

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum aset merujuk pada segala bentuk kekayaan yang dimiliki oleh individu atau kelompok, baik berupa barang berwujud maupun tidak berwujud. Definisi digital menurut Gerard Goggin, definisi digital adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan teknologi komputer elektronik dan jaringan telekomunikasi dalam pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran informasi.¹ Definisi aset digital menurut Jason Bloomberg, bahwa :

Aset digital merujuk pada segala hal yang memiliki nilai ekonomi dan disajikan dalam bentuk digital, penciptaannya terjadi melalui proses matematis dan kriptografi yang kompleks, umumnya aset digital ini terdesentralisasi sehingga tidak ada satu orang pun atau institusi yang mengatur.²

Aset digital mudah diakses di mana saja, dapat dikirim ke mana saja, serta lebih transparan dan dapat dilacak. Oleh karena itu, aset digital tidak hanya efisien tetapi juga memiliki biaya transaksi rendah yang tidak bergantung pada hari kerja lembaga keuangan. Secara umum, aset digital dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang hadir dalam bentuk yang beragam.³ Aset digital pada dasarnya mempunyai banyak manfaat, yaitu:

¹ Ryan Lesmono, "Definisi Menurut Ahli," RedaSamudera.id, accessed December 10, 2024, <https://redasamudera.id/definisi-digital-menurut-para-ahli/>.

² Kamus, "Aset Digital," Academy, n.d., <https://indodax.com/academy/pengertian-aset-digital/>.

³ Luthfia Qurani Suminar, "Problematisasi Regulasi Aset Digital Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif," *Problematisasi Regulasi Aset Digital Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif*, 2023, diakses melalui [http :
//repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73553/1/LUTHFIA QURANI SUMINAR - FSH.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73553/1/LUTHFIA%20QURANI%20SUMINAR%20-%20FSH.pdf).

1. Dapat dijadikan *passive income* bagi pemiliknya. Contohnya akun media sosial yang memiliki banyak pengikut, pasti akan ada penawaran sponsor yang akan datang. Hanya dengan mengunggah foto atau video produk dapat menambah penghasilan melalui jejaring sosial. Selain jejaring sosial, mata uang kripto, reksadana, dan saham juga merupakan aset digital lainnya yang dapat digunakan sebagai penghasilan tambahan. Namun, berinvestasi pada aset digital memerlukan pengetahuan yang memadai tentang risiko dan fluktuasi harga untuk menghindari kerugian.
2. Memiliki aset digital juga tidak akan mempengaruhi pekerjaan utama. Misalnya, jika memiliki media sosial untuk beriklan, kita dapat mengatur untuk mempromosikannya hanya di waktu luang, sama untuk mata uang kripto, reksadana, dan saham.⁴

Salah satu aset digital yang menarik untuk dikaji adalah aset digital *metaverse*. Istilah *metaverse* berakar dari kata “meta”, yang berarti transendensi atau virtualitas, dan “universe”, yang memiliki makna dunia dan alam semesta. *Universe* di dalam *metaverse* ini merujuk pada bumi digital sebagai dunia baru yang diekspresikan melalui media digital seperti telepon pintar dan internet sehingga *metaverse* dapat diartikan sebagai realitas virtual yang ada di luar realitas.⁵ Pengguna *metaverse* dapat memanfaatkan berbagai avatar yang dimiliki untuk melangsungkan berbagai aktivitas, termasuk interaksi sosial, baik yang berpengaruh atau tidak terhadap kehidupan di dunia nyata. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah melakukan peralihan aset virtual. Masyarakat menyebut peralihan tersebut sebagai transaksi jual beli.

Salah satu aset virtual yang sedang menarik perhatian masyarakat dunia, khususnya para investor adalah *virtual property* atau properti virtual sebagai salah satu bentuk dari NFT yang dapat diakuisisi atau diperjualbelikan dengan

⁴ Peraturan Pemerintah et al., “SK No 193094 A,” no. 193094 (2024).

⁵ Kye, B et. al., “Educational Applications of mMetaverse: Possibilities and Limitations,” *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18, No. 32 (2021), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8737403/> (diakses pada 19 Juni 2025).

cryptocurrency atau mata uang kripto oleh pengguna. *Cryptocurrency* diperoleh dengan beberapa cara, yakni : (1) penukaran antara *cryptocurrency* dengan mata uang di dunia nyata sesuai dengan harga pasar yang berlaku melalui *platform* penukaran kripto; dan (2) melalui penambangan atau *mining*.⁶

Meskipun denah dari properti virtual dipetakan berdasarkan penampakan asli dari bumi, tetapi kepemilikan properti virtual di dalam *metaverse* tidak ada kaitanya dengan kepemilikan properti atau tanah di dunia nyata. Properti virtual merupakan salah satu bentuk NFT yang merepresentasikan *unique digital piece of real estate* (diidentifikasi dengan koordinat). Pembeli properti virtual, pada umumnya memiliki dua tujuan yakni berharap untuk mendapatkan aliran pendapatan dan/atau dapat menjual properti virtual yang dimiliki nantinya pada harga yang lebih tinggi (investasi).⁷

Properti virtual yang dimiliki pengguna *metaverse* dikembangkan dengan cara membangun bangunan atau fasilitas, baik yang bersifat privat maupun publik atau komersial sesuai dengan yang dikehendaki pengguna selayaknya pemanfaatan tanah di kehidupan nyata. Pemilik properti virtual akan mendapatkan aliran pendapatan dari para pengguna *metaverse* yang berkunjung ke bangunan atau fasilitas diatas properti virtual miliknya. Pengembangan tersebut tentu saja merupakan upaya atas harapan pemilik terhadap kenaikan

⁶ Jorge A. B Leal, *Nft And Metaverse: Legal Limits* (Chicago: Independently Published, 2022), hlm. 15-20

⁷ Voraprapa Nakavachara and Kanis Saengchote, "Is IMetaverse ILAND a Good Investment? It Depends on IYour IUnit Iof IAccount!", *Chulalongkorn Business School*, https://www.researchgate.net/publication/358422585_Is_Metaverse_LAND_a_good_investment_It_depends_on_your_unit_of_account (diakses 19 Juni 2025).

nilai ekonomi dari sebuah properti virtual sehingga pemilik dapat menjualnya di masa mendatang dengan taksiran harga yang bertambah tinggi.

Sebidang properti virtual 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 properti virtual termahal di *metaverse* yakni senilai 4,3 Million USD. Selain memiliki nilai yang fantastis, kenaikan harga dari *properti virtual* juga menarik perhatian para investor. Menurut data dari CNBC, harga dari digital *real estate*, termasuk *properti virtual* yang semula telah mengalami kenaikan hingga 500% setelah Facebook mengumumkan transisi ke Meta.⁸

Metaverse adalah suatu platform yang berada dalam dunia virtual tiga dimensi, di mana pengguna dapat menjelajahi lingkungan tiga dimensi bersama pengguna internet lainnya dengan menggunakan avatar. Dalam platform ini interaksi dilakukan dengan cara yang menyerupai interaksi di dunia nyata. Para pengguna dapat memiliki kesempatan yang setara untuk mengubah keadaan ekonomi mereka di dunia virtual tersebut. Metaverse berfungsi sebagai sarana untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti kegiatan sosial melalui pembentukan komunitas, pertemuan, kegiatan pembelajaran, hingga aktivitas ekonomi.⁹ Meta, yang sebelumnya dikenal dengan nama Facebook, memiliki pandangan

⁸ Chris Dilella and Andrea Day, “Investors I are I Paying IIMillions Ifor IVirtualI lland inI The IMetaverse”, ICNCB [https:// www.cnbc.com/2022/01/12/investors-are-paying-millions-for-virtual-land-in-the-metaverse.html](https://www.cnbc.com/2022/01/12/investors-are-paying-millions-for-virtual-land-in-the-metaverse.html) (diakses pada 20 Mei 2025).

⁹ Muhammad Abbydzar Nur Fauzan and Enni Soerjati Priowirjanto, “Metaverse Dalam Pembuatan Dan Penggunaannya: Kegiatan Metaverse Di Bidang Bisnis Online Dan Pengaturannya Di Indonesia,” *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 48–54, <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i1.739>.

tersendiri mengenai metaverse. Mereka memandang metaverse sebagai internet yang diwujudkan (*embodied internet*) di mana orang-orang bisa bekerja, belajar, bermain, dan bersosialisasi dalam lingkungan virtual bersama.¹⁰

Konsep ini mulai dikenal luas setelah Mark Zuckerberg (Pendiri Facebook) akan mengubah namanya menjadi Meta pada Oktober 2021, yang menandai fokus mereka pada metaverse. Pada saat itu, Meta mengumumkan rencana untuk menginvestasikan \$10 miliar dalam beberapa tahun ke depan untuk mengembangkan teknologi metaverse dan mengeksplorasi berbagai peluang yang ada.¹¹

Metaverse semakin penting bagi dunia bisnis dan kewirausahaan karena menyediakan cara baru bagi perusahaan dan pengusaha untuk berkomunikasi, melakukan transaksi, melakukan promosi, serta berkolaborasi dengan pengguna dari seluruh dunia secara virtual. Metaverse merupakan global impian yang terhubung secara digital dan memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi menggunakan lingkungan dan orang lain melalui avatar atau representasi digital diri mereka. Dalam metaverse, masih ada banyak sekali elemen yang menciptakan pengalaman tadi yang membuat lebih menarik dan imersif. Objek yang diperdagangkan berupa properti virtual yang hanya dapat digunakan di Metaverse. Transaksi semacam ini sering disebut juga sebagai perdagangan melalui sistem elektronik.

Pewarisan adalah topik yang penting untuk dipertimbangkan oleh setiap orang. Dengan adanya kemajuan teknologi yang membawa berbagai inovasi baru, hal ini tentunya menambah pertanyaan mengenai bagaimana cara

¹⁰ MADILOG.ID, "Metaverse Menurut Para Ahli," accessed February 4, 2025, <https://madilog.id/pengertian-metaverse-menurut-para-ahli-lengkap/update-techno/>.

¹¹ Yose Indarta et al., "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3351–63, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>.

mewariskan hal-hal tersebut, termasuk dalam hal pewarisan akun digital.¹²

Dalam buku kedua Bab XII Pasal 830-1130 BW, adalah hukum yang mengatur peralihan harta kekayaan yang di tinggalkan seseorang yang meninggal dunia serta akibat-akibatnya bagi ahli waris.¹³

Hukum Waris, adalah kumpulan peraturan, yang mengatur hukum mengenai kekayaan karena wafatnya seseorang: yaitu mengenai pemindahan kekayaan yang ditinggalkan oleh si mati dan akibat dari pemindahan ini bagi orang-orang yang memperolehnya, baik dalam hubungan antara mereka dengan mereka, maupun dalam hubungan antara mereka dengan pihak ketiga.¹⁴

Dalam sistem *Burgerlijk Wetboek* harta-warisan merupakan kesatuan yang sebagai keseluruhan beralih dari si pewaris kepada para ahliwaris dan tidak ada perbedaan mengenai macam atau asal barang yang ditinggalkan (Pasal 849 B.W.). Bahkan ada pasal 833 B.W. yang menyatakan bahwa para ahliwaris dengan sendirinya (*van rechtswege*) memiliki segala barang, hak dan piutang dari si pewaris. Mewaris (dalam sistem B.W.) adalah menggantikan kedudukan seseorang yang telah meninggal dunia dalam hal hubungan-hubungan hukum harta kekayaannya dan karena itu dapat dikatakan bahwa hukum waris adalah bagian dari hukum harta kekayaan.¹⁵ Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, penulis tertarik untuk menyusun penulisan hukum dengan judul :

Properti Virtual Sebagai Aset Digital Pada Platform Metaverse Ditinjau Berdasarkan Hukum Waris BW (*Burgerlijk Wetboek*)

¹² Nicolas Mario Gunawan, "Pewarisan Akun Digital," *Lex Patrimonium* 1, no. No. 1, Article 11 (2022): 10–11, [https://scholarhub.ui.ac.id/lexpatri/vol1/iss1/11](https://scholarhub.ui.ac.id/lexpatriAvailableat:https://scholarhub.ui.ac.id/lexpatri/vol1/iss1/11).

¹³ *Burgerlijk Wetboek*, "KUHP: Kitab UU Hukum Perdata," 2007. Buku Kedua Pasal 830-1130

¹⁴ A.Pitlo And Mr.J.E.Kasdorp, *Hukum Waris Menurut Kitab Undang Undang Hukum Perdata Belanda*, 1979.

¹⁵ Hartono Soerjopratiknjo S.H., *Ibid Hukum Waris Tanpa Wasiat*, n.d. 4.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana status hukum properti virtual sebagai aset digital pada *platform metaverse* ditinjau berdasarkan hukum waris BW (*Burgerlijk Wetboek*) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagai suatu karya tulis ilmiah, maka penulisan skripsi ini mempunyai tujuan yang hendak dicapai, yaitu : untuk mengetahui dan memahami status hukum properti virtual aset digital pada *platform metaverse* ditinjau berdasarkan hukum waris BW (*Burgerlijk Weboek*).

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan dapat memberikan manfaat :

1. Dapat memberikan gambaran tentang status hukum aset digital pada platform metaverse saat pewaris meninggal dunia.
2. Bagi penulis, dapat memperluas wawasan dan penghayatan berdasarkan teori maupun praktek, sehingga penyusunan penulisan hukum ini diharapkan dapat bermanfaat pula bagi status hukum aset digital pada platform metaverse saat pewaris meninggal dunia berdasarkan perspektif hukum perdata BW.

1.5 Metode Penelitian

Untuk menjamin suatu kebenaran ilmiah, maka dalam mengadakan penelitian harus dipergunakan metode yang tepat karena hal tersebut merupakan pedoman dalam rangka mengadakan penelitian termasuk analisis terhadap data

hasil penelitian. Penggunaan metode penelitian hukum dalam penulisan skripsi ini dapat digunakan untuk menggali, mengolah, dan merumuskan bahan-bahan hukum yang diperoleh sehingga mendapatkan kesimpulan yang sesuai dengan kebenaran ilmiah untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Metode yang tepat diharapkan dapat memberikan alur pemikiran secara berurutan dalam usaha mencapai pengkajian.¹⁶ Adapun metode yang dipergunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pendekatan Masalah

Dalam suatu penelitian hukum terdapat beberapa macam pendekatan yang dengan pendekatan tersebut, penulis mendapat informasi dari berbagai aspek mengenai isu hukum yang diangkat dalam permasalahan untuk kemudian dicari jawabannya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan 2 (dua) pendekatan, yaitu :

- 1) Pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*), dilakukan dengan menelaah semua undang undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi¹⁷
- 2) Pendekatan Konseptual (*Conseptual Approach*), yaitu suatu metode pendekatan melalui pendekatan dengan merujuk pada prinsip-prinsip hukum.

¹⁶ Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm.194

¹⁷ *Ibid*, hlm.93

Prinsip-prinsip ini dapat ditemukan dalam pandangan-pandangan sarjana ataupun doktrin-doktrin hukum.¹⁸

1.5.2 Jenis Penelitian

Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah Yuridis Normatif, artinya permasalahan yang diangkat, dibahas dan diuraikan dalam penelitian ini difokuskan dengan menerapkan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Tipe penelitian yuridis normatif dilakukan dengan mengkaji berbagai macam aturan hukum yang bersifat formal seperti Undang-Undang, literatur-literatur yang bersifat konsep teoritis yang kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan.

1.5.3 Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana dari suatu penulisan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya. Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yaitu :

- 1) Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Bahan hukum primer dalam penulisan skripsi ini adalah :
 - a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
 - b) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata BW (*Burgerlijk Wetboek*) ;

¹⁸ *Ibid*, hlm.138

- c) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 2) Bahan hukum sekunder adalah seluruh informasi tentang hukum yang berlaku atau yang pernah berlaku di Indonesia. Keberadaan bahan-bahan hukum sekunder, secara formal tidak sebagai hukum positif.¹⁹ Adapun yang termasuk dalam bahan-bahan hukum sekunder ini adalah buku-buku teks, laporan penelitian hukum, jurnal hukum yang memuat tulisan-tulisan kritik para ahli dan para akademisi terhadap berbagai produk hukum perundang-undangan dan putusan pengadilan, notulen-notulen seminar hukum, memori-memori yang memuat opini hukum, monograf-monograf, buletin-buletin atau terbitan lain, deklarasi-deklarasi, dan situs-situs internet.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penulisan ini menggunakan pengumpulan data normatif yang bersumber dari bahan hukum primer maupun sekunder dikumpulkan berdasarkan topik permasalahan dengan melakukan studi kepustakaan, yaitu penulis melakukan bahan-bahan hukum dari berbagai peraturan Perundang-undangan, buku, artikel, jurnal ilmiah, makalah, hasil penelitian pakar hukum, serta melakukan penelusuran internet yang berkaitan dengan permasalahan diatas, kemudian menganalisis dan dituangkan dengan cara menggunakan kalimat sehingga pembaca lebih mudah untuk memahami penelitian ini.

¹⁹ Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm.165

1.5.5 Teknik Analisis Bahan Hukum

Metode analisis yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah analisa bahan hukum deduktif, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan konsep atau teori yang bersifat umum diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data, atau menunjukkan komparasi atau hubungan seperangkat data dengan seperangkat data yang lain dengan sistematis berdasarkan kumpulan bahan hukum yang diperoleh, ditambahkan pendapat para sarjana yang mempunyai hubungan dengan bahan kajian sebagai bahan komparatif.²⁰ Langkah-langkah selanjutnya yang dipergunakan dalam melakukan suatu penelitian hukum, yaitu :

- a) Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan ;
- b) Pengumpulan bahan-bahan hukum dan sekiranya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non-hukum ;
- c) Melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan
- d) Menarik kesimpulan dalam argumentasi menjawab isu hukum
- e) Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.²¹

²⁰ Ronny Hanitjo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta, Ghalia Indonesia, 2008, hlm.16

²¹ Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit*, hlm.171