



ISSN 2797-8508 (Print)

ISSN 2807-8330 (Online)

**VOL. 3 NO. 1, JANUARY (2023)**

**Riwayat Artikel**

*History of Article*

Diajukan: 13 Agustus 2022

Submitted

Direvisi: 16 November 2022

Revised

Diterima: 30 Desember 2022

Accepted



**Saran Perujukan**

*How to cite:*

Nyimasukti, B., Wijayanti, M., & Juniarti, D. (2022). An Essential Elements in Virtual Land Buying Transactions as Digital Assets in Metaverse Based on Indonesian Positive Law. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/ipmhi.v3i1.57585>

© 2023 Authors. This work is licensed under a [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions. This title has been indexed by [Google Scholar](https://scholar.google.com/)

# **An Essential Elements in Virtual Land Buying Transactions as Digital Assets in Metaverse Based on Indonesian Positive Law**

## *Unsur Esensial dalam Jual-Beli Virtual Land sebagai Aset Digital di Metaverse berdasarkan Hukum Positif Indonesia*

Billa Ratuwibawa Nyimasukti<sup>1</sup>, Mustika Setianingrum Wijayanti<sup>2</sup>, Dewi Bella Juniarti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Gadjah Mada, <https://orcid.org/0000-0002-2539-2202>

<sup>2</sup> Universitas Gadjah Mada.

<sup>3</sup> Universitas Gadjah Mada.

Email Korespondensi: [bwibawa9@gmail.com](mailto:bwibawa9@gmail.com)

**Abstract** Virtual land as a blockchain-based digital asset in the metaverse is becoming popular and is considered to have high investment potential. There are no ordinance governing the ownership and the trading transaction (buying and selling) of virtual land in Indonesia, giving rise to debates regarding the fulfillment of the essential elements of trading virtual land which consists of objects and

prices. Consider, the determination of a thing included in the object is based on the provisions in the law of objects conforming to the Civil Code which is closed. In addition, the price used in trading is stated in cryptocurrency, even though based on Article 35 of Central Bank of Indonesia Regulation Number 18/40/PBI/2016 and Article 8 paragraph 2 of Central Bank of Indonesia Regulation Number 19/12/PBI/2017 have explained the prohibition on payment with cryptocurrency or virtual currency. Whether or not the essential elements in a transaction can result in the transaction being declared null and void. The normative-juridical method uses secondary data, including: primary, secondary and tertiary legal materials. In addition, this research utilizes the legal and conceptual approach used by this research. The results indicated that the object element in the virtual land trading transaction in the metaverse has been fulfilled, but the price element is not fulfilled thus the framework of the agreement that should be embedded in the virtual land transfer transaction using cryptocurrency is swap assets, not trading.

**Keywords** *Virtual Land; Object; Price; Buying and selling*

**Abstrak** *Virtual land* sebagai aset digital berbasis blockchain dalam *metaverse* menjadi populer dan dianggap memiliki potensi investasi yang tinggi. Di Indonesia, belum terdapat payung hukum yang mengakomodir kepemilikan dan transaksi jual-beli *virtual land* atau pemindahtanganan *virtual land* dengan pembayaran menggunakan *cryptocurrency* sehingga menimbulkan perdebatan terkait pemenuhan terhadap unsur esensialia jual-beli *virtual land* yang terdiri dari unsur benda dan harga. Mengingat, penentuan suatu hal termasuk kedalam benda didasarkan pada ketentuan dalam hukum benda menurut KUHPerdara yang bersifat tertutup. Disamping itu, harga yang digunakan dalam jual-beli tersebut dinyatakan dengan *cryptocurrency*, padahal berdasarkan Pasal 35 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Pasal 8 ayat 2 Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 telah menjelaskan larangan pembayaran dengan *cryptocurrency* atau *virtual currency*. Tidak tidaknya unsur esensialia dalam suatu transaksi dapat mengakibatkan transaksi dinyatakan batal demi hukum. Metode normatif-yuridis yang memakai data sekunder, diantaranya: bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan pendekatan perundang-undangan dan konseptual dimanfaatkan oleh penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan unsur benda dalam transaksi jual-beli *virtual land* di *metaverse* telah terpenuhi, tetapi unsur harga tidak terpenuhi sehingga berdasarkan hukum positif di Indonesia sehingga kerangka perjanjian yang seharusnya dapat disematkan dalam transaksi pemindahtanganan *virtual land* dengan memanfaatkan *cryptocurrency* adalah tukar-menukar (swap) aset, bukan jual-beli.

**Kata kunci** *Virtual land; Benda; Harga, Jual-Beli*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang pesat pesat dalam transisi revolusi industri 4.0 ke 5.0 tidak hanya mempermudah dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia, tetapi juga memunculkan teknologi Blockchain dan realitas baru, yakni realitas virtual. Blockchain dimanfaatkan sebagai sistem penyimpanan digital berbagai data yang terhubung melalui kriptografi atau teknik penyampaian pesan secara rahasia dengan memanfaatkan fitur enkripsi data.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi Blockchain turut mendorong berkembangnya *cryptocurrency* dan aset digital, sedangkan realitas virtual 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>

Istilah metaverse berasal dari kata "meta", yang memiliki makna 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 smartphone dan internet sehingga metaverse dapat diartikan sebagai realitas virtual yang ada di luar realitas.<sup>3</sup> Pengguna metaverse memanfaatkan berbagai avatar yang mewakili atau merefleksikan dirinya untuk berinteraksi dengan orang lain yang juga direfleksikan oleh avatar dan melakukan aktivitas secara virtual, baik yang berpengaruh terhadap kehidupan di dunia nyata maupun tidak.<sup>4</sup> Jual beli aset virtual menjadi salah satu aktivitas yang digeluti pengguna metaverse. Aset virtual dapat didefinisikan sebagai representasi digital terhadap nilai yang bisa ditransfer atau ditransaksikan dalam perdagangan secara digital atau, dan dapat digunakan untuk tujuan 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 digital yang sedang menarik perhatian masyarakat dunia, khususnya para investor adalah *virtual land* atau tanah virtual yang dapat diakuisisi atau diperjual-belikan dengan *cryptocurrency* atau mata uang kripto oleh pengguna metaverse. 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 Non-fungible token (NFT) yang merepresentasikan *unique digital piece of real estate*

---

<sup>1</sup> Shi et al, "Applications of blockchain in ensuring the security and privacy of electronic health record systems: A survey", *Computers & security* 97, (2020): 1-20, <https://doi.org/10.1016/j.cose.2020.101966>, p.6

<sup>2</sup> Ning et al, "A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges", Arxiv Cornell University, (2021), <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673>, p.20-21

<sup>3</sup> Kye, B., et al, "Educational applications of metaverse: possibilities and limitations", *Journal of educational evaluation for health professions*, Vol 18 , No 32, (2021): 1-13, <https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32>, p.1-2

<sup>4</sup> Kostenko O. V, "Electronic Jurisdiction, Metaverse, Artificial Intelligence, Digital Personality, Digital Avatar, Neural NetworkS: Theory, Practice, Perspective", *World Science Journal*, Vol 1, No 73, (2022): 1-14, [https://doi.org/10.31435/rsglobal\\_ws/30012022/7751](https://doi.org/10.31435/rsglobal_ws/30012022/7751), p.2

<sup>5</sup> Financial Action Task Force, "International Standards on Combating Money Laundering and The Financing on Terrorism & Proliferation", last modified March 2022, Retrieved from <https://www.fatfgafi.org/media/fatf/documents/recommendations/pdfs/FATF%20Recommendations%202012.pdf> (Diakses pada 29 Mei 2022)

(diidentifikasi dengan koordinat). Pembeli virtual land, pada umumnya memiliki dua tujuan yakni: (1) Mendapatkan aliran pendapatan 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; dan/atau (2) Menjual *virtual land* yang dimiliki nantinya pada harga yang lebih tinggi (Investasi).<sup>6</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. 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>7</sup>

Belum adanya payung hukum yang secara spesifik mengatur kepemilikan dan transaksi jual-beli *virtual land* di metaverse menimbulkan beberapa isu hukum. Salah satunya adalah mengenai pemenuhan terhadap unsur esensialia dalam transaksi jual-beli virtual land di metaverse yang memanfaatkan *cryptocurrency* atau mata uang kripto. Unsur esensialia merupakan unsur yang seharusnya diakomodir dalam perjanjian. Ketiadaan unsur esensialia menyebabkan suatu perjanjian atau transaksi dapat dinyatakan batal demi hukum. Unsur tersebut juga memiliki keterkaitan yang erat dengan syarat sahnya perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 KUHPerduta dan berfungsi untuk sebagai pembeda dari jenis perjanjian lainnya.<sup>8</sup> Unsur Esensialia dalam transaksi jual beli *virtual land* mencakup dari harga dan benda. Namun, hal ini menimbulkan perdebatan karena berdasarkan Pasal 1 ayat (1) dan (2) Undang-undang No. 7 tahun 2011 tentang Mata Uang menjelaskan bahwa Rupiah merupakan mata uang yang diterbitkan oleh pemerintah Indonesia dan keabsahannya sebagai alat bayar telah diakui berdasarkan UU Mata Uang.<sup>9</sup>

Selain itu, hukum benda di Indonesia yang mengatur apakah suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda (barang atau hak) juga belum mengatur kedudukan *virtual land*. Dalam Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta) yang mengatur hukum benda, masalah yang berkaitan dengan benda memiliki perbedaan dengan disiplin ilmu lainnya. Sebagai contoh dalam ilmu fisika, bulan dapat dikatakan sebagai benda angkasa, tetapi dalam ilmu hukum, benda tidak (belum) dapat diklasifikasikan sebagai benda sebab belum ada atau tidak ada yang bisa memilikinya sehingga tidak dapat diklasifikasikan sebagai benda.<sup>10</sup> Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi unsur Esensialia dalam transaksi jual-beli *virtual land* yang memanfaatkan *cryptocurrency* atau mata uang kripto, yakni unsur benda dan harga serta menelaah kerangka perjanjian yang seharusnya dapat

---

<sup>6</sup> Voraprapa Nakavachara and Kanis Saengchote, "Is Metaverse LAND a good investment? It depends on your unit of account!" Arxiv Cornell University, (2022): 1-13, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.03081>, p.1 (Diakses pada 29 Mei 2022))

<sup>7</sup> Time, "Why Investor Are Paying real Money for Virtual Land", last modified January 2022, Retrived from <https://time.com/6140467/metaverse-real-estate/>.

<sup>8</sup> Mariam Darus Badruzaman, KUHPerduta Buku III (Bandung: Alumni,2006), p.99

<sup>9</sup> Lihat Pasal 1 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang

<sup>10</sup> Neng Yani Nurhayani, Hukum Perdata (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), p.165

disematkan dalam transaksi tersebut. Kegunaan yang didapatkan dari penelitian ini adalah manfaat teoritis berupa eskalasi ilmu hukum, khususnya hukum perdata yang memiliki kaitan dengan perkembangan teknologi aset digital dan dapat memberikan masukan bagi pemerintah untuk mengatur kepemilikan dan transaksi pemindahtanganan *virtual land* sebagai salah satu bentuk dari NFT di masa yang akan datang.

## B. Metode

Metode yuridis-normatif berupa penelitian yang dilangsungkan dengan proses meneliti dan mengolah bahan pustaka atau data sekunder<sup>11</sup> dengan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan pendekatan perundang undangan (*statute approach*) digunakan dalam penelitian ini. Maksud dari penggunaan metode dan pendekatan tersebut adalah suatu konsep dapat diuraikan sehingga patut dijadikan acuan dalam menganalisis temuan yang bersifat umum dalam perundang-undangan untuk membangun argumentasi hukum<sup>12</sup> terhadap hal-hal yang belum ditetapkan secara spesifik dalam perundang-undang. Bahan pustaka yang dimanfaatkan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Bahan hukum primer berupa perundang-undangan yang berlaku di Indonesia dan putusan pengadilan; (2) Bahan hukum sekunder yang berfungsi sebagai penjelas dari bahan hukum primer yang terdiri dari hasil penelitian-penelitian hukum, buku, jurnal, artikel dan karya tulis yang bersifat ilmiah; dan (3) Bahan hukum tersier yang memiliki fungsi sebagai pemberi petunjuk atau penjelas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Dalam hal ini berupa berupa kamus.

Lebih lanjut, analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis berbagai bahan pustaka yang telah dihimpun. Analisis kualitatif dapat dimaknai sebagai proses pengkajian data secara teratur dan terstruktur (sistematis) guna mendapatkan gambaran secara jelas terkait dengan permasalahan yang diteliti. Hasil dari analisis data dituangkan secara deskriptif, yakni hasil penelitian dipaparkan kedalam suatu data yang selanjutnya ditarik simpulan guna menjawab isu hukum yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Kesimpulan dalam penelitian ini diambil dengan memanfaatkan cara berpikir induksi yang berarti didasarkan pada pencarian berbagai prinsip ilmu hukum dalam indikasi yang ada untuk dianalisis dengan berbagai prinsip ilmu hukum yang sudah ada guna melahirkan suatu kesimpulan.<sup>13</sup>

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Konsep Unsur Esensialia dalam Transaksi Jual-Beli

Unsur pokok yang harus ada dalam suatu perjanjian apapun disebut sebagai unsur esensialia. Beralasan Pasal 1475 KUHPperdata, unsur pokok pada transaksi jual-beli terdiri dari benda dan harga. Pasal tersebut menjelaskan bahwa jual-beli adalah salah satu bentuk dari perjanjian, dimana para pihak saling mengikatkan diri

---

<sup>11</sup> Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), p.12

<sup>12</sup> Peter Mahmud Marzuki. *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2013), p.177-178

<sup>13</sup> *ibid*, p.85-89

dengan ketentuan berupa salah satu pihak memiliki kewajiban untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak lainnya memiliki kewajiban untuk membayar harga sesuai kesepakatan.<sup>14</sup> Lebih lanjut, beralaskan pada Pasal 499 KUHPerdata, kebendaan adalah setiap barang dan setiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik<sup>15</sup> sehingga unsur benda dapat berupa barang atau hak, sedangkan terkait dengan unsur harga, KUHPerdata tidak menjelaskannya.

Unsur Esensialia bertalian erat dengan syarat sahnya perjanjian<sup>16</sup> dan berfungsi sebagai pembeda dari perjanjian lainnya serta mengidentifikasi suatu jenis perjanjiannya.<sup>17</sup> Tanpa adanya unsur Esensialia, suatu perjanjian dapat dianggap tidak lahir atau batal demi hukum. Hal ini berdasarkan pertimbangan hakim dalam beberapa putusan pengadilan, diantaranya:

- a. Putusan No.371/PDT.G/2011/PN.JKT.PST memberikan pertimbangan hukum bahwa suatu perjanjian harus memenuhi unsur esensialia. Akibat hukum yang timbul bagi suatu perjanjian yang tidak mengandung unsur esensialia adalah batal demi hukum.<sup>18</sup>
- b. Putusan Nomor 126/PDT/2019/PTYK memberikan pertimbangan bahwa pada dasarnya suatu pasal dalam perjanjian batal karena berlawanan dengan perundang-undangan, tata susila, ketertiban umum dan batalnya pasal tersebut tidak mengakibatkan batalnya seluruh perjanjian. Namun, jika klausul yang dinyatakan batal merupakan unsur pokok atau unsur Esensialia dari suatu perjanjian, maka dengan batalnya klausula terkait berdampak pada batalnya perjanjian secara menyeluruh. Sebagai contoh dalam jual beli tanah SHGB yang telah berakhir jangka waktu SHGBnya, maka tidak memenuhi klausul adanya objek yang diperjanjikan sehingga berakibat pada batalnya keseluruhan perjanjian secara otomatis.<sup>19</sup>
- c. Putusan Nomor: 910/Pdt.G/2019/PN memberikan pertimbangan bahwa jual-beli terjadi ketika tercapai kesepakatan mengenai unsur-unsur yang pokok (Esensialia) yaitu harga dan benda diantara penjual dan pembeli sehingga sepanjang belum ada kesepakatan mengenai.<sup>20</sup>

---

<sup>14</sup> Telusuri Pasal 1475 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>15</sup> Telusuri Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>16</sup> Telusuri Pasal 1320 Kitan Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>17</sup> Mariam Darus Badruzaman, Op. cit, p.99

<sup>18</sup> Direktori Putusan Mahkamah Agung, "Putusan No. 371/PDT.G/2011/PN.JKT.PST", Retrieved from <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/6d6112e520a67d0062ea1afb3943c04d.html>, p.62

<sup>19</sup> Direktori Putusan Mahkamah Agung, "Putusan Nomor 126/PDT/2019/PT YYK", Retrived from <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/3343e145909b6c48ecf7512bc85c2f2f.html>, p.76-77

<sup>20</sup> Direktori Putusan Mahkamah Agung, "Putusan Nomor 910/Pdt.G/2019/PN Sby", Retrived from <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/ded5a6b2b07a434f1edf1bbb3558d3ed.html>, p.42 (diakses pada 1 Juni 2022)

Perjanjian atau transaksi yang tidak memenuhi persyaratan sahnya perjanjian berdasarkan Pasal 1320<sup>21</sup> dan unsur Esensialia berdasarkan Pasal 499 KUHPerduta dapat tetap diberlakukan sepanjang para pihak yang membuat mematuhi perjanjian dan tidak mengajukan pembatalan kepada hakim<sup>22</sup>

## 2. Identifikasi Unsur Benda dalam Transaksi Jual-Beli Virtual Land di Metaverse

Konsep benda dan hak milik di Indonesia berakar dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta) atau BW (*Burgerlijk Wetboek*) yang diberlakukan sedari masa Hindia Belanda dan bersumber dari sistem hukum di Eropa Kontinental. Masih diberlakukannya KUHPerduta sampai sekarang, beralaskan pada pada Pasal II aturan Peralihan Undang-undang dasar 1945<sup>23</sup> yang menjelaskan bahwa semua hal terkait peraturan dan badan negara yang tengah beroperasi, tetap berlaku sepanjang aturan baru berdasarkan UUD belum ditetapkan.<sup>24</sup> Lebih lanjut, Prinsip kepemilikan atas suatu properti di Eropa Kontinental dikenal sebagai *numerous clausus* yang berarti bahwa seseorang tidak berwenang atas suatu objek kecuali ditentukan oleh hukum sehingga pengaturan dalam Buku II KUH Perdata memiliki sistem tertutup. Dengan kata lain, seseorang tidak dapat menentukan atau menciptakan berbagai hak kebendaan, kecuali yang sudah ditetapkan oleh undang-undang.<sup>25</sup> Konsekuensi yang timbul adalah KUHPerduta tidak dapat menentukan jenis baru suatu benda secara mudah, termasuk *virtual land* kecuali peraturan perundang-undangan telah mengaturnya.

Perkembangan dan kebutuhan masyarakat menyebabkan adanya reformasi atau pembaharuan KUHPerduta. Namun, berdasarkan simposium pembaharuan hukum perdata tahun 1981 atas gagasan Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) dan fakultas hukum UGM, pembaharuan KUHPerduta tersebut tidak dilakukan secara kodifikasi, tetapi dilakukan secara parsial dan bertahap dengan alasan terbatasnya pembiayaan, sumber daya manusia dan waktu.<sup>26</sup> Pada umumnya, pembaruan hukum dalam disiplin teknologi informasi bukan hal yang mudah karena bidang tersebut masih tergolong baru dan senantiasa berkembang mengikuti perubahan zaman, sedangkan pembaharuan hukum dalam disiplin yang bersifat netral seperti disiplin ilmu hukum perseroan, kontrak, perikatan, lalu lintas, lebih mudah dan dapat segera ditangani.<sup>27</sup>

Penentuan apakah *virtual land* sebagai salah satu bentuk NFT dapat diklasifikasikan sebagai benda ditinjau berdasarkan pengertian dari benda dalam

---

<sup>21</sup> Lihat Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta)

<sup>22</sup> Abdulkadir Muhammad. Hukum Perdata Indonesia, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2017), p.228

<sup>23</sup> Lihat Pasal II aturan Peralihan Undang-Undang Dasar Negara kesatuan republik Indonesia tahun 1945

<sup>24</sup> Salim, Pengantar Hukum Perdata Tertulis ( Jakarta: Buku Aksara, 2021), p.13

<sup>25</sup> Abdulkadir Muhammad, Loc., cit, p.126.

<sup>26</sup> Mariam Danus Badruzaman, Sistem Hukum Benda Nasional (Bandung: Alumni, 2022), p. 9

<sup>27</sup> Anita Dewi Anggraeni Kolopaking, Hukum Kepemilikan Hak Milik Atas Tanah di Indonesia (Bandung: Alumni, 2021), P. 27

Pasal 499 KUHPerdara yang menjelaskan bahwa kebendaan merupakan semua yang bisa dikuasai oleh hak milik yang berupa setiap barang dan setiap hak.<sup>28</sup> Lebih lanjut, berdasarkan pengklasifikasikan benda dalam Pasal 503 KUHPerdara hingga Pasal 505 KUHPerdara, subekti mendefinisikan benda secara luas dan sempit. Secara sempit, benda berarti segala sesuatu yang bisa dilihat oleh manusia, sedangkan dalam arti luas, semua hal yang bisa dihayati oleh orang dapat diklasifikasikan sebagai benda.<sup>29</sup> Senada dengan Subekti, Sri Soedewi Masjchoen Sofwan juga menjadikan dapat atau tidaknya suatu hal ditangkap dengan panca indra manusia sebagai indikator dari pembagian benda. Benda berwujud berarti segala hal yang memiliki kemampuan untuk ditangkap indera manusia, sedangkan benda tidak berwujud berarti segala hal yang tidak memiliki kemampuan untuk ditangkap dengan indera manusia atau dengan kata lain berupa hak-hak yang bisa dilekati hak milik.<sup>30</sup>

Selanjutnya, suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda jika mempunyai karakteristik dapat dialihkan hak miliknya atau kepemilikannya dan memiliki nilai ekonomis.<sup>31</sup> Senada dengan hal tersebut, menurut Mariam Badruzaman, suatu hal dapat menjadi objek hukum jika telah memenuhi persyaratan berupa dapat dikuasai manusia dan bernilai ekonomis sehingga dapat diklasifikasikan sebagai objek dari perbuatan hukum.<sup>32</sup> Berdasarkan beberapa hal tersebut, unsur-unsur dari suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda, di antaranya: a) dapat dilekati dengan hak milik; b) dapat diklasifikasikan sebagai benda berwujud atau tidak berwujud; c) dapat dialihkan, dan d) bernilai ekonomis. *Virtual land* di dalam *metaverse* dapat memenuhi unsur-unsur dari benda dengan penjabaran sebagai berikut:

**a. Dapat dilekati dengan hak milik**

Kata dapat pada kalimat tersebut (dapat dilekati dengan hak milik) mempunyai arti yang vital karena memungkinkan dibukanya pemahaman bahwa pada masa tertentu, suatu hal belum memiliki status sebagai objek hukum, tetapi pada masa lainnya atau pada waktu tertentu memiliki status sebagai objek hukum. Sebagai contoh aliran listrik yang baru bisa ditetapkan sebagai objek hukum atau benda menurut hukum ketika dialirkan melalui kawat<sup>33</sup> sehingga “sesuatu” perlu memenuhi syarat-syarat tertentu untuk dapat dijadikan benda atau objek hukum. Hak milik bermakna sebagai hak yang memiliki kemampuan untuk memberikan kenikmatan (*zakelijk genotrecht*). Berdasarkan Pasal 570 KUHPerdara, hak milik dapat diartikan sebagai kedaulatan penuh berupa hak untuk bertindak secara bebas dan hak

<sup>28</sup> Telusuri Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara)

<sup>29</sup> Subekti, Pokok-Pokok Hukum Perdata, (Jakarta: PT Intermedia, 1984), p.60.

<sup>30</sup> Neng Yani Nurhayani. Loc., cit. 163.

<sup>31</sup> Titik Triwulan Tutik, Pengantar Hukum Perdata di Indonesia. Cetakan Pertama (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), hlm. 153.

<sup>32</sup> Mariam Danus Badruzaman, KUHPerdara Buku III, Loc Cit., p 13

<sup>33</sup> Mariam Danus Badruzaman, Sistem Hukum Benda Nasional, Loc.cit, p.13

untuk memanfaatkan suatu kebendaan dengan catatan tidak melawan peraturan perundang-undangan dan hak-hak yang dimiliki orang lain.<sup>34</sup> Disamping itu, Abdulkadir Muhammad menyatakan bahwa karakteristik dari hak milik diantaranya merupakan hak utama, utuh dan komplit, serta bersifat tetap atau tidak lenyap.<sup>35</sup> Berdasarkan beberapa hal tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu hal dapat dilekati dengan hak milik jika memenuhi unsur-unsur yang terdiri dari (1) Memiliki kedaulatan sepenuhnya; (2) Dapat dinikmati kegunaannya secara leluasa dan bebas; (3) Tidak berlawanan dengan peraturan perundang-undangan. *Virtual land* telah memenuhi unsur-unsur dapat dilekati hak milik dengan penjabaran sebagai berikut:

1) Memiliki kedaulatan sepenuhnya.

Kedaulatan sepenuhnya dapat dimaknai bahwa hak milik memiliki karakteristik tetap atau tidak lenyap oleh hak kebendaan lainnya.<sup>36</sup> Hal tersebut telah diatur dalam *terms of use* atau *policy* dari berbagai platform metaverse. Sebagai contoh dalam Pasal 12.4 *terms of use* Decentraland Tentang *Ownership and Management of LAND, NFT and Content Created by User* dijelaskan bahwa segala hak milik dari setiap LAND dimiliki oleh pemiliknya dan semua hak milik atas setiap bagian *virtual land* adalah berada pada pemiliknya.<sup>37</sup> Senada dengan hal tersebut, dalam *terms of use* The Sandbox pada bagian *ownership of aset and game*, dijelaskan bahwa aset tetap menjadi pemilik dari aset. Lebih lanjut, platform tidak akan mengklaim kepemilikan apapun dari aset serta pengguna mempertahankan setiap kepemilikan atas hak intelektual yang melekat pada *virtual land* dan NFT lainnya.<sup>38</sup>

2) Dapat dinikmati kegunaannya secara leluasa.

Pemilik dapat memanfaatkan dan menikmati hasil dari bangunan atau fasilitas yang dibangun diatas *virtual land* miliknya. *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. Hal ini telah diatur dalam *terms of use* dari berbagai platform metaverse, sebagai contoh dalam *terms of use* The Sandbox pada bagian *Aset & Game Creation*, dijelaskan bahwa Pengguna dapat membuat, mengunggah dan

---

<sup>34</sup> Telusuri Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>35</sup> Abdulkadir Muhammad, Loc. cit, p.153

<sup>36</sup> Sri Soedewi Masjchoen Sofwan. (2000). Hukum Perdata: Hukum Benda, Yogyakarta: Liberty, p.41.

<sup>37</sup> Decentraland, "Terms of Use", last modified 2022, Retrived from <https://decentraland.org/terms/#:~:text=Decentraland%20is%20a%20global%20platform,as%20provided%20by%20the%20Tools>. (Diakses 1 Juli 2022)

<sup>38</sup> Sandbox, "The Sanbox Terms of Use", last modified on 2022, Retrieved from <https://www.sandbox.game/en/terms-of-use/>. (Diakses 1 Juli 2022)

menukarkan aset dan *game* dengan mengikuti ketentuan yang ada. Lebih lanjut, Pemilik *virtual land* akan mendapatkan aliran pendapatan dari para pengguna *metaverse* yang berkunjung atau turut memanfaatkan bangunan atau fasilitas di atas *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 esok hari dengan harga berlipat.<sup>39</sup>

3) Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan

Meskipun belum terdapat paying hukum yang secara eksplisit mengatur *virtual land* di Indonesia, hingga saat ini tidak ada larangan untuk memiliki *virtual land*. Pemerintah Indonesia bahkan mengakui *virtual land* yang merupakan salah satu bentuk dari NFT sebagai aset digital dan membebaskan pajak atas transaksi swap aset kripto atau *cryptocurrency* dengan *virtual land* berdasarkan Pasal 3 ayat (2) huruf c PMK No. 68/PMK.03/2022 yang menjelaskan bahwa penyerahan dari aset kripto dalam ayat (1) berupa tukar-menukar aset kripto dengan benda selain aset kripto dan/atau jasa.<sup>40</sup>

Lebih lanjut, Pasal 584 KUHPerduta menjelaskan bahwa pengambilan hak milik terhadap kebendaan didapatkan melalui beberapa cara, diantaranya pengambilan, perlekatan, daluwarsa, pewarisan, penunjukkan, atau penyerahan beralaskan pada peristiwa perdata yang dimaksudkan oleh orang yang berhak untuk berbuat terhadap benda guna memindahkan suatu hak milik.<sup>41</sup> Menurut Hoge Raad (Mahkamah Agung Kerajaan Belanda), cara perolehan hak milik dalam KUHPerduta tidak lengkap dan tidak terlalu sistematis.<sup>42</sup> Mengenai sifat limitatif dari pasal 584 KUH Perdata<sup>43</sup>, para ahli hukum di Indonesia mengemukakan beberapa pendapat.<sup>44</sup> Beberapa ahli hukum Indonesia berpendapat bahwa terdapat cara perolehan hak milik lainnya, yaitu seperti melalui percampuran harta, penciptaan benda baru atau peleburan berbagai benda yang melahirkan suatu benda baru.<sup>45</sup> Abdulkadir Muhammad juga mengemukakan pendapat bahwa hak kebendaan yang paling utama, yakni hak milik dapat diperoleh dengan cara

---

<sup>39</sup>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), p.30-32.

<sup>40</sup> Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor /PMK.03/2022 tentang Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penghasilan atas Transaksi Perdagangan Aset Kripto

<sup>41</sup> Telusuri Pasal 584 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta)

<sup>42</sup> Salim, loc. cit, p. 103

<sup>43</sup> Telusuri Pasal 584 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta)

<sup>44</sup> Redaksi Hukumonline, "Cara untuk Memperoleh Hak Milik Melalui Penyerahan", Last Update on Februari 2018, Retrieved from: <https://www.hukumonline.com/berita/a/cara-untuk-memperoleh-hak-milik-melalui-penyerahan-lt5a72a1e93c48c?page=2> (diakses pada 20 Mei 2022).

<sup>45</sup> *Ibid.*

pembentukan benda baru, atau disebut dengan penciptaan<sup>46</sup> sehingga memiliki hak milik terhadap benda yang diciptakannya itu.<sup>47</sup>

Berdasarkan beberapa bentuk perolehan hak milik, salah satu bentuk perolehan hak milik yang paling sesuai bagi objek *virtual land* dalam *metaverse* adalah penciptaan. 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>48</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>49</sup>

Selain melalui penciptaan, terdapat cara perolehan lainnya yaitu melalui penyerahan (*overdracht* atau *levering*) yang beralaskan peristiwa perdata yang dilakukan oleh orang yang memiliki hak berbuat terhadap benda untuk melakukan pemindahan hak milik berdasarkan ketentuan dalam Pasal 584 KUHPperdata.<sup>50</sup> Perolehan hak milik melalui penyerahan telah diakui dalam berbagai platform *metaverse*. Sebagai contoh dalam *terms of use* The Sandbox pada bagian *ownership of aset and game*, dijelaskan bahwa pemilik aset yang merupakan pengguna akhir berhak untuk memperdagangkan, memberikan, mentransfer atau membuang *virtual land* yang merupakan salah satu bentuk dari NFT sesuai dengan keinginan mereka dengan ketentuan bahwa setiap aset yang dimiliki akan di tokenisasi dengan tujuan pembuktian atas kelangkaan dan bukti kepemilikan<sup>51</sup>

---

<sup>46</sup> Abdulkadir Muhammad, op. cit., p. 141.

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> Andres Guadamuz, "Non-Fungible Tokens (NFTs) and Copyright", Last update on 2021, retrieved from [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 20 Mei 2022).

<sup>49</sup> Sandbox, "The Sandbox Terms of Use", loc., cit.

<sup>50</sup> Lihat Pasal 584 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata)

<sup>51</sup> *Ibid*

**b. Dapat diklasifikasikan sebagai benda berwujud atau tidak berwujud**

Klasifikasikan benda sebagai benda berwujud dan benda tidak berwujud diatur oleh Pasal 503 KUHPerduta.<sup>52</sup> Namun, KUHPerduta tidak memberikan penjelasan mengenai karakteristik maupun sifat dari benda, baik berwujud atau tidak berwujud. Oleh sebab itu, penulis akan merujuk pada pendapat ahli hukum. Menurut Subekti dan Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, karakteristik dari benda berwujud adalah kemampuannya untuk ditangkap panca indra.<sup>53</sup> Keberwujudan atau tidak berwujudnya *virtual land* dalam hukum benda masih menimbulkan perdebatan. Namun klasifikasi ini dinilai perlu dibahas karena selain menentukan apakah suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda, hal ini akan menimbulkan konsekuensi pada jenis penyerahan yang dapat disematkan dalam transaksi peralihan hak milik *virtual land*.

Perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan keberadaan *virtual land* dapat ditangkap oleh panca indra manusia meskipun tidak memiliki wujud fisik di dunia nyata. *Virtual land* dapat ditangkap dengan indra penglihatan dan aktivitas yang ada di atasnya juga dapat ditangkap oleh pendengaran manusia. Perkembangan lebih lanjut, dunia *metaverse* juga akan bertransformasi untuk memadukan realitas virtual dan realitas tambahan (*Augmented Reality*)<sup>54</sup> yang memanfaatkan sarung tangan canggih bernama *haptic glove* dan berbagai sistem sensor lainnya yang memungkinkan penggunaannya merasakan benda virtual selayaknya benda di dunia nyata. Michael Abrash, seorang kepala peneliti dari Reality Labs menyatakan bahwa perkembangan terbaru dari penggabungan realitas virtual dan realitas tambahan membuat dia dapat merasakan sensasi melihat, menyentuh dan mendengar objek virtual berupa piring keramik.<sup>55</sup>

Merujuk pada pendapat dari Sri Soedewi Masjchoen Sofwan dan subekti yang menyatakan bahwa benda berwujud atau tidak ditentukan berdasarkan dapat atau tidaknya ditangkap oleh indera manusia, menyebabkan *virtual land* seharusnya dapat diklasifikasikan sebagai benda berwujud karena dapat ditangkap oleh panca indra. Namun, adanya fakta tersebut tidak serta-merta menjadikan *virtual land* dapat diklasifikasikan sebagai benda berwujud, karena meskipun dapat ditangkap oleh indera manusia, dimiliki dan dimanfaatkan, *virtual land* sejatinya tidak memiliki wujud fisik di dunia nyata.

Keberwujudan dari benda atau aset digital dapat ditinjau berdasarkan Pasal 1 angka 19 Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik yang menjelaskan bahwa

<sup>52</sup> Lihat Pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta)

<sup>53</sup> Neng Yani Nurhayani, loc. cit., hlm. 163.

<sup>54</sup> Jeremy Dalton, Reality Check: How Immersive Technologies Can Transform Your Business (London: Koganpage, 2021), p.157.

<sup>55</sup> Adi Robertson, "Meta's Sci-Fi Haptic Glove Prototype Lets You Feel VR Objects Using Air Pockets" Last Update on 2021, Retrived from, Retrieved from <https://www.theverge.com/2021/11/16/22782860/meta-facebook-reality-labs-soft-robotics-haptic-glove-prototype> (diakses pada 27 Mei 2022).

barang digital yang berbentuk informasi elektronik atau digital, baik secara original atau hasil konveksi elektronik yang tidak terbatas pada multimedia, piranti lunak dan/atau data elektronik dapat diklasifikasikan sebagai barang tidak berwujud.<sup>56</sup> *Virtual land* sebagai salah satu bentuk dari NFT dapat diklasifikasikan sebagai barang tidak berwujud karena termasuk kedalam barang digital berdasarkan ketentuan tersebut mengingat bahwa wujud dari adalah serangkaian kode yang memuat informasi elektronik dan terenkripsi dalam sistem elektronik dan dibuat sedemikian rupa meniru berbagai objek yang ada di dunia nyata.<sup>57</sup>

Lebih lanjut, terdapat klasifikasi lain dari *virtual land* yang perlu dibahas, yakni penggolongan sebagai benda bergerak atau benda tetap yang juga akan memiliki konsekuensi terhadap pada jenis penyerahan yang dapat disematkan dalam transaksi peralihan hak milik *virtual land*. Berdasarkan Pasal 504 KUHPerdara dijelaskan bahwa benda dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak atau tidak bergerak (tetap).<sup>58</sup> Menurut Subekti, berdasarkan Pasal 506 hingga Pasal 508 KUHPerdara<sup>59</sup>, terdapat tiga jenis penggolongan benda tidak bergerak atau tetap, yakni: (1) benda beralasan sifatnya, diklasifikasikan sebagai benda tidak bergerak. Sebagai contoh adalah tanah beserta bangunan di atasnya; (2) benda yang karena maksud penggunaan ditujukan untuk melekat pada tanah dan bangunan dalam jangka (waktu) panjang, meskipun benda terkait menurut sifatnya dapat bergerak. Sebagai contoh mesin dan instrument pabrik; (3) benda yang ditetapkan oleh undang-undang sebagai benda tidak bergerak. Sebagai contoh berbagai hak tau penagihan terhadap benda-benda yang tidak betgerak. Di sisi lain, berdasarkan KUHPerdara terdapat dua penggolongan dari benda bergerak, yakni: (1) benda yang dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak karena sifatnya. Sebagai contoh kendaraan beroda; dan (2) benda yang dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak karena penetapan undang-undang. Sebagai contoh saham, piutang, hak pakai hasil, hak atas bunga yang diperjanjikan.<sup>60</sup> Hingga saat ini, undang-undang belum menentukan secara khusus dan eksplisit mengenai klasifikasi dari *virtual land* di *metaverse*. Namun, jika ditinjau dari penggolongan benda bergerak atau tidak, *virtual land* dapat dianggap sebagai benda bergerak karena sifatnya yang tidak dimaksudkan untuk mengikuti tanah dan bangunan. Berdasarkan berbagai hal diatas, dapat disimpulkan bahwa *virtual land* dalam *metaverse* dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud.

### c. Dapat dialihkan

Peralihan yang dimaksud adalah peralihan hak milik *virtual land* yang terjadi antara para pengguna platform *metaverse* melalui pemindahtanganan

---

<sup>56</sup> Telusuri Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik.

<sup>57</sup> The Meta-verse, Metaverse Investment Guide, Invest in Virtual land, Crypto Art, NFT (Non Fungible Token), VR, AR & Digital Asets: Blockchain Gaming The Future of The New Digital World (United State: Metaverse Books, 2021), p.189.

<sup>58</sup> Telusuri Pasal 504 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara)

<sup>59</sup> Telusuri Pasal 506 dan Pasal 508 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara)

<sup>60</sup> Subekti, op. cit., p.61-62.

(*transfer*)<sup>61</sup> dengan tujuan untuk memperdagangkan, tukar-menukar dengan *virtual land* lainnya, hibah, dan lainnya. Hal tersebut telah diatur dalam *terms of use* atau *policy* dari berbagai platform metaverse. Sebagai contoh dalam *terms of use* The Sandbox pada bagian *ownership of aset and game*, dijelaskan bahwa pemilik aset yang merupakan pengguna akhir berhak untuk memperdagangkan, memberikan, mentransfer atau membuang *virtual land* yang merupakan salah satu bentuk dari NFT sesuai dengan keinginan mereka dengan ketentuan bahwa setiap aset yang dimiliki akan di tokenisasi dengan tujuan pembuktian atas kelangkaan dan bukti kepemilikan<sup>62</sup> sehingga hanya pengguna yang dapat membuktikan kepemilikan *virtual land* saja yang dapat mengalihkan suatu *virtual land*. Adanya proses tokenisasi tersebut mengakomodir ketentuan dalam Pasal 572 KUHPerdota<sup>63</sup> menjelaskan bahwa setiap hak milik harus dianggap bebas. Jika terdapat orang mengklaim bahwa dia memiliki hak atas suatu kebendaan milik orang lain, maka dia berkewajiban membuktikan klaim tersebut. Senada dengan hal tersebut, platform Decentraland juga secara implisit mengatur cara pemindahtanganan *virtual land* dalam Pasal 6 tentang *Transactions and Feeds* yang menjelaskan bahwa jika pemilik *virtual land* dan berbagai NFT lainnya memutuskan untuk menjual *virtual land* yang dimiliki, maka setiap transaksi keuangan hanya dapat dilakukan melalui jaringan Ethereum.<sup>64</sup>

#### d. Memiliki nilai ekonomis

Benda dianggap memiliki nilai ekonomis jika dapat memberikan manfaat bagi pemiliknya.<sup>65</sup> Pemilik *virtual land* pada umumnya mengharapkan dua manfaat ekonomis yakni mendapatkan aliran pendapatan dan/atau hasil investasi yang diperoleh dengan menjual *virtual land* miliknya pada harga yang lebih tinggi dikemudian hari,<sup>66</sup> sedangkan aliran pendapatan diperoleh dari berbagai hal, salah satunya dari penarikan biaya kunjungan terhadap pengguna yang mengunjungi atau memanfaatkan fasilitas yang telah dibangun diatas *virtual land*.<sup>67</sup> Lebih lanjut, nilai ekonomis dari *virtual land* yang merupakan salah satu bentuk NFT dapat dimanfaatkan di dunia nyata dan diperhitungkan dengan cara mengkalkulasikan nilai aset kripto yang digunakan oleh platform dengan kurs yang telah diakui dalam perdagangan internasional.<sup>68</sup> Sebagai contoh, sebidang *virtual land* di Decentraland memiliki harga sebesar 4.200 MANA. Berdasarkan kurs salah satu aset kripto, yakni MANA per tanggal 27 Mei 2022, 1 keping MANA memiliki nilai yang setara dengan Rp16.350,00.

---

<sup>61</sup> Mike Martin & Kyle Roof, *Get Rich With Digital Real Estate: Become a Digital Landlord Today!* (Chicago: Independently Publish, 2021), p.31.

<sup>62</sup> Sandbox, "The Sandbox Terms of use", Loc., cit.

<sup>63</sup> Telusuri Pasal 572 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdota)

<sup>64</sup> Decentralan, "Terms of Use", Loc., cit.

<sup>65</sup> Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 127.

<sup>66</sup> Voraprana Nakavachara and Kanis Saengchote, Op., cit. p.1

<sup>67</sup> Viktor Weber, *Digital Real Estate: Technology, Innovation and Future Trends* (London: Routledge, 2019), hlm. 89.

<sup>68</sup> Matt Forthnow & QuHarrison Terry, *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens 1st Edition* (New Jersey: Wiley, 2022), p.164

Sehingga apabila dikalkulasikan, nilai dari sebidang *virtual land* tersebut adalah Rp68.670.000. Pemilik *virtual land* yang telah menjual aset miliknya dapat memperoleh uang dan membelanjakannya di dunia nyata setelah menukarkan *cryptocurrency* atau aset kripto yang dimiliki dengan mata uang yang telah diakui dalam perdagangan internasional seperti Rupiah, Euro, Dollar Amerika, dan lain sebagainya.

### 3. Identifikasi Unsur Harga dalam Transaksi Jual-Beli Virtual Land di Metaverse

Pasal 1457 KUHPerdota menjelaskan bahwa jual-beli termasuk salah satu bentuk dari perjanjian, dimana para pihak saling mengikatkan diri untuk menyerahkan kebendaan dan pihak lainnya membayar harga sesuai dengan kesepakatan.<sup>69</sup> Menurut Moch Isnaeni, definisi tersebut berdasarkan pada pandangan bahwa unsur benda bertaut dengan *levering* atau penyerahan. Disisi lain, unsur harga bertaut dengan pembayaran. Kedua unsur tersebut harus dipenuhi agar masing-masing pihak dapat merealisasikan keuntungan secara ekonomi yang telah diharapkan.<sup>70</sup> KUHPerdota sendiri tidak memberikan ketentuan yang lebih jelas mengenai unsur harga. Beralaskan pendapat Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), harga dapat didefinisikan sebagai nilai barang yang ditetapkan atau berupa uang, atau jumlah uang atau alat tukar lain yang setara.<sup>71</sup>

Lebih lanjut, harga dapat dimaknai sebagai nominal atau nilai yang dapat dinyatakan dengan rupiah atau mata uang lainnya yang telah diakui oleh perdagangan internasional. Hal tersebut dapat ditafsirkan berdasarkan Pasal 3 ayat (1) UU No. 7 tahun 2011 tentang Mata Uang yang menjelaskan bahwa harga rupiah adalah nilai atau nominal pada setiap pecahan rupiah.<sup>72</sup> Pada platform *metaverse*, *virtual land* diperjualbelikan menggunakan alat tukar berupa *cryptocurrency* yang dilakukan secara langsung oleh pengguna melalui *wallet* dengan memanfaatkan teknologi *blockchain* sehingga setiap transaksi yang berlangsung akan tercatat, tidak dapat dihapus, dan transparan.<sup>73</sup> Melihat konsep hukum Indonesia, pengaturan mengenai 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 menyatakan bahwa uang ditetapkan sebagai alat pembayaran yang sah. Kemudian, berdasarkan Pasal 21 UU Mata Uang menyebutkan bahwa Rupiah adalah mata uang Indonesia, yang wajib digunakan dalam: a) segala transaksi pembayaran; b) penuntasan kewajiban lainnya yang harus menggunakan uang; dan c) transaksi keuangan lainnya, yang kesemuanya dari kegiatan tersebut dilakukan di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

---

<sup>69</sup> Telusuri Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdota)

<sup>70</sup> Mohammad Kharis Umardani, "Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai", *Journal of Islamic Law Studies*, Vol. 4, No. 1, <https://scholarhub.ui.ac.id/jils/vol4/iss1/2.>, p.20

<sup>71</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Arti Kata Harga", Last update on 2021, retrieved from <https://kbbi.web.id/harga>

<sup>72</sup> Telusuri Pasal 3 ayat (1) UU No. 7 tahun 2011 tentang Mata Uang.

<sup>73</sup> Lorne Lantz & Daniel Cawrey, *Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications* (Massachusetts: massachusetts, 2021), p.155-157

Lebih lanjut, terdapat pengecualian penggunaan rupiah sebagai alat bayar atau penggunaan valuta asing yang merupakan mata uang dari negara lain dan diakui dalam transaksi internasional sebagai alat pembayaran yang sah.<sup>74</sup> Pengecualian tersebut beralaskan Pasal 21 ayat (2) UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang. Hingga saat ini, Indonesia bersama dengan berbagai negara di dunia belum mengakui mata uang kripto sebagai alat pembayaran yang sah. Pemerintah Indonesia melalui Bank Indonesia<sup>75</sup> dan BAPPEBTI secara tegas tidak mengakui keabsahan alat pembayaran berupa *cryptocurrency*. Kendati tidak dianggap sebagai alat pembayaran, pemerintah Indonesia memvalidasi eksistensi mata uang kripto (*cryptocurrency*) sebagai aset atau komoditas.<sup>76</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.<sup>77</sup> Hal ini dikarenakan pencantuman harga serta alat pembayaran tidak sesuai yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia dalam peraturan perundang-undangan, 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, dan berbagai platform *metaverse* lain, keabsahan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran telah diakui. Lebih lanjut, berdasarkan eksplanasi di atas, maka didapati simpulkan berupa selama pencantuman harga serta alat pembayaran yang digunakan dalam 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 jual-beli. Akibat hukum dari tidak terpenuhinya unsur esensialia dalam suatu perjanjian atau transaksi adalah perjanjian dapat dianggap tidak pernah ada sehingga dinyatakan batal demi hukum. Namun, pernyataan itu harus dinyatakan oleh hakim dalam hal salah satu pihak mengajukan perkara ke pengadilan.<sup>78</sup>

#### **4. Kerangka Perjanjian yang Seharusnya digunakan dalam Transaksi Jual-Beli Virtual Land di Metaverse**

Peralihan hak milik *virtual land* melalui mekanisme transaksi jual-beli sejatinya tidak memenuhi salah satu unsur esensialia perjanjian jual beli menurut KUHPPerdata, yakni unsur harga. Lebih lanjut, transaksi tersebut lebih identik dengan perjanjian tukar menukar. Berdasarkan Pasal 1541 KUHPPerdata, tukar menukar berarti hubungan timbal balik untuk menukarkan suatu barang dengan

---

74 Ajiaksa, Loc., Cit, p.692-693.

75 Telusuri Pasal 12 Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran

76 Telusuri Pasal 1, Pasal 3 dan Pasal 13 Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto.

77 Telusuri Pasal 21 ayat (2) UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang.

78 Abdulkadir Muhammad, Op., cit, p.228

barang lainnya berdasarkan persetujuan kedua belah pihak.<sup>79</sup> Unsur esensialia dari perjanjian tukar menukar adalah adanya barang yang tidak memiliki perbedaan konsep dengan unsur barang yang dalam perjanjian jual beli. Hal ini berdasarkan Pasal 1542 yang menyatakan bahwa segala hal yang dapat dijadikan objek jual-beli, maka dapat dijadikan objek tukar menukar.<sup>80</sup>

Kerangka perjanjian tukar-menukar dirasa lebih sesuai untuk disematkan dalam transaksi ini karena adanya ketentuan larangan menempatkan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran yang sah meskipun tetap diakui sebagai aset. Larangan tersebut juga diatur dalam Pasal 35 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 yang menjelaskan bahwa PJS (Penyelenggara Sistem Jasa Pembayaran) dilarang memproses transaksi pembayaran dengan *virtual currency* (*cryptocurrency*)<sup>81</sup> dan Pasal 8 ayat (2) Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 yang menjelaskan larangan pembayaran dengan *cryptocurrency* atau *virtual currency*.<sup>82</sup> Namun, disisi lain baik *cryptocurrency* ataupun *Virtual land* sebagai salah satu bentuk dari NFT juga merupakan aset digital. Disamping itu, penggunaan kerangka perjanjian tukar menukar (swap) aset digital telah digunakan oleh Pasal 3 ayat (2) huruf c PMK No. 68/PMK.03/2022 yang menjelaskan bahwa tukar-menukar aset kripto dengan barang selain aset kripto merupakan penyerahan yang dimaksudkan oleh Pasal 1. Merujuk pada ketentuan tersebut, *Virtual land* dapat diklasifikasikan sebagai barang selain Aset Kripto.

Pada perjanjian tukar menukar, kesepakatan yang muncul tidak harus menggunakan harga untuk menunjukkan nilai suatu barang, hanya perlu memberikan timbal balik berupa barang sebagai penggantian atas suatu barang yang telah diberikan oleh pihak lainnya. Selanjutnya, hak milik atas barang akan berpindah secara penuh setelah dilakukan penyerahan. Nilai dari suatu barang yang dijadikan objek tukar-menukar tergantung pada kesepakatan dari para pihak yang terlibat, atau dengan kata lain, tidak ditentukan oleh besaran nilai mata uang. Dalam hal ini, nilai dari *virtual land*, tidak dinyatakan dengan nilai mata uang yang sah tetapi dengan aset digital lain berupa *cryptocurrency* atau mata uang kripto.

#### D. Simpulan

Transaksi jual-beli *virtual land* sebagai *aset digital* di metaverse merupakan suatu hal yang dapat dikatakan baru dan belum diatur secara tegas oleh pemerintah melalui hukum positif di Indonesia sehingga menimbulkan berbagai isu hukum, salah satunya adalah terkait dengan pemenuhan unsur Esensialia (terdiri dari benda dan harga) dan kerangka perjanjian yang seharusnya disematkan. Hasil penelitian menunjukkan suatu simpulan bahwa transaksi tersebut telah memenuhi unsur benda karena *virtual land* dapat diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud, sedangkan unsur harga dalam transaksi tersebut tidak terpenuhi karena alat tukar yang digunakan dalam jual-beli *virtual land* adalah *cryptocurrency* yang diakui sebagai aset digital oleh Pemerintah Indonesia, tetapi menolak keabsahan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran yang sah. Adanya kondisi tidak

---

<sup>79</sup> Telusuri Pasal 1541 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>80</sup> Telusuri Pasal 1542 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

<sup>81</sup> Telusuri Pasal 35 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016.

<sup>82</sup> Telusuri Pasal 8 ayat (2) Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial

terpenuhinya unsur Esensialia dari jual-beli menyebabkan seharusnya kerangka perjanjian yang dapat disematkan dalam transaksi tersebut adalah tukar-menukar aset digital.

Mengingat adanya nilai ekonomi yang dimiliki *virtual land* yang dianggap memiliki nilai investasi yang tinggi menimbulkan tanggung jawab Pemerintah Indonesia untuk membentuk peraturan perundang-undangan yang mengatur kepemilikan dan transaksi pemindahtanganan *virtual land*. Peraturan tersebut diharapkan dapat menjelaskan klasifikasi atau penggolongan benda yang sesuai dengan karakteristik *virtual land* dan menjelaskan mekanisme peralihan virtual land dengan cryptocurrency yang seharusnya disematkan, apakah jual-beli, tukar-menukar atau bentuk lainnya yang dapat ditetapkan oleh Pemerintah Indonesia

## E. Referensi

- Abdulkadir Muhammad. (2017). *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Anita Dewi Anggraeni Kolopaking. (2021). *Penyelundupan Hukum Kepemilikan Hak Milik Atas Tanah di Indonesia*. Bandung: Alumni.
- Daniel Gonzale. (2021). *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.
- Indra Rahmatullah. (2020). *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jeremy Dalton. (2021). *Reality Check How Immersive Technologies Can Transform Your Business*. London: Koganpage.
- Lorne Lantz & Daniel Cawrey. (2021). *Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications*. massachusetts: O'Reilly Media Inc.
- Mariam Danus Badruzaman. (2022). *Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: Alumni.
- Mariam Darus Badruzaman. (2006). *KUHPerdata Buku III*. Bandung: Alumni.
- Matt Forthnow & QuHarrison Terry. (2022). *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens 1st Edition*. New Jersey: Wiley.
- The Meta-verse. (2021). *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.
- Mike Martin & Kyle Roof. (2021). *Get Rich With Digital Real Estate: Become a Digital Landlord Today!*. . Chicago: Independently Publish.
- Neng Yani Nurhayani. (2018). *Hukum Perdata*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Peter Mahmud Marzuki. (2013). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Salim. (2021). *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*. Jakarta: Buku Aksara.
- Soerjono Soekanto & Sri Mamudji. (2014). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sri Soedewi Masjchoen Sofwan. (2000). *Hukum Perdata: Hukum Benda*. Yogyakarta: Liberty.
- Subekti. (1984). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: PT Intermasa.
- Titik Triwulan Tutik. (2006). *Hukum Perdata di Indonesia*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Viktor Weber. (2019). *Digital Real Estate: Technology, Innovation and Future Trends*. London: Routledge.
- Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia  
Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.  
Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang.  
Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik.  
Peraturan Menteri Keuangan No 68/PMK.03/2022 tentang Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penghasilan atas Transaksi Perdagangan Aset Kripto.  
Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.  
Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.  
Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial.  
Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto.  
Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Pusat No. 371/PDT.G/2011/PN.JKT.PST  
Putusan Pengadilan Tinggi Yogyakarta Nomor 126/PDT/2019/PT YYK  
Putusan Nomor 910/Pdt.G/2019/PN Sby  
Kye, Bokyung et al. 2021. "Educational applications of metaverse: possibilities and limitations". *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18. doi:10.3352/JEEHP.2021.18.32. /pmc/articles/PMC8737403/.
- Mohammad Kharis Umardani. "Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai". *Journal of Islamic Law Studies* 4: 4-21. <https://scholarhub.ui.ac.id/jils>.
- Nakavachara, Voraprapa & Saengchote, Kanis. 2022. "Is Metaverse LAND a good investment? It depends on your unit of account!". *SSRN Electronic Journal* (7). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.03081>
- Shi, Shuyun et al. 2020. «Applications of blockchain in ensuring the security and privacy of electronic health record systems: A survey». *Computers & Security* 97: 101966. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2020.101966>.
- Ning, Huansheng et al. 2021. «A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges» (azaroak 18). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673>
- V., Kostenko O. 2022. «ELECTRONIC JURISDICTION, METAVERSE, ARTIFICIAL INTELLIGENCE, DIGITAL PERSONALITY, DIGITAL AVATAR, NEURAL NETWORKS: THEORY, PRACTICE, PERSPECTIVE». *World Science* (1(73)) (urtarrilak 19). doi:10.31435/RSGlobal\_WS/30012022/7751. <https://rsglobal.pl/index.php/ws/article/view/2228>.
- Adi Robertson. 2021. «Meta 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-glove-prototype>.

- Andres Guadamuz. 2021. «Non-fungible tokens (NFTs) and copyright», abenduak. [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).
- Decentraland. «Terms of Use». <https://decentraland.org/terms/#:~:text=Decentraland%20is%20a%20global%20platform,as%20provided%20by%20the%20Tools>.
- Ezez. «Metaverse Real Estate: Why Investors Are Buying Virtual Land | Time». <https://time.com/6140467/metaverse-real-estate/>.
- Ezez. «Cara untuk Memperoleh Hak Milik Melalui Penyerahan». <https://www.hukumonline.com/berita/a/cara-untuk-memperoleh-hak-milik-melalui-penyerahan-lt5a72a1e93c48c?page=2>.
- Ezez. «Arti kata harga - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online». <https://kbbi.web.id/harga>.
- Sandbox. 2021. «The Sandbox Terms of Use». <https://www.sandbox.game/en/terms-of-use/>.
- The Financial Action Task Force (FATF). «INTERNATIONAL STANDARDS ON COMBATING MONEY LAUNDERING AND THE FINANCING OF TERRORISM & PROLIFERATION». <https://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/recommendations/pdfs/FATF%20Recommendations%202012.pdf>.