memberikan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi sebagai imbalan. Pertimbangan ini harus setara dan saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.

1. Asas Kepastian Hukum (*Certainty of Contract*)

Kontrak harus jelas dan tegas dalam menyatakan hak dan kewajiban masing-masing pihak. Kepastian hukum penting agar semua pihak memahami apa yang diharapkan dari mereka dan apa konsekuensi dari pelaksanaan atau pelanggaran kontrak.

1. Asas Itikad Baik (*Good Faith*)

Asas itikad baik menuntut bahwa semua pihak dalam kontrak harus bertindak jujur dan transparan selama proses pembuatan dan pelaksanaan kontrak. Itikad baik menciptakan kepercayaan antara para pihak dan membantu mencegah sengketa di masa depan.

1. **Jenis Jenis Kontrak**

Jenis kontrak dapat di klasifikasikan menjadi beberapa macam, para ahli hukum memilliki pendapat masing masing dalam hal pengklasifikasiannya sebagai berikut :

1. Sudikno Mertokusumo membagi jenis kontrak berdasarkan dari sumber hukumnya, Sudikno mengklasifikasikan serta berpendapat bahwa kontrak dapat di lihat dari asal dasar hukum atau dari jenis kesepakatan perjanjiannya[[34]](#footnote-34).
2. Kontrak yang bersumber dari hukum keluarga, seperti misalnya perjanjian atau kontrak perkawinan;
3. Kontrak yang bersumber dari objek hukum (benda), yaitu yang memiliki korelasi dengan pemindahan hak objek benda, misalnya kontrak peralihan hak milik;
4. Kontrak obligatoir (Surat Hutang), yaitu sebuah kontrak yang menimbulkan perbuatan hukum berupa keharusan melaksanakan hak atau kewajiban;
5. Kontrak yang bersumber dari hukum acara, yang atau dapat dikenal dengan *bewijsove- reenkomst*;
6. Kontrak yang bersumber dari hukum publik, atau yang dikenal sebagai *publieck- rechtelijke overeenkoms*
7. Kontrak berdasrkan bentuknya
   * 1. Kontrak Lisan

Kontrak lisan merupakan kontrak yang tidak memiliki wujud dari kontrak pada umumnya di karenakan kontrak ini dilakkan melaului lisan atau ucapan yang berlaku antara pembuat kontrak sampai dengan waktu yang di tentukan serta tanpa mengurangi unsur dari pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Kontrak lisan terjadi biasanya para pihak di saksikan dan mengucap kata perjanjian atau biasa di sebut kata akad perjanjian.

* + 1. Kontrak Tertulis

Kontrak tertulis merupakan kontrak yang dibuat oleh para pihak dalam wujud tulisan atau dokumen. Hal ini dapat kita lihat pada perjanjian hibah yang harus dilakukan dengan akta notaris sebagaimana yang termaktub dalam Pasal 1682 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Kontrak ini dibagi menjadi dua macam, diantaranya dalam bentuk akta di bawah tangan dan akta notaris. Akta di bawah tangan adalah akta yang cukup dibuat dan ditandatangani oleh para pihak. Sedangkan akta autentik merupakan akta yang dibuat oleh atau di hadapan notaris. Akta yang dibuat oleh Notaris itu merupakan akta pejabat. Misalnya, berita acara Rapat Umum Pemegang Saham (RUPS) dalam sebuah PT. Akta yang dibuat di hadapan notaris merupakan akta yang dibuat oleh para pihak di hadapan notaris.

* + 1. E-Kontrak

Secara definisi dan bentuknya E-Kontrak dapat di deskripsikan sebagai sebuah kontrak yang di buat melalui teknologi informasi dan elektronik serta dokumen kontrak tersebut dapat berwujud sebagai sebuah dokumen elektronik. E-Kontrak dalam pengaturan nya sudah tertera dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Hal tersebut di tegaskan kembali dalam pasal 1 Ayat 17 Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik berkaitan dengan aturan tambahan mengenai isi dari E-Kontrak. Perihal kekuatan pembuktiannya E-Kontrak memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak pada umumnya. Hal ini di karenakan sekarang juga telah mengenal tandatangan elektronik serta peletakkan materai elektronik yang juga di atur oleh ketentuan Undang-Undang.

## Tinjauan Umum Tentang Kepemilikan Properti

1. **Definisi Properti**

Pada umunya masyarakat mengenal properti sebagai sebuah bangunan mewah, perumahan, atau sebuah ruko yang dimiliki oleh seseorang serta menjadi salah satu cabang dari bisnis yang dapat menghsilkan. Sedangan definisi properti pada sesungguhnya berasal dari kosakata Bahasa inggris yakni *property* yang di adopsi ke dalam bahasa Indonesia menjadi “properti” kata properti memiliki arti sebenarnya yakni mengenai sebuah hak kepemilikan atas tanah dan bangunan yang berada di atasnya[[35]](#footnote-35). Properti adalah setiap fisik atau tidak yang berwujud fisik serta terdaftar hak kepemilikannya oleh perorangan atau badan hukum. Definisi properti juga terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), di dalam KBBI properti di definisikan dengan “harta berupa tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tanah dan/atau bangunan yang dimaksudkan”.

Beberapa pengertian properti menurut para ahli yang di kutip dari buku milik Selviany, S.E.,M.H. di antaranya :

* + - 1. Thomsett memiliki pendapat bahwa real property adalah real estate yang di lengkapi dengan regulasi yang saling memiliki koneksi diantaranya seperti dalam hal peralihan hak sewa dan hak kepemilikan.
      2. Tosh mendefinisikan properti sebagai beberapa kombinasi dari regulasi, keweanangan serta keistimewaan hak yang tidak bisa di pisahkan dari sebuah kepemilikan atas real estate.
      3. Abdurachman mengartikan properti sebagai keseluruhan tanah termasuk barang yang secara alamiah tumbuh di atas tanah dan arena renovasi pada tanah tersebut, termasuk segala konstruksi di atasnya, dari keseluruhan jenis serta tidak terpisahkan yang terletak pada bangunan tersebut.
      4. Defiinisi properti juga di atur dalam SK Mentri Perumahan Rakyat no. 05KPTSBKP4N1995, Bahwa properti meupakan “tanah hak atau bangunan yang bersifat tetap dan permanen dan menjadi objek pemilik dan pembangunan”[[36]](#footnote-36).

1. **Dasar Hukum Properti**

Hukum properti diterapkan serta mulai dikenal pertama di Perancis pada masa kekuasaan Kaisar Napoleon Bonaparte, sejarah mencatat hal tersebut terjadi pada tahun 1804. Pada masa pemerintahan kekaisarannya dibuat seuah regulasi yang memuat sejumlah peraturan yang kemudian menjadi landasan, salah satunya tentang hukum properti. Hukum properti di Indonesia merupakan sistem hukum yang mengatur kepemilikan dan penguasaan atas tanah serta bangunan. Pengaturan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari hak milik hingga perizinan, dan diatur oleh sejumlah undang-undang yang saling terkait. Pada hakikatnya hukum properti merupakan hukum yang mengatur kepemilikan individu terhadap suatu ojek yang dapat berupa barang atau benda. Hukum properti juga mencakup segala hak yang menjadi kepemilikan oleh individu pemilik properti serta tanggung jawab hukum yang harus mereka penuhi terhadap asset propertinya[[37]](#footnote-37). Di Indonesia, hukum ini berlandaskan pada Undang-Undang Dasar Pokok Agraria (UUPA) No. 5 Tahun 1960, yang menjadi dasar bagi pengaturan hak-hak atas tanah dan bangunan.

1. **Kepemilikan Properti**
2. Poperti Berdasarkan Jenisnya
3. Real property

Real Property adalah Penguasaan secara hukum atas tanah, termasuk semua hak, kepentingan, dan keuntungan yang terkait dengan kepemilikan real estate. Istilah "tanah merah" mengacu pada hubungan hukum antara objek (tanah atau bangunan) dan subiek, sedangkan "real estate" mengacu pada tanah itu sendiri. Kebanyakan kali, bukti kepemilikan real estate berbeda dari penguasaan real estate. Real estat lebih luas dan mencakup segala sesuatu yang berbentuk fisik, termasuk tanah dan segala sesuatu yang dibangun di atas atau di bawah tanah, khususnya tanah, bangunan, dan sarana pendukung[[38]](#footnote-38).

1. Personal Property

Selain real estate (tanah bangunan secara fisik), hak kepemilikan atas suatu benda bergerak terdiri dari bagian-bagian benda tersebut. Benda tersebut dapat berwujud (tangible), misalnya harta bergerak atau tidak bergerak (intangible), misalnya utang, kebaikan, dan hak paten. Ciri khas personal properti yang paling menonjol adalah kemampuannya untuk bergerak tanpa mengakibatkan kerusakan pada dirinya sendiri atau pada real estat yang melekat padanya. Personal property yang berwujud didefinisikan sebagai kepemilikan benda-benda yang dapat digerakkan, yaitu benda-benda yang tidak melekat secara permanen pada tanah atau bangunan. Contoh tambahan meliputi mesin dan peralatan, furniture, perhiasan antik, kendaraan bermotor, dan surat berharga[[39]](#footnote-39).

1. Properti Berdasarkan Sifatnya
2. Aset Properti Berwujud

Propreti berwujud atau tangible asset merupakan bagian dari harta kepemilikan seseorang beupa asset yang memiliki bentuk fisik serta berwujud. Tangible asset dapat di definisikan sebuah asset yang bernilai ekonomis terbatas dan yang utama adalah asset yang memiliki bentuk serta wujud secara fisik. Di Indonesia secara umum lebih popular sebagai properti pribadi berwujud. Tangible asset misalnya seperti furniture dan inventaris perkantoran[[40]](#footnote-40).

1. Aset Properti Tidak Berwujud

Asset properti tidak berwujud atau popular dikenal sebagai *Intangible Asset* merrupakan properti yang tidak memiliki bentuk fisik secara nyata seperti halnya barang, furniture, ataupun rumah namun memiliki nilai harga ekonomis dan dapat berguna secara jangka panjang bagi organisasi maupun perusahaan. *Intangible asset* seperti paten, merk dagang, goodwill, serta hakcipta dan kekayaan intelektual lainnya[[41]](#footnote-41).

1. Surat Berharga

Secara legalitas hukumnya surat berharga biasanya berupa dokumen yang di terbitkan oleh penerbit yang berwenang sebagai sebuah langkah untuk pemenuhan suatu kewajiban atau prestasi maupun sebuah transaksi pembayaran sejumlah nominal uang yang di kehendaki[[42]](#footnote-42). Meskipun surat berharga tidak berupa benda fisik seperti tanah atau bangunan, mereka memiliki nilai ekonomis dan hak kepemilikan yang dapat diperdagangkan. Dari perspektif hukum, surat berharga memberikan hak kepada pemiliknya untuk menerima keuntungan, seperti dividen dari saham atau bunga dari obligasi, serta hak untuk menjual atau mentransfer kepemilikannya kepada pihak lain. Hal ini menciptakan hubungan hukum yang serupa dengan kepemilikan properti fisik. Selain itu, surat berharga juga diakui sebagai bagian dari kekayaan seseorang atau entitas, yang dapat dimasukkan dalam laporan keuangan dan digunakan sebagai jaminan dalam transaksi finansial. Dalam konteks investasi, surat berharga menawarkan likuiditas yang lebih tinggi dibandingkan dengan properti fisik, karena dapat dengan mudah dibeli dan dijual di pasar modal. surat berharga dapat dikategorikan sebagai properti karena memenuhi kriteria sebagai aset yang memiliki nilai dan hak kepemilikan yang diakui secara hukum[[43]](#footnote-43).

1. Subjek Hukum Dalam Kepemilikan Properti

Bisnis properti merupakan jenis usaha yang dapat di katakan sebagai bisnis secara langsung dan tak langsung. Bisnis Properti tidak hanya melibatkan satu pelaku bisnis saja melainkan dalam bisnis properti terdapat beberapa pelaku usaha diantaranya, Pengembang sebagai pelaku utama yang dikenal juga sebagai Developer, Kontraktor, Serta Broker Properti[[44]](#footnote-44).

1. Pengembang (Developer)

Merupakan orang perorangan atau dapat berupa perushaan yang berkerja untuk mengembangkan suatu kawasan pemukiman menjadi perumahan sehingga kawasan tersebut dapat di kategorikan layak huni serta memiliki nilai jual ekonomis untuk di perdagangkan kepada masyarakat luas[[45]](#footnote-45).

1. Kontraktor

Dalam konteks bisnis properti, kontraktor merupakan pihak atau perusahaan yang bertanggung jawab untuk melaksanakan pekerjaan konstruksi sesuai dengan kontrak yang telah disepakati. Kontraktor memainkan peran penting dalam proses pembangunan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan proyek. Dalam pengertian yang lebih luas, kontraktor dapat diartikan sebagai individu atau badan hukum yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang konstruksi, dan mereka diharapkan untuk menyediakan semua sumber daya yang diperlukan, termasuk material, tenaga kerja, dan peralatan[[46]](#footnote-46).

1. Broker Properti

Dalam bisnis properti, broker merupakan individu profesional yang bertindak sebagai penghubung jalur antara penjual dan pembeli properti. Broker memiliki peran penting dalam memfasilitasi transaksi jual beli atau sewa menyewa properti dengan cara menghubungkan pihak-pihak yang terlibat. Mereka sering disebut juga sebagai makelar atau calo, tetapi dengan perkembangan industri, broker kini beroperasi di bawah struktur yang lebih profesional dan terorganisir, sering kali sebagai bagian dari perusahaan real estate yang memiliki badan hukum[[47]](#footnote-47).

1. **Karakteristik Properti**

Karakteristik properti adalah sebuah identits yang menjadi ciri daripada properti, dapat berwujud tanah, bangunan, ataupun hak-hak yang terkait perihal kepemilikan. Karakteristik properti di antaranya[[48]](#footnote-48) :

1. Tidak Dapat Bergerak (*Immobility*)

Salah satu karakteristik paling mendasar dari properti adalah sifatnya yang tidak dapat bergerak. Secara fisik, tanah dan bangunan terikat pada lokasi tertentu dan tidak dapat dipindahkan tanpa mengubah bentuk atau fungsi aslinya. Sifat ini menjadikan lokasi sebagai faktor utama dalam menentukan nilai dan potensi investasi properti. Misalnya, dua lokasi yang berbeda dapat memiliki nilai yang sangat berbeda meskipun memiliki ukuran yang sama, tergantung pada faktor-faktor seperti aksesibilitas, infrastruktur, dan perkembangan ekonomi di sekitar lokasi tersebut. Karena tidak dapat bergerak, properti juga tidak dapat dicuri dalam pengertian fisik, meskipun hak atas properti tersebut bisa saja dipindahkan melalui transaksi hukum.

1. Bersifat Lokal (*Locality*)

Karakteristik lokalitas menunjukkan bahwa setiap properti memiliki hubungan erat dengan lokasi geografisnya. Ini berarti bahwa nilai dan penggunaan suatu properti sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Misalnya, tren arsitektur, fasilitas umum, tingkat pendidikan masyarakat, dan budaya lokal dapat bervariasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Oleh karena itu, dua properti yang terletak di lokasi berbeda akan memiliki karakteristik dan nilai pasar yang berbeda pula. Properti di pusat kota biasanya lebih mahal dibandingkan dengan properti di pinggiran kota karena aksesibilitas dan fasilitas yang lebih baik.

1. Beragam (*Heterogeneity*)

Setiap properti memiliki keunikan tersendiri yang membuatnya berbeda dari properti lainnya. Karakteristik ini dikenal sebagai heterogenitas. Misalnya, dua rumah di lingkungan yang sama mungkin memiliki desain, ukuran, dan kondisi yang berbeda. Faktor-faktor seperti usia bangunan, kualitas konstruksi, dan desain interior juga berkontribusi terhadap keberagaman ini. Heterogenitas ini membuat setiap transaksi properti menjadi unik dan memerlukan penilaian yang cermat untuk menentukan nilai pasar yang wajar.

1. Kelangkaan (*Scarcity*)

Kelangkaan adalah karakteristik penting dari properti yang berhubungan dengan ketersediaan tanah. Meskipun permintaan untuk perumahan terus meningkat seiring pertumbuhan populasi, jumlah tanah tetap terbatas. Hal ini menyebabkan tanah menjadi barang langka dan berharga. Dalam konteks investasi, kelangkaan ini sering kali mendorong kenaikan harga properti seiring waktu, terutama di area perkotaan yang berkembang pesat. Investor harus mempertimbangkan kelangkaan ini saat melakukan analisis pasar untuk menentukan potensi keuntungan dari investasi mereka.

1. Daya Tahan Lama (*Durability*)

Properti memiliki daya tahan tinggi dibandingkan dengan bentuk investasi lainnya seperti saham atau obligasi. Bangunan dapat bertahan selama puluhan hingga ratusan tahun jika dirawat dengan baik, sementara tanah sebagai objek tetap ada selama tidak terjadi perubahan fisik yang signifikan seperti bencana alam atau pembangunan infrastruktur besar-besaran. Karakteristik daya tahan lama ini menjadikan properti sebagai pilihan investasi jangka panjang yang menarik bagi banyak orang.

1. Tidak Dapat Dibagi (*Indivisibility*)

Karakteristik indivisibility menunjukkan bahwa sebagian besar properti tidak dapat dibeli atau dijual dalam satuan kecil tanpa kehilangan nilai atau fungsi aslinya. Misalnya, sebidang tanah tidak dapat dibeli hanya sebagian kecilnya tanpa memenuhi syarat legal tertentu atau tanpa mempengaruhi keseluruhan nilai tanah tersebut. Ini berbeda dengan barang-barang lain seperti makanan atau barang konsumsi lainnya yang dapat dijual dalam satuan kecil sesuai kebutuhan.

1. Kompleksitas Hukum (*Legal Complexity*)

Properti tidak terlepas dari masalah hukum yang kompleks. Setiap kepemilikan properti diatur oleh berbagai undang-undang dan regulasi yang mengatur hak milik, penggunaan lahan, pajak, dan kewajiban pemilik terhadap masyarakat serta lingkungan sekitar. Di Indonesia, misalnya, hukum agraria mengatur berbagai jenis hak atas tanah seperti Hak Milik, Hak Guna Bangunan (HGB), dan Hak Guna Usaha (HGU). Pemilik harus memahami berbagai aspek hukum ini untuk menghindari sengketa atau pelanggaran hukum terkait kepemilikan dan penggunaan propertinya.

## Tinjauan Umum Tentang Metaverse

Sejarah metaverse merupakan perjalanan panjang yang dimulai dari konsep awal dalam fiksi ilmiah hingga perkembangan teknologi yang memungkinkan penciptaan dunia virtual yang imersif. Istilah “metaverse” pertama kali diperkenalkan oleh Neal Stephenson dalam novel Snow Crash yang diterbitkan pada tahun 1992, di mana ia menggambarkan dunia virtual tiga dimensi yang dihuni oleh avatar, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan digital. Konsep ini menjadi landasan bagi pengembangan dunia virtual yang lebih kompleks. Sejak saat itu, berbagai inovasi teknologi mulai muncul, termasuk peluncuran *Second Life* pada tahun 2003 oleh Philip Rosedale, yang menawarkan pengalaman dunia virtual di mana pengguna dapat menciptakan avatar dan berinteraksi dalam lingkungan yang mirip dengan kehidupan nyata. Pada tahun 2006, platform game Roblox diperkenalkan, memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi dunia permainan mereka sendiri, menambah elemen sosial ke dalam pengalaman virtual[[49]](#footnote-49).

Kemajuan lebih lanjut terjadi dengan munculnya mata uang kripto seperti Bitcoin pada tahun 2009, yang memberikan cara baru untuk melakukan transaksi dalam ekosistem digital. Pada tahun 2011, novel Ready Player One karya Ernest Cline kembali mengangkat konsep metaverse ke permukaan publik dengan cerita tentang dunia virtual yang menjadi pelarian dari realitas yang suram. Tahun-tahun berikutnya menyaksikan kemajuan teknologi realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR), termasuk akuisisi Oculus oleh Facebook pada tahun 2014, yang menunjukkan minat besar perusahaan terhadap pengembangan metaverse. Dengan peluncuran platform seperti Decentraland pada tahun 2015 dan fenomena permainan seperti Pokémon Go pada tahun 2016, konsep metaverse semakin mendapatkan perhatian luas.

Puncaknya terjadi pada tahun 2021 ketika Facebook mengubah namanya menjadi Meta, menandakan fokus perusahaan untuk membangun metaverse sebagai masa depan interaksi sosial dan ekonomi. Sejak saat itu, banyak perusahaan dan individu mulai mengeksplorasi potensi metaverse dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, dan hiburan. Dengan terus berkembangnya teknologi dan adopsi luas dari berbagai sektor, metaverse kini dipandang sebagai ekosistem digital yang menjanjikan untuk masa depan interaksi manusia di dunia maya[[50]](#footnote-50).

1. # [Alifian Adam](https://accurate.id/author/alifian/), Digital Adalah: Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya, Accurate, 2023. https://accurate.id/teknologi/digital-adalah/. Diakses pada 24 November 2024

   [↑](#footnote-ref-1)
2. ## Bpptik, Indeks Masyarakat Digital Indonesia 2023 Mengalami Peningkatan, https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/indeks-masyarakat-digital-indonesia-2023mengalami-peningkatan. Diakses pada 24 November 2024

   [↑](#footnote-ref-2)
3. Riza D.K, Pengertian Metaverse dan Dampaknya di Masa Depan, Qoala.id, 28 Februari 2022, https://www.qoala.app/id/blog/manajemen-aset/pengertian-metaverse/. Diakses pada 25 November 2024 [↑](#footnote-ref-3)
4. # Admin, *Semakin Maju, Raffi Ahmad Luncurkan Proyek Metaverse Yang Bertajuk “RansVerse”*, Smartnations, Februari 2022, https://smartnation.or.id/artikel/semakin-maju-raffi-ahmad-luncurkan-proyek-metaverse-yang-bertajuk-ransverse. Diakses pada 25 November 2024

   [↑](#footnote-ref-4)
5. Soeroso R.,“*Pengantar Ilmu Hukum“,*dalam Dewa G.A, Anak A.S, “Hubungan hukum antara pelaku usaha dengan konsumen”, OJS Unud, https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/download/19094/12540. Diakses pada 25 November 2024 [↑](#footnote-ref-5)
6. Umi Intan K., *“Studi Analisis Hukum Jual Beli Dalam Platform Metaverse Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Perdata”*, Skripsi Sarjana Hukum UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto, April 2024, https://repository.uinsaizu.ac.id.pdf. Diakses pada 26 November 2024 [↑](#footnote-ref-6)
7. Muhammad Ibadur Rohman, *“Perlindungan Hukum Terhadap Kepemilikan Tanah Virtual Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam”*, 2023, https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62073/. [↑](#footnote-ref-7)
8. Nauval Mahadhika, N.P. Purwanti, Perlindungan Hukum Terhadap Kepemilikan Tanah Virtual Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam, *Jurnal Kertha Desa*, Vol. 11 No. 6 Tahun 2023*,* Fakultas Hukum Udayana [↑](#footnote-ref-8)
9. Achmad Irwan Hamzani, *et.al., “Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal”,* Tegal : t.p, 2024, hlm. 3

   [↑](#footnote-ref-9)
10. Henni Muchtar, Analisis Yuridis Normatif Sinkronisasi Peraturan Daerah Dengan Hak Asasi Manusia, *Jurnal Humanus*,https://media.neliti.com/media/publications/62711-ID-analisis-yuridis-normatif-sinkronisasi-p.pdf. Diakses pada 30 November 2024 [↑](#footnote-ref-10)
11. Achmad Irwan Hamzani, *et.al., “Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal”,* Tegal : t.p, 2024, hlm. 4 [↑](#footnote-ref-11)
12. H.P. Penggabean, *Penerapan Teori Hukum Dalam Sistem Peradilan Indonesia*, Terbitan Ke1 , Bandung : Penerbit Alumni, 2023 , hlm.171. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=MM3LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=hp+panggabean&ots=wVSMIS7RQd&sig=K3CaemUtP8HZvgc87NsI1KJcwro>. Diakses Pada 1 Desemmber 2024 [↑](#footnote-ref-12)
13. Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian,* Banjarmasin : Antasari Press, 2011, hlm. 84.https://idr.uinantasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf. Diakses Pada 1 Desemmber 2024 [↑](#footnote-ref-13)
14. *0p.Cit,* hlm. 127 [↑](#footnote-ref-14)
15. IDN Times, Sejarah Perkembangan Teknologi Di Indonesia, https://www.idntimes.com/tech/trend/abraham-herdyanto/sejarah-perkembangan-

    teknologi-informasi-indonesia?page=all. Di akses pada 4 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-15)
16. Nurudin,“*Perkembangan Teknologi Komunikasi”,*Jakarta : Rajawali Press, 2017 [↑](#footnote-ref-16)
17. Kemenkeu, Sejarah Oeang Republik Indonesia, Visual Kemenkeu https://visual.kemenkeu.go.id/sejarah-oeang. Diakses pada 6 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-17)
18. Xendit, Inilah Sejarah Perkembangan E-Commerce di Indonesia, https://www.xendit.co/id/blog/inilah-sejarah-perkembangan-e-commerce. Diakses pada 6 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-18)
19. Repository UIN Suska, Tinjauan Umum Tentang UU No. 11 Tahun 2008 Tentn ITE, https://repository.uin-suska.ac.id/16138/7/7.%20BAB%20II.pdf. Diakses pada 17 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-19)
20. Paralegal.id, Informasi Elektronik, https://paralegal.id/pengertian/informasi-elektronik/. Diakses pada 7 Desember 2024

    [↑](#footnote-ref-20)
21. [Leski Rizkinaswara](https://aptika.kominfo.go.id/author/leski-rizkinaswara/), Menilik Sejarah UU ITE Dalam Tok-Tok Kominfo, 9 Februari 2019, https://aptika.kominfo.go.id/2019/02/menilik-sejarah-uu-ite-dalam-tok-tok-kominfo-13/. Diakses pada 8 Desember 2024. [↑](#footnote-ref-21)
22. Muhammad A. N., Afif H., Program Peminjaman Uang Elektronik (E-Money), https://fiskal.kemenkeu.go.id/files/berita-kajian/file/1638764326\_penjaminan-uang-elektronik\_pp-pksk\_25112021.pdf. Di Akses Pada 19 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-22)
23. https://id.wiktionary.org/wiki/kontrak. Diakses pada 8 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-23)
24. R.Subekti. R Tjitrosudibjo, *“Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”*, Jakarta Timur : PT Balai Pustaka, 2017, hlm : 338 [↑](#footnote-ref-24)
25. Arfiana Novera. Meria Utama, *“Dasar Dasar Hukum Kontrak dan Arbitrase”,* Malang : Tungal Mandiri, 2014, hlm 4, https://repository.unsri.ac.id/17579/2/dasar\_hukum\_kontrak\_Convert.pdf. Diakses Pada 9 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-25)
26. *Ibid* [↑](#footnote-ref-26)
27. *Ibid* [↑](#footnote-ref-27)
28. *Ibid*., hlm.6 [↑](#footnote-ref-28)
29. Pandu, *“Hukum Perjanjian: Pengertian, Syarat Sah, Asas, Dan Macamnya”*, https://www.gramedia.com/literasi/hukum-perjanjian/. Diakses pada 10 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-29)
30. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-30)
31. *Ibid* [↑](#footnote-ref-31)
32. R.Subekti. R Tjitrosudibjo, *“Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”*, Jakarta Timur : PT Balai Pustaka, 2017, hlm : 157 [↑](#footnote-ref-32)
33. R.Subekti. R Tjitrosudibjo, *“Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”*, Jakarta Timur : PT Balai Pustaka, 2017, hlm: 342 [↑](#footnote-ref-33)
34. Salim H.S, *“Hukum Kontrak : Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak”,* Jakarta: Sinar Grafika, Maret 2019, Hlm: 27 [↑](#footnote-ref-34)
35. Selviany, *“Regulasi Properti Di Indonesia”,* Jawa Tengah Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2022, hlm.1 [↑](#footnote-ref-35)
36. *Ibid,* hlm. 3 [↑](#footnote-ref-36)
37. Ananda, Pengertian Hukum Properti Dan 14 Undang-Undang Yang Mengaturnya, Gramedia Blog, https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-hukum-properti/. Diakses Pada 18 Desember 2024. [↑](#footnote-ref-37)
38. Selviany, *“Regulasi Properti Di Indonesia”,* Jawa Tengah Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2022, hlm. 4 [↑](#footnote-ref-38)
39. *Ibid,* hlm. 4 [↑](#footnote-ref-39)
40. *Ibid,* hlm. 5 [↑](#footnote-ref-40)
41. Kamal, Perbedaan Aset Tetap, Tidak Tetap,Aset Lancar, dan Tidak Lancar, *Gramedia*, https://www.gramedia.com/literasi/perbedaan-aset-tetap-dan-tidak-tetap/. Di Akses Pada 11 Desember 2024 [↑](#footnote-ref-41)
42. Selviany, *“Regulasi Properti Di Indonesia”,* Jawa Tengah Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2022, hlm.6 [↑](#footnote-ref-42)
43. *Ibid*, hlm.6 [↑](#footnote-ref-43)
44. *Ibid,* Hlm. 64 [↑](#footnote-ref-44)
45. *Ibid,* hal 64 [↑](#footnote-ref-45)
46. *Ibid,* hal 66 [↑](#footnote-ref-46)
47. [↑](#footnote-ref-47)
48. *Ibid,* hal 17 - 19 [↑](#footnote-ref-48)
49. M. Haris, Mengenal Perkembangan Metaverse serta Bagaimana Cara Kerjanya, Gramedia Blog, https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/. diakses pada 15 Januari 2025 [↑](#footnote-ref-49)
50. Pintu News, Ternyata Ada Sejak 1838, Ini Sejarah Metaverse dan Perkembangannya, 2023, https://pintu.co.id/news/26332-sejarah-metaverse. Diakses pada 15 Januari 2025 [↑](#footnote-ref-50)