

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terlampaui pesat sering membuat gebrakan fenomenal terhadap penemuan-penemuan baru. Salah satu teknologi yang sedang ramai diperbincangkan karena fitur yang dihadirkan didalamnya merupakan representasi dari kehidupan nyata yang dibawa pada sebuah platform digital bernama Metaverse.

Metaverse menurut Matthew Ball, dalam bukunya memberikan pengertian bahwa metaverse merupakan suatu jaringan berskala masif dan interoperabilitas dari dunia-dunia virtual 3D yang divisualisasikan secara real-time, yang bisa dialami secara sinkron dan presisten oleh pengguna dalam jumlah yang tidak terbatas, dengan suatu rasa kehadiran individual, dan dengan kontinuitas data, identitas, riwayat, hak-hak, beserta obyek, komunikasi, dan pembayaran.¹

Pengertian tersebut memberikan gambaran secara umum bagaimana seseorang dapat melakukan segala kegiatan layaknya di dunia nyata. Hal ini memungkinkan adanya metode dalam menjalankan suatu bisnis dalam era digital ini, dimulai dari perdagangan, hiburan, pembentukan sebuah forum atau komunitas, peningkatan terhadap cara kerja komunikasi digital, seperti adanya perbuatan hukum dimana antara

¹ Matthew Ball, *Metaverse: Revolusi Besar Dunia Teknologi Telah Dimulai, Berubah Atau Punah?*, 1st ed. (Jakarta Selatan: Renebook, 2023). Hlm. 43.

para pengguna melakukan perjanjian sewa menyewa terhadap properti virtual yang dimilikinya di dalam metaverse.

Perjanjianpun harus memenuhi empat syarat sah perjanjian berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang Undang Hukum Perdata. Berdasarkan pasal tersebut syarat subjektif tertuang pada pasal 1320 ayat satu dan kedua memiliki keterkaitan antara syarat perjanjian dan syarat objektif sewa menyewa yang tertuang pada pasal 1320 butir tiga dan butir keempat memiliki keterkaitan dengan objek perjanjian, dimana keseluruhan syarat tersebut harus dipenuhi untuk terlaksananya perjanjian. Tidak terpenuhinya kedua syarat sah tersebut mengakibatkan perjanjian batal demi hukum.² Perjanjian yang terjadi dalam metaverse, walaupun terjadi di ruang lingkup elektronik ketentuan perjanjian tersebut turut dipengaruhi oleh ketentuan hukum.

Perkembangan wujud objek perjanjian sewa menyewa properti virtual yang dipengaruhi oleh teknologi dapat disamakan dengan objek sewa menyewa properti yang memiliki bentuk fisik, karena dalam penilaian terhadap unsurnya, properti virtual di metaverse memenuhi unsur kebendaan dalam Kitab Undang Undang Hukum Perdata.

Properti virtual metaverse memiliki hak milik, unsur benda, dan hak kebendaan lainnya. Selain itu, Properti virtual metaverse termasuk benda tak berwujud, karena dalam proses pembuatannya dengan membuat serangkaian kode dalam sistem komputer untuk ditampilkan melalui

² Nanda Amalia, *Hukum Perikatan*, ed. Marlia Sastro and Sulaiman, *Unimal Press*, 2nd ed. (Nanggroe Aceh Darussalam: Unimal Press, 2013). Hlm. 22-23.

layanan internet. Karena properti tersebut bersifat digital tidak menetap pada suatu tempat yang tidak bisa dipindahkan dan dalam penggunaan properti tersebut tidak terbatas situasi ataupun kondisi tertentu selama terhubung dengan internet.

Penggolongan properti virtual metaverse termasuk benda yang memiliki sifat bergerak. Properti virtual metaverse dapat dikategorikan sebagai benda yang dapat beralih kepemilikan melalui peralihan langsung dari pengembang / developer ke pengguna atau antar sesama pengguna. Selain itu, Properti Virtual memiliki keuntungan finansial bagi pemiliknya.³ Klasifikasi Properti virtual dengan menggunakan pespektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata, memberikan pandangan yang setara antara kategori benda dalam bentuk fisik maupun aset tanah dalam metaverse.

Properti virtual dalam dunia metaverse, seperti tanah digital, avatar, item dalam game, dan token NFT, dapat dipahami secara hukum sebagai komoditi digital yang diperdagangkan menggunakan teknologi blockchain. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 3 Peraturan Bappebti No. 5 Tahun 2019, yang menjelaskan bahwa aset kripto merupakan komoditi tidak berwujud yang berbentuk digital dan dapat diperjualbelikan secara legal. Penjelasan ini diperkuat oleh Pasal 1 angka 1 Permendag No. 99 Tahun 2018, yang menyatakan bahwa komoditi mencakup barang, jasa, hak, dan kepentingan lain yang dapat menjadi objek kontrak berjangka.

³ Muhamad Faiz Juddin, "Kedudukan Aset Tanah Metaverse Perspektif Kepemilikan Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Konsep Kepemilikan Dalam Islam" (2023). Hlm. 49-50.

Properti virtual juga dapat dikategorikan sebagai informasi dan dokumen elektronik karena eksistensinya yang hanya dapat dilihat, disimpan, dan diakses melalui sistem elektronik. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 dan 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), informasi atau dokumen elektronik meliputi data yang memiliki makna atau arti dan dapat dipahami secara digital. Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa informasi dan dokumen elektronik merupakan alat bukti hukum yang sah, selama dibuat dan dikelola dengan sistem yang sesuai ketentuan.

Dalam praktiknya, aktivitas jual-beli dan kepemilikan properti virtual dalam metaverse dilakukan melalui kontrak elektronik, yaitu perjanjian digital antara dua pihak melalui sistem elektronik. Hal ini diatur dalam Pasal 1 angka 17 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan diperkuat oleh Pasal 18A ayat (1) Undang-Undang No. 1 Tahun 2024, yang menyebutkan bahwa kontrak elektronik sah apabila memenuhi syarat perjanjian sebagaimana diatur dalam hukum perdata.

Selain itu, karena kepemilikan properti virtual sering kali terkait langsung dengan identitas pengguna dan akun pribadi, maka aspek perlindungan data pribadi juga sangat penting. Dalam hal ini, Pasal 26 ayat (1) dan (3) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 menjelaskan bahwa setiap penggunaan data pribadi dalam sistem elektronik harus atas

persetujuan pemilik data, dan sistem wajib menyediakan mekanisme penghapusan informasi yang tidak relevan atas permintaan yang bersangkutan.

Kondisi praktik terhadap penggunaan metaverse sehingga menarik perhatian serta dikaitkan dengan beberapa ketentuan hukum yang terkait. Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan yang perlu dikaji dari aspek hukum. Antara masyarakat sebagai pengguna dan pemerintah sebagai pembuat kebijakan belum terjalin harmonisasi kultur hukum yang responsif.⁴ Minimnya respon pemerintah dalam pengesahan hukum yang jelas untuk melindungi hak subjek hukum dalam metaverse, sehubungan dengan tingginya intensitas perbuatan hukum di dalam metaverse.

Sewa menyewa menjadi salah satu perbuatan hukum yang dapat dilakukan di dalam metaverse dengan menggunakan pembayaran mata uang crypto dan obyek dari perjanjian tersebut adalah properti di dalam platform metaverse tersebut. Banyaknya peluang dan tantangan dari kemajuan teknologi tersebut, menekan pemerintah untuk tetap siaga dan melakukan tindakan antisipasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Seperti halnya dalam ranah hukum diharapkan dapat merumuskan sebuah undang undang ataupun pasal pasal yang mana di dalamnya memuat ketentuan terkait metaverse ini.

Transaksi sewa-menyewa dalam metaverse tidak dapat secara otomatis dinyatakan sebagai tindakan ilegal di Indonesia, meskipun belum

⁴ S.S. Thakur, Soma Bandyopadhyay, and Debabrata Datta, "The Metaverse as a Virtual Form of Smart Cities: Opportunities and Challenges," *International Journal of Computer Applications* 185, no. 17 (June 20, 2023): 45–53, <https://doi.org/10.5120/ijca2023922892>. Hlm. 45.

ada regulasi spesifik yang mengatur secara langsung. Landasan hukum utamanya merujuk pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mengatur syarat sahnya perjanjian, yakni kesepakatan para pihak, kecakapan hukum, objek tertentu, dan sebab yang halal. Transaksi virtual dalam metaverse, termasuk sewa-menyewa aset digital, dianggap sah selama memenuhi keempat syarat tersebut.⁵ Dalam praktiknya, transaksi ini juga tunduk pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengakui perjanjian elektronik sebagai alat bukti yang sah, selama dilakukan dengan transparan dan tidak melanggar ketertiban umum.

Risiko utama terletak pada ketiadaan perlindungan hukum spesifik. Jika terjadi sengketa, penyelesaiannya mengacu pada klausul umum seperti Perbuatan Melawan Hukum dalam Kitab Undang Undang Hukum Perdata atau Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mungkin kurang efektif mengingat kompleksitas teknologi metaverse.⁶ Namun, ketiadaan larangan eksplisit membuat transaksi ini tetap berada dalam koridor legal selama tidak melanggar prinsip dasar hukum. Pemerintah sendiri telah mengakui potensi ekonomi metaverse dan NFT,

⁵ Magister Pascasarjana Universitas Medan Area, "Pahami Hukum Dalam Transaksi Non – Fungible Token (NFT)," Universitas Medan Area (Medan, 22AD), <https://mh.uma.ac.id/pahami-hukum-dalam-transaksi-non-fungible-token-nft/>.

⁶ Thomas Dragono, Wiwik Sri Widiarty, and Bernard Nainggolan, "Perlindungan Aset Digital Dalam Dunia Metaverse Berdasarkan Hukum Nasional Thomas," *Jurnal Kewarganegaraan* 7, no. 1 (2023): 742–50. Hlm. 775.

seperti terlihat dari koordinasi Kominfo dengan Bappebti untuk memantau perkembangan pasar kripto.

Sewa-menyewa dalam metaverse bukanlah tindakan ilegal selama memenuhi syarat hukum umum dan dilakukan secara bertanggung jawab. Kasus Ghozali membuktikan bahwa inovasi digital dapat diterima dalam kerangka hukum yang ada, meski perlu diikuti dengan peningkatan literasi dan kesiapan regulasi untuk meminimalkan risiko di masa depan.

Penelitian ini, berfokus terhadap pengembangan penelitian yang telah dilakukan oleh Arzetta Zahra Metthania dan Siti Nurul Intan Sari Dalimunthe, Fakultas Hukum Univeritas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta pada Tahun 2022. Judul penelitian yang diteliti ialah Legal Protection for Parties in Sale and Purchase Transactions of Virtual Objects.⁷ Penelitian itu, penulis membahas tentang bagaimana Pengaturan Transaksi Jual Beli Objek Virtual di Indonesia dan Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Jika Terjadi Wanprestasi dalam Transaksi Jual Beli Objek Virtual. Penelitian tersebut secara khusus menyoroti objek virtual yang memiliki hak kekayaan intelektual harus memiliki perjanjian yang sah dimata hukum agar mendapatkan hak untuk mendapatkan perlindungan apabila terjadi wanprestasi.

Peneletian lain yang menjadi referensi penulis dalam tulisan ini yaitu penelitian oleh Thomas Dragono, Wiwik Sri Widiarty, dan Bernard Nainggolan, Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia pada tahun

⁷ Arzetta Zahra Metthania and Siti Nurul Intan Sari Dalimunthe, "Legal Protection for Parties in Sale and Purchase Transactions of Virtual Objects," *Volksgeist: Jurnal Ilmu Hukum Dan Konstitusi* 5, no. 2 (2022): 267–77, <https://doi.org/10.24090/volksgeist.v5i2.7066>. Hlm. 267-277.

2023. Judul penelitian yang dilakukan oleh Thomas Dragono, dkk. ialah Perlindungan Aset Digital Dalam Dunia Metaverse Berdasarkan Hukum Nasional.⁸ Penelitian ini membahas tentang perlindungan hukum dimulai dari pembahasan tentang perlindungan terhadap hak cipta dalam metaverse, pembahasan tentang perlindungan perlindungan keamanan dalam menjalankan transaksi elektronik dalam metaverse, dan pembahasan terhadap perlindungan hak kebendaan aset digital di metaverse.

Penelitian tersebut menyoroti bagaimana hukum yang ada sekarang tidak memuat ketentuan yang sesuai dengan aspek-aspek aset digital di metaverse, sehingga mempengaruhi terhadap perlindungan hak cipta, keamanan transaksi elektronik, dan terhadap hak kebendaan dari aset digital tersebut. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus kepada tindakan hukum berupa sewa-menyewa properti virtual pada platform metaverse dan bagaimana penyelesaian hukumnya apabila terjadi wanprestasi dalam perspektif hukum perdata.

Penelitian ini menggunakan studi kasus *District X* di Decentraland sebagai salah satu rujukan utama karena kasus tersebut merepresentasikan konflik aktual terkait kepemilikan properti virtual dalam platform metaverse. Berdasarkan artikel di Medium berjudul “District X on Decentraland” dijelaskan bahwa District X awalnya merupakan salah satu proyek komunitas besar yang terdiri dari lahan virtual (virtual land) dengan tujuan membentuk ruang budaya dan interaksi sosial. Namun,

⁸ Dragono, Widiarty, and Nainggolan, “Perlindungan Aset Digital Dalam Dunia Metaverse Berdasarkan Hukum Nasional Thomas.” Hlm. 742-750.

konflik muncul ketika terjadi sengketa atas pengelolaan dan penguasaan properti tersebut oleh pihak yang dianggap tidak sah oleh komunitas awal.

Lebih lanjut, dalam forum resmi Decentraland DAO, muncul permintaan resmi dari komunitas untuk menandai District X sebagai 'stolen' (dicuri) karena telah terjadi pengalihan hak atas properti virtual tanpa kesepakatan atau persetujuan dari komunitas pemilik aslinya.⁹ Kasus ini menjadi sangat penting karena memperlihatkan lemahnya perlindungan hukum dan mekanisme penyelesaian sengketa dalam ekosistem metaverse yang belum memiliki pengakuan dan perangkat hukum formal dari sistem hukum nasional.

Konflik seperti dalam kasus District X mengangkat isu penting tentang keabsahan kontrak elektronik, kepemilikan benda tak berwujud, serta perlindungan terhadap hak kebendaan yang bersumber dari teknologi blockchain. Berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, dan teori perlindungan hukum, penulis berusaha untuk memberikan analisis normatif terhadap posisi pemilik properti virtual apabila mengalami kerugian karena perbuatan hukum yang melanggar asas-asas kontraktual dan kebendaan.

Penggunaan kasus District X menjadi representasi konkret atas kebutuhan hukum baru untuk mengatur kepemilikan, transaksi, serta perlindungan hak atas properti virtual di metaverse, yang secara yuridis

⁹ 0x8b257b97c0e07e527b073b6513ba8ea659279b61 (Morph), “[DAO:8ae0bf3] Mark District X as ‘Stolen,’” DAO Decentraland, 2023, <https://forum.decentraland.org/t/dao-8ae0bf3-mark-district-x-as-stolen/19276/1>.

masih mengandalkan penafsiran terhadap hukum perdata konvensional. Studi ini diharapkan dapat menjadi sumbangan akademik untuk menjembatani kesenjangan hukum antara realitas digital dan sistem hukum nasional.

Berdasarkan pemaparan yang sudah diberikan, penulis tertarik untuk mengkaji secara komprehensif terkait ‘Perlindungan Hukum bagi Pemilik Properti Virtual Pada Platform Metaverse berdasarkan Hukum Perdata.’

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, sehingga dapat merumuskan permasalahan untuk penelitian ini antara lain :

- a. Bagaimana Perlindungan Hukum bagi Pemilik Properti Virtual Pada Platform Metaverse dalam Perspektif Hukum Perdata ?
- b. Bagaimana Upaya Penyelesaian para Pihak Jika dalam Transaksi Sewa-Menyewa Properti Virtual Pada Platform Metaverse Terjadi Wanprestasi dari Salah Satu Pihak ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pemilik properti virtual dalam perjanjian sewa - menyewa platform metaverse sesuai dengan ketentuan hukum perdata Indonesia.

2. Untuk mengetahui berbagai upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh para pihak jika dalam transaksi sewa - menyewa properti virtual pada platform metaverse terjadi wanprestasi dari salah satu pihak.

1.4. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis hasil penelitian ini akan menjadi bahan kajian ilmu hukum terkait metaverse, sehingga dapat memberikan masukan hingga sumbangsih dalam perumusan hukum positif di Indonesia dalam mengatasi permasalahan perlindungan hukum bagi pihak penyewa dalam sewa menyewa properti virtual dan upaya hukum yang dapat dilakukan apabila terjadi wanprestasi .

2. Manfaat Praktis :

Penelitian ini memuat harapan penulis untuk memberikan pengetahuan bagi para pembaca terlepas dari statusnya sebagai pelaksana ataupun pembuat kebijakan, tentang keabsahan perjanjian pada platform metaverse dan upaya hukum yang dapat dilakukan apabila salah satu pihak wanprestasi terhadap perjanjian tersebut.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan statute approach (pendekatan perundang-undangan) dan conceptual approach (pendekatan secara konsep). Statute Approach merupakan suatu

pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dengan menelaah suatu peraturan tertulis suatu negara yang memiliki keselarasan dengan permasalahan hukum yang akan diteliti. Sedangkan conceptual approach adalah suatu pendekatan penelitian dengan melakukan analisa pada pandangan ataupun suatu konsep pemikiran yang berkembang dalam ilmu hukum, sehingga peneliti menggunakan konsep teori perlindungan hukum untuk menemukan kesimpulan ataupun bahan untuk pengembangan argumentasi dalam memecahkan permasalahan hukum.¹⁰

1.5.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk sebagai penelitian yuridis normatif karena dalam menyusun penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan maupun analisa terhadap bahan hukum untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Penelitian hukum yuridis normatif adalah metode penelitian yang berfokus pada hukum positif Indonesia, termasuk peraturan perundang-undangan, doktrin, dan prinsip-prinsip hukum yang berlaku. Metode ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami hukum dari perspektif normatif, dengan menekankan pada apa yang seharusnya dilakukan menurut hukum. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengevaluasi keabsahan dan konsistensi norma hukum yang

¹⁰ Rusdin Tahir et al., *Metodologi Penelitian Bidang Hukum: Suatu Pendekatan Teori Dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023). Hlm. 92-94.

ada, serta memberikan rekomendasi perbaikan atau pengembangan hukum.¹¹

Pendekatan yuridis normatif sering kali melibatkan analisis terhadap sumber-sumber hukum yang relevan, seperti undang-undang, peraturan pemerintah, dan putusan pengadilan. Peneliti juga dapat menggunakan literatur hukum yang ada untuk mendalami doktrin dan pandangan para ahli hukum.¹² Dalam konteks ini, penelitian yuridis normatif tidak hanya terbatas pada pengumpulan data, tetapi juga mencakup analisis kritis terhadap norma-norma yang ada.

Salah satu ciri khas dari penelitian yuridis normatif adalah fokusnya pada teks hukum dan interpretasinya. Peneliti berusaha untuk memahami makna dan tujuan dari norma hukum yang ada, serta bagaimana norma tersebut diterapkan dalam praktik. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana hukum berfungsi dalam masyarakat.¹³

¹¹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020). Hlm. 48.

¹² Soerjono Soekanto and Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Raja Grafindo Persada, 2004). Hlm 13-14.

¹³ Zainudin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009). Hlm. 59.

1.5.3 Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier (atau bahan penunjang)¹⁴:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan serangkaian kaidah hukum tertulis yang bersifat mengikat dirumuskan oleh pemegang kekuasaan dengan tujuan untuk mengatur perilaku manusia. Dalam Penelitian ini menggunakan sumber bahan hukum yaitu :

- a. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945
- b. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek, Staatsblad 1847 No. 23).
- c. Undang-Undang (UU) Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- d. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- e. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁴ Soekanto and Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*: Suatu Tinjauan Singkat. Hlm 33.

- f. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesain Sengketa
- g. Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto (Crypto Asset).
- h. Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penetapan Daftar Aset Kripto Yang Diperdagangkan Di Pasar Fisik Aset Kripto

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder adalah sumber bahan hukum yang merupakan bahan data yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum data primer. Dalam penelitian ini menggunakan buku-buku, hasil penelitian , dan karya ilmiah.

3. Bahan Non Hukum

Bahan Non Hukum adalah sumber bahan non hukum yang memberikan data atau informasi di luar sumber bahan hukum primer dan sumber bahan hukum sekunder. Dalam penelitian ini penulis menggunakan KBBI dan Kamus Bahasa Hukum.

1.5.4 Teknik Pengambilan Bahan Hukum

Teknik pengambilan bahan hukum dalam studi hukum secara normatif dilakukan melalui Kajian Pustaka. Kajian Pustaka adalah metode pengumpulan informasi yang diperoleh dari bahan bacaan yang ada. Data yang diambil dapat bersumber dari buku, dokumen resmi, hasil penelitian sebelumnya, peraturan-perundang-undangan, serta karya akademik yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kajian Pustaka ini juga dapat dianggap sebagai dasar dari setiap penelitian.

1.5.5 Teknik Analisa Bahan Hukum

Analisis dalam penelitian merupakan proses penting yang melibatkan evaluasi mendalam terhadap hasil pengolahan data yang didukung oleh teori-teori yang relevan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif, yang mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang undangan dan putusan pengadilan serta norma-norma yang hidup dan berkembang dalam masyarakat sebagai rujukan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang menjadi objek kajian.¹⁵

Pendekatan ini didasarkan pada landasan teoritis yang teruji dan relevan. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif tidak hanya memeriksa secara tekstual peraturan, namun dilakukan analisa

¹⁵ Ali, *Metode Penelitian Hukum*. Hlm. 105-107.

terhadap peran pemerintah dalam perlindungan hukum bagi pihak penyewa properti virtual pada platform metaverse.

