

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat modern tidak dapat melepaskan diri dari perkembangan teknologi. Bahwa dalam era yang sangat modern-dinamis manusia berkembang sedemikian rupa, mulai dari berkembangnya pola pikir, cara berpakaian hingga pada hal-hal di luar diri manusia yang mengikuti perkembangan itu sendiri seperti benda atau barang-barang yang digunakan dan dimanfaatkan. Secara sederhana benda merupakan segala sesuatu yang berada di alam dan memiliki berwujud atau rupa. Menurut hukum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 499 benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Dalam hukum perdata benda dimaksudkan sebagai segala sesuatu yang dapat diberikan atau dilekati hak di atasnya, terutama berupa hak milik.

Fenomena perkembangan dunia digital saat ini sangat pesat membawa dampak pada semua lini kehidupan masyarakat. Terciptanya teknologi komputer untuk dikembangkan kepada masyarakat luas serta didukung dengan hadirnya perkembangan internet menambah dampak semakin majunya teknologi dimasa kini dan pada masa mendatang. Bahwa internet menghubungkan seluruh dunia tanpa mengenal batas-batas wilayah Negara merupakan salah satu bukti perkembangan dunia digital semakin pesat. Mengutip data dari Kompas bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023 ini tercatat mencapai 212,9 juta pengguna,¹ hal ini berdasarkan pada laporan terbaru dari *We Are Social* dan *Meltwater* bertajuk "Digital 2023". Jumlah ini naik dari tahun sebelumnya. Pada 2022 lalu, *We Are Social* menyebut jumlah pengguna internet di Indonesia

¹Diakses dari, https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023?lgn_method=google, pada 3/2/2023 pukul 20.44 WITA.

berkisar 202 juta. Artinya, jumlah pengguna internet di Indonesia naik sekitar 10 juta pengguna atau 5 persen dari tahun sebelumnya.

Seiring perkembangan di era digital ini, berkembang juga kegiatan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan manusia. Berkembangnya perekonomian digital di Indonesia dinilai memiliki potensi tinggi karena sangat pesatnya penggunaan internet dan media sosial. Ekonomi di era digital ini adalah suatu hal yang membuktikan bahwa perkembangan serta pertumbuhan ekonomi semakin cepat sehingga pertumbuhan transaksi perdagangan atau usaha yang memanfaatkan layanan media internet sebagai media digital dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerjasama antar individu atau perusahaan.²

Perjanjian atau transaksi jual beli benda atau aset yang kini terjadi tidak hanya berada di dunia nyata namun juga terjadi dalam dunia virtual misalnya transaksi jual beli aset digital di Metaverse. Secara umum, aset digital adalah segala sesuatu yang disimpan secara digital dan memberikan nilai bagi individu atau perusahaan. Hal ini dapat berupa gambar/foto, teks, video, audio, PDF, desain/grafis, slide presentasi, spreadsheets, dan website. Saat format file digital baru ditemukan, file tersebut dapat ditambahkan ke dalam aset digital. Aset digital memberikan representasi visual dari produk atau layanan yang memungkinkan seseorang untuk terhubung dengan seseorang atau penonton melalui saluran dan media dengan menggunakan internet kapanpun dan dimanapun berada.³ Dalam hal ini metaverse telah membuka ruang realitas virtual tanpa batas di mana bisnis dapat berkembang.

Perusahaan besar seperti Sotheby's telah mengklaim sahamnya di Metaverse Decentraland dengan pembukaan galeri virtual pertama.⁴ Bangunan tersebut merupakan replika dari Galeri New Bond Street yang

²K. Nababan, "Tinjauan Legalitas Bitcoin di Indonesia", dalam *Jurist-Diction*, Universitas Airlangga, Vol. 2, No.5, 2019, hlm. 4.

³Nurru Alfi Fazri Furau'ki & Ena Sukmana, "Implementasi Digital Asset Management UPT Perpustakaan ITB," *Edulib* Vol. 8, No. 2, 2018, hlm. 121-134.

⁴Diakses dari <https://decentraland.org/blog/announcements/sotheby-s-opens-a-virtual-gallery-in-decentraland>, pada 3/2/2023 pukul 22.15 WITA.

ikonis di London. Selain itu, seorang Rapper Snoop Dogg telah menciptakan Metaverse dengan membangun Mansion di platform Sandbox yang diberi nama Snoop verse dan seorang penggemarnya telah membeli properti berupa *virtual land* (tanah virtual) dengan harga Rp 6,5 Miliar yang dibeli menggunakan mata uang *kripto* SAND.⁵ Adapun salah satu perusahaan Indonesia yang merambah pada teknologi Metaverse adalah WIR Group. Perusahaan teknologi ini sudah melayani lebih dari seribu proyek di 200 negara untuk pembuatan toko virtual dan perangkat *Internet of Things* berbasis *Augmented Reality*. Belakangan, WIR bekerja sama dengan Bank BNI untuk membuat Metaverse guna memberikan pengalaman baru bagi Nasabah menikmati layanan perbankan digital.⁶ Kemudian ada Raffi Ahmad dalam metaverse miliknya bernama RANSverse telah melakukan penjualan tanah dalam metaverse miliknya. Dalam penjualan tersebut ada total plot tanah di Ransverse adalah 24,000 *land* dan tersedia beberapa jenis yaitu *single land*, *Neighborhood*, *Cluster*, *District*, dan *County*. Pada *Initial Land Offering* (ILO) Tahap I ini, tercatat sebanyak 546 lahan di RansVerse habis terjual hanya dalam waktu 35 menit. *Co-Founder & Chairman* VCGamers, Wafa Taftazani mengungkapkan, ini adalah metaverse Indonesia yang pertama melakukan pelepasan kepemilikan tanah ke publik.⁷

Benda atau aset virtual secara terminologis artinya tidak nyata, sehingga benda virtual (*virtual property*) secara sederhana merupakan objek yang tidak nyata atau tidak ada bentuk fisik yang dapat dirasakan. Namun seperti dikatakan sebelumnya *virtual property* ini walaupun disebut tidak nyata dan hanya dapat diakses melalui internet, oleh masyarakat dianggap seolah-olah seperti benda nyata pada umumnya dan bahkan dalam beberapa kegiatan *virtual property* ini diperjual belikan. Kegiatan jual beli *virtual*

⁵Diakses dari <https://tekno.sindonews.com/read/626293/207/rapper-snoop-dogg-bikin-snoopverse-fans-rela-beli-properti-virtual-rp65-miliar-1639318334>, pada Jumat 3/2/2023, Pukul 22.23 WITA.

⁶Nafiah, *Internalisasi Nilai Ekonomi Islam Sebagai Ekosistem Ekonomi Di Era Metaverse*, Journal of Islamic Economics, Vol. 2, No.1, 2022, hlm.90.

⁷Diakses dari <https://finance.detik.com/fintech/d-6108826/laku-keras-tanah-raffi-ahmad-di-metaverse-langsung-ludes-dalam-35-menit>, pada Sabtu, 4/2/2023.

property diketahui menggunakan uang resmi yang ditukarkan dengan mata uang kripto (*cryptocurrency*). Dapat dikatakan *virtual property* memiliki nilai ekonomis yaitu dapat dinilai atau dihargai dengan uang, layaknya benda menurut KUHPerdota.⁸

Penulis memahami bahwa di Indonesia pada saat ini belum ada aturan hukum yang secara khusus mengatur tentang fenomena benda berupa *virtual land*. Apalagi fenomena transaksi jual beli *virtual land* di metaverse merupakan hal yang baru terutama bagi masyarakat modern Indonesia. Pada tataran empiris penulis juga belum menemukan kasus yang terjadi seperti misalnya kasus sengketa kepemilikan benda berupa *virtual land*. Namun tak dapat dipungkiri bahwa di kemudian hari akan timbul persoalan-persoalan terkait *virtual land*, misalnya mengenai sengketa kepemilikan, pajak dan hal lain terkait aspek hukum *virtual land*. Dalam hal ini tentunya persoalan-persoalan yang akan timbul harus dapat diantisipasi dengan suatu respon hukum yang tepat.

Sebelum sampai pada problematika yuridis yang lebih jauh, terlebih dahulu dapat telusuri problematika yuridis mengenai kedudukan dan keabsahan perjanjian jual beli *virtual land* di metaverse. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk melakukan penelitian terhadap fenomena jual beli *virtual land* tersebut dengan mengangkat judul: **“PROBLEMATIKA YURIDIS KEDUDUKAN VIRTUAL LAND DALAM PERJANJIAN JUAL BELI DI METAVERSE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis merumuskan masalah atau problematika yuridis yang akan diteliti dalam penulisan ini. Rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana kedudukan hukum *virtual land* dalam perspektif Hukum Benda?

⁸Supianto, *Hukum Jaminan Fidusia: Prinsip Publisitas Pada Jaminan Fidusia*, Garudhawacha, Jember, hlm. 29.

2. Bagaimana keabsahan perjanjian jual beli *virtual land* di metaverse ditinjau dari Hukum Perjanjian?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Memahami kedudukan hukum *virtual land* dalam dalam perspektif Hukum Benda.
2. Memahami keabsahan perjanjian jual beli *virtual land* ditinjau dari Hukum Perjanjian.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberi beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoretis
Memberikan kontribusi pemikiran tentang perkembangan hukum secara khusus tentang *virtual land* di *metaverse* serta dapat menambah referensi kepustakaan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi masyarakat agar dapat memahami fenomena penelitian dalam perspektif hukum.
 - b. Bagi mahasiswa hukum agar mampu mengimplementasikan teori-teori hukum secara realistis.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya atau pihak yang berkepentingan untuk lebih memperdalam objek penelitian ini.