

**KESAHAN PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY*  
DI *METaverse* BERDASARKAN HUKUM PERJANJIAN**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Sriwijaya**

Oleh:

**ADNAN WAHID**

**02011282126114**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA**

**2025**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

INDRALAYA

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

NAMA : ADNAN WAHID  
NIM : 02011282126114  
PROGRAM KEKHUSUSAN/BAGIAN : HUKUM PERDATA

**JUDUL**

**KESAHAN PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY*  
DI *METVERSE* BERDASARKAN HUKUM PERJANJIAN**

Telah Diuji dan Lulus dalam Sidang Komprehensif pada tanggal 20 Maret 2025  
dan Dinyatakan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum pada  
Program Studi Ilmu Hukum Universitas Sriwijaya

Indralaya, 10 April 2025

Mengesahkan,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,



**Sri Turatmivah, S.H., M.Hum.**  
NIP. 196511011992032001



**M. Syahrul Ramadhan, S.H., M.H.**  
NIP. 199203272019031008



Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya,

**Prof. Dr. H. Joni Emirzon, S.H., M.Hum.**  
NIP. 196606171990011001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Adnan Wahid  
Nomor Induk Mahasiswa : 02011282126114  
Tempat/Tanggal Lahir : Sibolga, 01 April 2003  
Fakultas : Hukum  
Strata Pendidikan : S1  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Program Kekhususan : Hukum Perdata

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah diajukan untuk memperoleh gelar di Perguruan Tinggi manapun tanpa mencantumkan sumbernya. Skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya dipublikasikan atau ditulis oleh siapapun tanpa mencantumkan sumber dalam teks.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila terbukti telah melakukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan dikemudian hari sesuai dengan yang berlaku.

Indralaya, 10 April 2025

Yang menyatakan



Adnan Wahid

NIM. 02011282126114

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*“Kerja Keras, Kerja Cerdas, dan Kerja Ikhlas”*

*“Jangan terlalu paksakan standar orang lain terhadap dirimu, fokuslah dan usahakan impianmu. Percayalah setiap proses orang berbeda-beda, tinggal kamu saja yang harus mengusahakannya”*

**Skripsi ini kupersembahkan kepada:**

- 1. Kedua Orangtuaku**
- 2. Adik-adikku**
- 3. Keluargaku**
- 4. Sahabat-sahabatku**
- 5. Almamaterku**

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur tah hentinya penulis sampaikan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* di *Metaverse* berdasarkan Hukum Perjanjian”**. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu mewujudkan skripsi ini. Dapat dipahami bahwasannya dengan selesainya skripsi ini tergantung pula kepada Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya serta pihak-pihak yang tergabung di dalamnya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya, Aamiin.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang sangat membangun diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi yang telah dibuat dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan orang lain untuk menambah wawasannya mengenai kesahan perjanjian jual beli *virtual property* di *metaverse* yang menggunakan alat pembayaran *cryptocurrency*, serta kedudukan hukum objek *virtual property* dalam sistematika hukum benda di Indonesia.

Indralaya, 10 April 2025



Adnan Wahid

NIM. 02011282126114

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan saran yang berguna dalam penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam atas semua nikmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya
3. Bapak Prof. Dr. Joni Emirzon, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya
4. Bapak Dr. M. Syaifuddin, S.H., M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Vegitya Ramadhani Putri, S.H., S.Ant., M.A., LL.M. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Dr. Zulhidayat, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya
7. Ibu Helena Primadiani. S, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
8. Ibu Sri Turatmiyah, S.H., M.Hum. selaku Pembimbing Utama saya yang sangat banyak membantu dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada saya tanpa rasa lelah memberikan saya nasehat dan pengarahan hingga penulisan skripsi ini selesai.

9. Bapak M. Syahri Ramadhan Simangunsong, S.H., M.H. selaku Pembimbing Pembantu saya yang juga banyak membantu dan meluangkan waktunya tanpa rasa lelah memberikan saya arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.
10. Bapak Dedeng, S.H., M.H. selaku Penasehat Akademik saya dari awal hingga akhir perkuliahan yang dengan ikhlas dan memberikan semangat, arahan dengan motivasi pada awal perkuliahan saya hingga selesai.
11. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang dengan sabar memberikan ilmu kepada mahasiswa, selalu memberi dukungan untuk terus mengejar cita-cita dan menjadi insan yang berguna di masa mendatang.
12. Seluruh Staff dan Pegawai Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang dengan sabar melayani mahasiswa, memberikan kemudahan, dan kelancaran sarana dan prasarana selama saya menjalani perkuliahan.
13. Kedua orang tua saya yang saya cintai dan sayangi, Ayah Wahyudi dan Umak HajjaMaini Zendrato. Terima kasih atas segala cinta dan kasih yang telah diberikan, semangat, dan dukungan untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga selesailah skripsi saya ini berkat do'amu yang selalu menyertai.
14. Adik-adik saya tersayang Rahma Oktarina dan Siti Aisyah yang selalu memberikan saya keceriaan dan semangat mengerjakan skripsi ini.
15. Sahabat seperjuangan dari awal perkuliahan Salma, Dhiyu, Nadia, Stefanie, Ridho, Dila, Fauzan, Ivan, Mila, Nadia, Oca, Lala, Farrel, dan Riza yang menjadi tempat berkeluh-kesah, memberikan semangat, saran dan masukan dalam pengerjaan skripsi saya.

16. Sahabat Kontrakan saya Umar Syahid, Rizziq, Adhi, Wira, Danidrei, dan Rafli yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
17. Organisasi yang saya banggakan LAWCUS dan BEM FH UNSRI Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang telah menjadi tempat bertukar pikiran, bertanya dan berbagi ilmu baik akademik maupun non akademik selama perkuliahan.
18. Rekan kerja BEM FH UNSRI Kabinet Cakra Adhitakarya periode 2024/2025 yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran dan Solusi baik dalam organisasi maupun perkuliahan.
19. Kantor Notaris/PPAT Yandes Effriady, S.H. Seluruh pihak staffnya dan Kakak-kakak Magang Notaris yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama saya mengikuti KKL disana.

Indralaya, 10 April 2025

Penulis



Adnan Wahid

NIM. 02011282126114

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Ruang Lingkup.....	10
F. Kerangka Teori .....	10
1. Teori Kebendaan .....	10
2. Teori Perjanjian.....	12
3. Teori <i>Virtual Property</i> .....	14
G. Metode Penelitian.....	16
1. Jenis Penelitian .....	16
2. Pendekatan Penelitian.....	17
3. Sumber Bahan Hukum.....	18

4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum.....	20
5. Analisis Bahan Hukum.....	20
6. Metode Penarikan Kesimpulan.....	21
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>22</b>
A. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian.....	22
1. Pengertian Perjanjian.....	22
2. Syarat Sah Perjanjian.....	23
3. Asas-asas Perjanjian.....	26
4. Jenis-jenis Perjanjian.....	29
B. Tinjauan Umum Tentang Kebendaan.....	32
1. Pengertian Benda.....	32
2. Macam-macam Benda.....	33
3. Asas-asas Umum Hukum Benda.....	36
4. Hak Kebendaan.....	40
C. Tinjauan Umum Tentang <i>Virtual Property</i> .....	43
1. Pengertian <i>Virtual Property</i> .....	43
2. Jenis-Jenis <i>Virtual Property</i> .....	44
3. Para Pihak Dalam <i>Virtual Property</i> .....	46
4. Hak dan Kewajiban Para Pihak.....	47
D. Tinjauan umum tentang <i>Metaverse</i> .....	49
1. Pengertian <i>Metaverse</i> .....	49
2. Sejarah <i>Metaverse</i> .....	51
3. Alat Pembayaran <i>Metaverse</i> .....	53
E. Tinjauan umum tentang Hukum Siber.....	54
1. Pengertian Hukum Siber.....	54
2. Sejarah Hukum Siber.....	55
<b>BAB III PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>

A. Kedudukan Hukum Objek <i>Virtual Property</i> dalam Sistematika Hukum Benda di Indonesia.....	58
B. Kesahan Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> di <i>Metaverse</i> yang Menggunakan Alat Pembayaran <i>Cryptocurrency</i> di Indonesia.....	83
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>116</b>

## ABSTRAK

Nama : Adnan Wahid

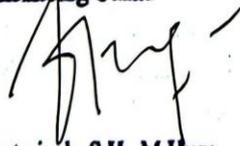
NIM : 02011282126114

Judul : Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* di *Metaverse* Berdasarkan  
Hukum Perjanjian

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan realitas *virtual* baru, salah satunya adalah *metaverse*, yang memungkinkan transaksi jual beli *virtual property*. Namun, aspek hukum mengenai kesahan perjanjian jual beli dalam *metaverse* masih menjadi perdebatan, terutama dalam kaitannya dengan hukum perjanjian di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kedudukan hukum *virtual property* dalam sistem hukum benda serta menilai kesahan perjanjian jual beli *virtual property* di *metaverse* yang menggunakan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan analisis. Data diperoleh dari sumber hukum primer, sekunder, dan tersier, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan metode preskriptif dan penarikan kesimpulan deduktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dikategorikan sebagai benda tidak berwujud dalam KUHPerdato karena memenuhi unsur-unsur sebagaimana diatur dalam Buku II KUHPerdato. Namun, pengaturan mengenai transaksi *virtual property* di *metaverse* masih belum jelas dalam sistem hukum Indonesia. Selain itu, penggunaan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran dalam perjanjian jual beli *virtual property* bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang dan Peraturan Bank Indonesia Nomor 17/3/PBI/2015 tentang Kewajiban Penggunaan Rupiah. Oleh karena itu, perjanjian jual beli tersebut batal demi hukum.

**Kata Kunci:** Perjanjian, *Virtual property*, *Metaverse*

Pembimbing Utama



Sri Turatmiah, S.H., M.Hum.  
NIP. 196511011992032001

Pembimbing Pembantu



M. Syahri Ramadhan, S.H., M.H.  
NIP. 199203272019031008

Ketua Bagian Hukum Perdata



Helena Primadianti, S., S.H., M.H.  
NIP. 198609142009022004

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah secara signifikan mempengaruhi proses transaksi jual beli. Perubahan ini terlihat dari pergeseran dari transaksi fisik langsung ke transaksi online melalui platform *e-commerce*, yang menawarkan kemudahan dan efisiensi. *E-commerce* memfasilitasi transaksi jual beli dengan menghubungkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat melalui jaringan internet, memungkinkan pembelian barang dan jasa secara digital. Transaksi dengan menggunakan media online atau yang kadang disebut dengan perdagangan elektronik (*e-commerce*). Transaksi perdagangan, atau pembelian dan penjualan elektronik apa pun melalui internet, disebut sebagai *e-commerce*.<sup>1</sup>

Selain *e-commerce*, teknologi terbaru seperti *metaverse* juga mulai mempengaruhi cara orang berinteraksi dan melakukan transaksi. Dengan semua perubahan ini, transaksi jual beli kini melibatkan berbagai peristiwa hukum kompleks, Menurut Soeroso, proses jual beli melibatkan banyak peristiwa hukum, antara lain negosiasi, penyerahan produk, dan penerimaan

---

<sup>1</sup> Manap Solihat dan Denda Sandika, E-commerce di Industri 4.0, *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, Vol. 16, No. 2, 2022, hlm. 275.

barang. Hal ini menunjukkan bahwa jual beli merupakan suatu peristiwa hukum yang majemuk, artinya terjadi banyak peristiwa hukum di dalamnya.<sup>2</sup>

*Metaverse* merupakan suatu ruang *virtual* hasil penggabungan dunia nyata dan digital yang dipopulerkan oleh CEO *Facebook* yakni Mark Zuckerberg yang mengubah nama perusahaannya menjadi *META*. Menariknya pada *metaverse* ini, disajikan sosok avatar yang mewakili aktivitas keseharian seperti melihat konser, melakukan sebuah transaksi jual beli lahan *virtual*, rumah *virtual* dan aset lainnya yang berbentuk tiga dimensi. Melalui *metaverse* Mark Zuckerberg fokus menciptakan dunia tiga dimensi yang menggabungkan teknologi *Virtual Reality* (VR) dengan *Augmented Reality* (AR). Sebenarnya, Terminologi "*metaverse*" bukanlah hal yang baru di dunia. Stephenson adalah orang yang pertama kali menggunakan frasa ini. Ia memperkenalkan konsep dunia *virtual* yang saling terhubung dalam bukunya yang berjudul "*Snow Crash*". Ia menyebut ruang hidup digital sebagai "*dunia metaverse*." Dalam tiga puluh tahun setelah Stephenson pertama kali mengajukan teori ini, terjadi pergeseran luar biasa menuju era teknologi *virtual* pada zaman ini, untuk mengakses ruang *metaverse* haruslah menggunakan kacamata *Virtual Reality* seperti *Playstation VR*.<sup>3</sup>

Menurut Ii Supiandi mengutip pernyataan Mark Zuckerberg bahwa *metaverse* akan membentuk peradaban baru di masa depan. Ia mendefinisikan

---

<sup>2</sup> Raharjo Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2020, hlm. 252-253.

<sup>3</sup> Rifka Asri Ulfita, "Pembelian Lahan Virtual Pada Platform Metaverse Menggunakan Mata Uang Kripto Perspektif Hukum Islam", *Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 2, No. 1, 2024, hlm. 12.

*metaverse* sebagai lingkungan *virtual* yang dapat dieksplorasi secara *real time* dengan menggunakan avatar yang telah dibuat menyerupai pemilik aslinya, jika selama ini keberadaan manusia di media sosial hanya berupa tampilan layar namun sekarang dapat melakukan aktivitas seperti melihat konser, melakukan sebuah transaksi jual beli lahan *virtual*, rumah *virtual* dan aset lainnya yang berbentuk tiga dimensi.<sup>4</sup>

Istilah "meta," yang menunjukkan transendensi atau virtualitas, dan "Universe," yang menunjukkan makna dunia, merupakan akar dari frasa "*metaverse*." Agar *metaverse* dapat dipahami sebagai realitas *virtual* yang ada di luar realitas, alam semesta dalam *metaverse* ini merujuk pada bumi digital sebagai dunia baru yang disampaikan melalui media digital.<sup>5</sup> *Metaverse* telah menyiapkan banyak sekali pengaturan dan elemen bermanfaat lainnya dalam lingkungan *virtual* ini. Hal ini terlihat dari inisiatif Mark dalam meluncurkan *Meta*, yang bekerja sama dengan beberapa platform (*Facebook*, *Instagram*, dan *WhatsApp*). Nantinya, pengguna platform ini akan dapat menikmati sejumlah keuntungan. Kenyamanan ini melampaui aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti bekerja, bersekolah, belajar, menghadiri seminar, talk show, pameran, berbelanja, dan sebagainya. Kenyamanan ini juga mencakup sektor investasi digital, yang dibangun di atas lahan *virtual* yang dapat dibeli dan disimpan sebagai aset di masa mendatang.<sup>6</sup> Terlepas dari apakah aktivitas

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S., "Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations," *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, Vol. 18, No. 32, 2021, hlm 1-2.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm, 3.

ini berdampak pada kehidupan dunia nyata atau tidak, Pengguna *metaverse* dapat menggunakan avatar yang berbeda yang dimiliki untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, termasuk jual beli. Jual beli *Virtual property* merupakan salah satu hal yang bisa dilakukan oleh pengguna *Metaverse* dengan menggunakan mata uang kripto sebagai alat pembayaran.

Mata uang kripto adalah uang digital yang diciptakan melalui kriptografi dengan algoritma kompleks yang saling terhubung pada rantai blok yang disebut sebagai *blockchain*. Karena mata uang kripto bersifat terdesentralisasi, ia berbeda dari sistem keuangan terpusat seperti sistem perbankan saat ini dan mata uang digital "tradisional".<sup>7</sup> Mata uang Kripto di Indonesia dianggap tidak sah sebagai alat pembayaran dikarenakan telah melanggar ketentuan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang dan Peraturan Bank Indonesia Nomor 17/3/PBI/2015 Tentang Kewajiban Penggunaan Rupiah di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Salah satu bentuk kemajuan dalam hukum benda yang ada di dunia maya melalui koneksi internet adalah *Virtual property*, *virtual* dalam bahasa Indonesia mengacu pada sesuatu yang tidak nyata atau maya, sedangkan *property* mengacu pada benda. Hal ini mengarah pada definisi yang lugas tentang *virtual property*, yaitu benda yang bersifat maya atau tidak nyata. *virtual property* secara definisi adalah kode yang dibangun di dunia maya

---

<sup>7</sup> Rohman, M. Najibur. "Tinjauan Yuridis Normatif Terhadap Regulasi Mata Uang Kripto Cryptocurrency di Indonesia", *Jurnal Supremasi*, Vol. 11, No. 2, 2021, hlm. 4.

dengan memanfaatkan sistem komputer dan internet, yang dibentuk dengan cara yang dianggap sama dengan benda – benda di dunia nyata. Hingga saat ini, belum ada definisi hukum tentang *virtual property*, namun *virtual property* merupakan bentuk "ruang" di dunia maya mengacu pada konsep yang unik: persaingan, atau karakter "spasial" dari, berbagai sumber daya daring, termasuk nama domain, alamat email, dunia *virtual*, URL, dan banyak lagi. *Virtual property* mempunyai tiga sifat yakni, eksklusif, tetap dan saling berhubungan. Charles Blazer menambahkan bahwa ada dua lagi sifat dari *virtual property*, yakni, Pasar Sekunder dan Nilai tambah oleh pengguna.<sup>8</sup>

*Virtual property* dapat dikelompokkan sebagai bagian dari benda karena telah memenuhi unsur – unsur benda yakni; merupakan sebuah barang atau suatu hak dan bisa dimiliki sesuai dengan Pasal 499 KUHPerdara, oleh karenanya *virtual property* dapat digolongkan sebagai benda. Seseorang dapat mengalihkan kepemilikan atas *virtual property* kepada pihak lain jika mereka memilikinya sebagai dasar hak mereka melalui perjanjian jual beli antara individu dengan individu lain atau dengan penyedia jasa layanan platform. Perjanjian jual beli adalah salah satu cara pengalihan atau pemindahan *virtual property*.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Muhammad Ilham Rangga P, Efriyanto dan Anne Gunawati, Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam Game Online Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, Vol. 11, No. 1, 2023, hlm. 34.

<sup>9</sup> Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, & Etty Haryati Djukardi, Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No.1, 2022, hlm 110.

Perjanjian didefinisikan sebagai suatu perbuatan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang mengikatkan dirinya kepada satu orang lain atau lebih berdasarkan Pasal 1313 KUHPerduta. Namun, Sudikno Mertokusumo berpendapat bahwa definisi perjanjian dalam KUHPerduta terlalu kabur dan luas.<sup>10</sup> Ia berpendapat bahwa perjanjian merupakan hubungan hukum, bukan perbuatan hukum. Lebih lanjut, ia mempersoalkan definisi perjanjian dalam KUHPerduta karena menyatakan bahwa para pihak mengikatkan diri kepada satu sama lain, bukan satu pihak mengikatkan diri kepada pihak lain.

Perjanjian jual beli didefinisikan lebih lanjut dalam Pasal 1457 KUHPerduta sebagai suatu kesepakatan di mana satu pihak setuju untuk menyediakan suatu barang dan pihak lain membayar sejumlah uang yang telah disepakati. Perjanjian jual beli dijelaskan oleh Titik Triwulan Tutik, M.H. sebagai suatu kontrak di mana satu pihak setuju untuk menyediakan suatu barang dan pihak lain membayar sejumlah uang yang telah disepakati.<sup>11</sup> Subjek dan objek merupakan komponen penting dari setiap perjanjian. Penjual dan pembeli, yang masing-masing berperan sebagai kreditur dan debitur, merupakan subjek dari perjanjian jual beli. Sebaliknya, objek dari perjanjian Jual beli adalah Prestasi, Prestasi merupakan pelaksanaan dari isi perjanjian jual beli yang telah disepakati para pihak.<sup>12</sup> Menurut Pasal 1234

---

<sup>10</sup> Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2016, hlm. 153.

<sup>11</sup> Titik Triwulan Tutik, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, Kencana, Jakarta, 2008, hlm. 230.

<sup>12</sup> Nanda Amalia, *Hukum Perikatan*, Unimal Press, Lhokseumawe, 2013, hlm. 7.

KUHPerdara mengenai wujud Prestasi ada tiga yakni: (1) Memberikan Sesuatu (2) Melaksanakan Sesuatu atau (3) Tidak berbuat sesuatu.

Pasal 1320 KUHPerdara memuat syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu perjanjian dianggap sah, yaitu: Adanya kesepakatan, cakap hukum untuk membuat perjanjian, objek tertentu dan suatu sebab yang halal. Syarat-syarat subjektif seperti kesepakatan dan cakap hukum untuk membuat perjanjian bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Sementara syarat-syarat objektif, seperti Objek tertentu dan Suatu sebab yang halal, bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut batal demi hukum. Meskipun belum ada ketentuan khusus dalam hukum Indonesia, kesahan perjanjian jual beli *virtual property* wajib memenuhi syarat sah perjanjian yang tercantum dalam Pasal 1320 KUHPerdara.

Pengaturan terhadap perjanjian jual beli *Virtual property* di *Metaverse* belum diatur di Indonesia, padahal hal ini sangat penting terutama dalam penanganan suatu kasus seperti pada kasus penjualan maps Alun-alun Yogyakarta di *Metaverse* yang dibanderol 1,4 USDT atau dalam mata uang Kripto. Walaupun hal ini tidak berpengaruh di dunia nyata namun ditakutkan di kemudian hari dapat menjadi masalah apabila tidak diatur mengenai jual beli *Virtual property* tersebut.<sup>13</sup>

Munculnya *Virtual property* menimbulkan sejumlah masalah dalam pengaturan hukumnya. Salah satu masalahnya adalah terjadinya jual beli yang

---

<sup>13</sup> M. Ikhsan, *Pakar Respons Alun-alun Yogyakarta Dijual Virtual Jadi Lahan Metaverse*, (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220105213113-185-743105/pakar-respons-alun-alun-yogyakarta-dijual-virtual-jadi-lahan-metaverse>), Diakses pada tanggal 05 September 2024 pukul 22.30 WIB.

seakan benda tersebut nyata padahal, objek benda *virtual property* di *metaverse* yang diperjualbelikan adalah barang *virtual* yang hanya dapat diakses melalui internet, dan tidak ada bentuk fisik. Jual beli juga umumnya dijual dengan harga dalam alat pembayaran yang sah. Sementara itu, harga dalam transaksi jual beli *virtual property* berbentuk *cryptocurrency*, sedangkan di Indonesia alat pembayaran yang sah hanya Rupiah.<sup>14</sup>

Meskipun *Virtual property* banyak peminatnya, namun di Indonesia belum ada pengaturan hukum secara khusus mengenai *virtual property*. Kerangka hukum saat ini juga dianggap tidak memadai untuk mengatasi berbagai masalah hukum yang berkaitan dengan *virtual property*. Berdasarkan permasalahan diatas Peneliti tertarik untuk melakukan pembahasan ilmiah dalam bentuk skripsi yang berjudul **“KESAHAN PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY* DI *METVERSE* BERDASARKAN HUKUM PERJANJIAN”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana Kedudukan Hukum Objek *Virtual Property* dalam Sistematika Hukum Benda di Indonesia?

---

<sup>14</sup> Muhammad S. Ramadhan, Theta Murty, Adrian Nugraha, dan Muh. Zainul Arifin, Legitimasi Cryptocurrency (Mata Uang Digital) Sebagai Aset Korporasi, *Rechtidee*, Vol. 16, No.2, 2021, hlm. 253.

2. Bagaimana Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* di *Metaverse* yang Menggunakan Alat Pembayaran *Cryptocurrency* di Indonesia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Kedudukan Hukum Objek *Virtual property* dalam Sistematisa Hukum Benda di Indonesia
2. Untuk mengetahui dan menganalisis Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual property* di *Metaverse* yang menggunakan alat pembayaran *cryptocurrency* di Indonesia

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini hendaknya memberikan kontribusi positif bagi ilmu pengetahuan tentang hukum perdata pada umumnya dan secara khusus mengenai hukum perjanjian dalam jual beli *Virtual property* di *Metaverse*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman khususnya kepada pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian jual beli *Virtual property* di *Metaverse*.

- b. Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan wawasan berpikir lebih luas dalam menganalisis permasalahan mengenai perjanjian jual beli *Virtual property* di *Metaverse*.

c. Bagi Pemerintah

Dapat memberikan masukan untuk menyelesaikan masalah mengenai Kesahan perjanjian jual beli *Virtual property* di *Metaverse*.

### **E. Ruang Lingkup**

Dalam Penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar pembahasan dapat terlaksana secara utuh dan tidak melenceng dari permasalahan pokok yang diteliti agar tidak meluasnya pembahasan masalah. Oleh karena itu, kajian mengenai topik ini hanya melihat bagaimana Kedudukan Hukum Objek *Virtual property* dalam Sistematisa Hukum Benda di Indonesia dan Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual property* di *Metaverse* yang menggunakan alat pembayaran *cryptocurrency* di Indonesia.

### **F. Kerangka Teori**

#### **1. Teori Kebendaan**

Pasal 499 KUHPerdara mendefinisikan benda sebagai segala sesuatu menjadi objek hak milik yang dikuasai. Dengan demikian, segala sesuatu yang memenuhi syarat sebagai kekayaan intelektual atau yang dapat dimiliki oleh seseorang, maka hukum mendefinisikan sebagai benda.<sup>15</sup> Selain itu, P.N.H. Simanjuntak memberikan penjelasan tentang benda.

---

<sup>15</sup> Titik Triwulan Tutik, *Op.cit.*, hlm. 143.

Dalam bahasa ilmu hukum, benda adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum, termasuk barang yang dapat dimiliki dan hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.<sup>16</sup>

Berdasarkan definisi tersebut maka unsur benda, yakni:

- a. Sebuah Barang atau Suatu Hak
- b. Bisa Dimiliki

*Burgerlijk Wetboek* (BW), yang mengatur sistem hukum perdata Barat, mengklasifikasikan benda-benda dengan cara berikut:

- a. Benda bergerak dan tidak bergerak.
- b. Benda berwujud dan benda tidak berwujud
- c. Benda yang dapat dipertukarkan dan benda yang tidak dapat dipertukarkan.
- d. Benda yang dapat dibagi dan benda yang tidak dapat dibagi.
- e. Benda yang dapat diperjual belikan dan benda yang tidak dapat diperjual belikan.<sup>17</sup>

Setiap benda harus dihubungkan dengan hak milik, sesuai dengan pengertian benda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu pada Pasal 499. Hak milik adalah hak yang memberikan kekuasaan atas suatu benda.

---

<sup>16</sup> P.N.H Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, 2017, hlm. 176.

<sup>17</sup> Titik Triwulan Tutik, *Op.cit.*, hlm. 146.

Maka benda adalah segala sesuatu yang dapat dikuasai atau dijadikan sebagai barang milik. Setiap benda harus dihubungkan dengan hak milik, sesuai dengan pengertian benda dalam KUHPerduta. Teori Kebendaan dalam penelitian ini berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu meneliti Kedudukan Hukum Objek *Virtual property* dalam Sistematika Hukum Benda di Indonesia.

## 2. Teori Perjanjian

Menurut KUHPerduta Pasal 1313, “Perjanjian adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih untuk mengikatkan dirinya pada orang atau lebih itu.” Definisi perjanjian ini dipandang terlalu luas dan tidak lengkap, yang merupakan salah satu kelemahannya. Definisi ini dirasa kurang memadai karena hanya menggunakan kata “tindakan” tanpa mendefinisikan apa itu perbuatan. Kata-kata “perbuatan hukum” juga tidak ada. Akibatnya, istilah tersebut tampak terlalu luas dan mencakup perilaku terlarang. Karena kedua belah pihak harus mengikatkan diri satu sama lain, maka dapat dipahami bahwa istilah “yang dengannya satu orang atau lebih mengikatkan diri pada satu orang atau lebih” hanya mengacu pada perjanjian sepihak.

Menurut Subekti, “perjanjian adalah suatu perbuatan atau peristiwa yang didalamnya dua orang berjanji satu sama lain untuk melaksanakan suatu hal tertentu.”<sup>18</sup> Selanjutnya menurut M. Yahya Harahap yang

---

<sup>18</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian*, cet. 23, PT. Intermasa, Jakarta, 2005, hlm. 1.

dimaksud dengan “perjanjian adalah suatu hubungan hukum yang menyangkut hukum harta benda antara dua orang atau lebih yang mempunyai hak dan kewajiban untuk memenuhi suatu prestasi.”<sup>19</sup> Oleh karena itu, timbul suatu hubungan baik tertulis maupun tidak tertulis yang disebut dengan perjanjian antara dua pihak atau lebih. Oleh karena itu, perjanjian merupakan suatu perbuatan hukum yang mana salah satu pihak atau lebih mengikatkan diri pada pihak atau pihak lain dan kedua belah pihak saling mengikatkan diri satu sama lain.

Menurut Pasal 1320 KUHPerdara, suatu perjanjian harus mempunyai empat syarat agar sah, yaitu:

1. Adanya Kesepakatan.
2. Cakap hukum untuk membuat perjanjian.
3. Objek tertentu.
4. Suatu sebab yang halal.

Karena berkaitan dengan orang atau subjek yang mengadakan perjanjian, maka syarat satu dan dua disebut syarat subjektif. Syarat ketiga dan syarat keempat disebut syarat objektif karena berkaitan dengan tujuan dibuatnya perjanjian (perbuatan hukum). Jika suatu perjanjian tidak memenuhi standar subjektif, maka dapat dibatalkan. Suatu perjanjian tidak sah secara hukum jika tidak memenuhi standar objektif tertentu.

---

<sup>19</sup> M. Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Alumni, Bandung, 1986, hlm. 6.

Maka perjanjian merupakan suatu kontrak yang menetapkan hubungan hukum antara dua pihak berdasarkan kesepakatan bersama, yaitu kesepakatan sukarela untuk melakukan suatu tindakan hukum demi keuntungan bersama di antara semua pihak. Teori Perjanjian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual property* di *Metaverse* yang menggunakan alat pembayaran *cryptocurrency* di Indonesia.

### 3. Teori *Virtual Property*

Dunia yang tercipta dari interkoneksi jaringan komputer dikenal sebagai dunia maya atau dunia siber. Dunia Siber bukan merupakan ruang khayalan atau imajinasi. Ketika seseorang melanggar hukum di dunia maya, mereka akan benar-benar menghadapi konsekuensi dan hukuman nyata atas tindakan tersebut. Pada zaman ini, pengguna internet atau netizen menggunakan dunia maya sebagai dunia kedua untuk melakukan berbagai aktivitas sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Aktivitas dunia maya dapat digolongkan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang sebenarnya, meskipun bersifat *virtual*.<sup>20</sup>

Definisi secara khusus mengenai *virtual property* belum ada yang menjabarkannya secara yuridis, Namun berdasarkan Pasal 1 angka 19 Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, *virtual property* dapat digolongkan sebagai barang

---

<sup>20</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 3.

digital yang merupakan benda tidak berwujud, hasil dari suatu ide atau pemikiran manusia yang dikembangkan dengan menggunakan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* dan hanya ada di dunia maya. Ahli hukum memberikan pendapat mengenai *virtual property*. Menurut *Joshua A. T. Fairfield*, *Virtual property* adalah kode yang dibuat di dunia siber dengan memanfaatkan sistem komputer dan internet dan diberlakukan secara sama dengan barang-barang di dunia nyata. Fairfield juga menjelaskan berbagai jenis *Virtual property*, termasuk akun media sosial, bank, ruang obrolan online, situs web, akun email, *uniform resource locator* (URL) dan item-item pada game online.

*Virtual property* dianggap memiliki tujuan yang sama dengan barang fisik, namun, penerapannya terbatas pada ranah *virtual*. *Gamers* atau pemain game online sering memanfaatkan situs web jual beli dunia nyata seperti *eBay* untuk memperjualbelikan *virtual property*. *Virtual property* tidak memiliki wujud fisik. Walaupun tidak memiliki wujud, *virtual property* banyak dimanfaatkan pada kehidupan sehari-hari dan memperlakukannya seperti barang-barang yang memiliki wujud di dunia nyata, dan memiliki nilai ekonomis.

Dunia siber merupakan satu-satunya lingkungan *virtual* tempat *virtual property* dapat digunakan. Karena *Virtual property* merupakan objek yang hanya ada di dunia siber, maka *Virtual property* hanya dapat digunakan dan dioperasikan di wilayah tersebut. Meskipun keberadaannya tidak nyata, *virtual property* tetap dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan

manusia. Efek-efek ini memengaruhi faktor-faktor yang bersifat sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

Maka bisa dikatakan bahwa *virtual property* adalah kode komputer yang dibuat dengan meniru benda-benda di dunia nyata dan didasarkan pada rumus algoritmik. Teori ini digunakan untuk menjelaskan mengenai *virtual property*.<sup>21</sup>

## **G. Metode Penelitian**

Adapun Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Jenis Penelitian**

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan proses penelitian untuk meneliti dan menganalisis data-data hukum seperti norma, peraturan, asas hukum, prinsip hukum, doktrin hukum, teori hukum, dan literatur lainnya untuk menjawab permasalahan hukum yang diteliti. Oleh karena itu, studi dokumen yang menggunakan sumber materi hukum seperti undang-undang, peraturan, perjanjian, putusan atau keputusan pengadilan, teori hukum,

---

<sup>21</sup> Anastasya Putri Salsabilla, Muhammad Faiz Mufidi, dan Rimba Supriatna; Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak, dikutip dari Virtual Property; Joshua A.T. Fairfield, *BUL Rev.*, Vol. 85, 2005, hlm. 1052.

doktrin, atau pendapat ahli merupakan format khas penelitian hukum normatif.<sup>22</sup>

## 2. Pendekatan Penelitian

### a. Pendekatan Perundang-undangan

Pendekatan Perundang-undangan merupakan pendekatan yang menggunakan peraturan perundang-undangan untuk menganalisis isu hukum yang diteliti<sup>23</sup> yaitu Pendekatan yang menelaah Kitab Undang-undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik, Peraturan Bank Indonesia Nomor 17/3/PBI/2015 Tentang Kewajiban Penggunaan Rupiah di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

### b. Pendekatan Konseptual

Menurut Peter Mahmud Marzuki, pendekatan Konseptual didasarkan pada teori dan sudut pandang yang muncul dan berkembang dari ilmu hukum.<sup>24</sup> Berdasarkan Pandangan dan doktrin inilah yang

---

<sup>22</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, 2020, hlm. 47-48.

<sup>23</sup> Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2019, hlm. 34.

<sup>24</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (Legal Search)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2014, hlm. 28.

mendukung dan menjelaskan konsep dengan menggunakan definisi dan prinsip hukum yang dianggap relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

c. Pendekatan Analisis

Pendekatan Analisis terhadap bahan hukum yakni untuk memahami makna yang terdapat pada istilah–istilah dalam peraturan perundang-undangan secara konseptual, serta penerapan praktis dan Putusan-putusan hukum.<sup>25</sup> Peneliti mendasarkan argumen hukumnya pada asumsi linguistik untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian.

### 3. Sumber Bahan Hukum

Dalam penelitian ini bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yaitu bahan - bahan hukum yang bersifat mengikat,<sup>26</sup> antara lain bersumber dari:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang–Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang

---

<sup>25</sup> Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayu Media Publishing, Malang, 2008, hlm. 256-257.

<sup>26</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Radja Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm. 31.

- 4) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- 6) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik
- 7) Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (*Crypto Asset*) di Bursa Berjangka
- 8) Peraturan Bank Indonesia Nomor 17/3/PBI/2015 Tentang Kewajiban Penggunaan Rupiah di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 9) Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer, dan dapat membantu pemahaman dan analisis bahan hukum primer, meliputi:<sup>27</sup> hasil karya para ahli berupa buku-buku, hasil penelitian, jurnal. Pendapat ahli, dan makalah.

---

<sup>27</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Kharisma Putra Utama, Jakarta, 2013, hlm. 202.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer dan sekunder,<sup>28</sup> yang meliputi kamus hukum, kamus bahasa, ensiklopedia, dan juga ensiklopedia hukum.

#### 4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui studi kepustakaan, studi kepustakaan ialah mengumpulkan bahan hukum untuk kajian pustaka atau penelitian kepustakaan meliputi pencarian, pengumpulan, dan analisis hasil penelitian, jurnal ilmiah, publikasi ilmiah, peraturan perundang-undangan, dan penelusuran situs web yang terkait dengan topik penelitian. Setelah terkumpul, bahan hukum tersebut dikaji (*editing*), diberi tanda (*coding*), disusun (*reconstructing*), dan diorganisasikan (*systematizing*) sesuai dengan urutan pokok bahasan dan sub pokok bahasan.<sup>29</sup>

#### 5. Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif dengan metode preskriptif, yaitu interpretasi data dari dokumen hukum yang dikumpulkan dan kemudian disusun secara sistematis. Preskriptif adalah penggabungan pengetahuan dari analisis sebelumnya untuk memperoleh saran-saran dalam mengatasi permasalahan. Peneliti dapat memberikan

---

<sup>28</sup> Muhaimin, *Loc.cit.*

<sup>29</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Loc.cit.*

argumentasi terhadap masalah yang akan dibahas dengan penyajian dokumen hukum yang tepat yang diperoleh dari temuan penelitian.<sup>30</sup>

## 6. Metode Penarikan Kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan pada penelitian ini yakni secara deduktif, yaitu penalaran mendasar terhadap hal-hal yang bersifat umum dalam pemecahan masalah dan ditarik kesimpulan yang bersifat khusus sesuai dengan inti permasalahan tersebut.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini membahas secara khusus mengenai Kedudukan Hukum Objek *Virtual property* dalam Sistematisa Hukum Benda di Indonesia dan Kesahan Perjanjian Jual Beli *Virtual property* di *Metaverse* yang menggunakan alat pembayaran *cryptocurrency* di Indonesia. Maka peneliti berfokus pada inti permasalahan yang diteliti agar pembahasan dapat terlaksana secara utuh dan tidak melenceng dari permasalahan pokok yang diteliti agar tidak meluasnya pembahasan masalah.

---

<sup>30</sup> Sigit Supto Nugroho, Anik Tri Haryani dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, Kabupaten Sukoharjo, 2020, Oase Pustaka, hlm. 94.

<sup>31</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2011, hlm. 194.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU

- Abdulkadir Muhammad, 2010, *Hukum Perdata Indonesia*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- Ahmad M. Ramli, 2004, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung, PT. Refika Aditama.
- Basu Swastha dan Irawan, 2005, *Manajemen Pemasaran Modern*, Yogyakarta, Liberty.
- Elsi Kartika Sari, et.al., 2007, *Hukum Dalam ekonomi*, Jakarta, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Frieda Husni Hasbullah, 2005, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Jakarta, Ind-Hill-Co.
- Ibrahim Fikma Edrisy, 2019, *Pengantar Hukum Siber*, Lampung, Sai Wawai Publishing.
- J. Satrio, 1999, *Perikatan pada Umumnya*, Alumni, Bandung.
- Johnny Ibrahim, 2020, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayu Media Publishing, Malang Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, Mataram.
- Kartini Mulyadi dan Gunawan Widjaya, 2003, *Kebendaan pada Umumnya*, Bogor, Kencana Prenada Media Group.
- Komariah, 2005, "*Hukum perdata*", Malang, UMM Press.
- Kotler Gary dan Philip, 2008, "*Prinsip-Prinsip Pemasaran,*" ke 12, Jakarta, Erlangga.
- M. Yahya Harahap, 1982, *Segi-Segi Hukum Perikatan*, PT. Alumni, Bandung,
- Mariam Darus Badruzaman, 1996, "*Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Buku III, Tentang Hukum perikatan dan penjelasannya*", Bandung, Alumni.
- Mas Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirna Dian Avanti Siregar, 2003, *Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Global Internet Policy Initiative Indonesia bekerja sama dengan Indonesia Media Law and Policy Center.
- Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2019, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Munir Fuady, 2015, *konsep Hukum Perdata*, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada.

- Nanda Amalia, 2013, *Hukum Perikatan*, Lhokseumawe, Unimal Press.
- Neng Yani Nurhayati, 2015, *Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia.
- Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana.
- Peter Mahmud Marzuki, 2013, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta, Kharisma Putra Utama.
- Peter Mahmud Marzuki, 2014, *Penelitian Hukum (Legal Search)*, Jakarta, Sinar Grafika.
- R. Subekti, 1990, "*Hukum Perjanjian*", Jakarta, Intermasa.
- Rachmadi Usman, 2011, *Hukum Kebendaan*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Riduan Syahrani, 1992, *Seluk –Beluk dan Asas –asas Hukum perdata*, Bandung, Alumni.
- Riky Rustam, 2017, *Hukum Jaminan*, Yogyakarta, UII Press.
- Roswita Sitompul, 2006, *Hukum Perdata Indonesia*, Jakarta, Pustaka Bangsa Press.
- Salim, H.S, 2006, *Hukum Kontrak Teori & Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Sigit Supto Nugroho, Anik Tri Haryani dan Farkhani, 2020, *Metodologi Riset Hukum*, Kabupaten Sukoharjo, Oase Pustaka.
- Simanjuntak. P.N.H, 2017, *Hukum Perdata Indonesia*, Jakarta, Fajar Interpretama Mandiri.
- Soedjono Dirdjosisworo, 2007, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 1995, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Radja Grafindo Persada, Jakarta.
- Soeroso, R. 2020, *Pengantar ilmu hukum*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, 1981, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Yogyakarta, Liberty.
- Subekti, 2005, *Hukum Perjanjian*, cet. 23, Jakarta, PT. Intermasa.
- Sudikno Mertokusumo, 2016, *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, Yogyakarta, Cahaya Atma Pustaka.
- Titik Triwulan Tutik, 2008, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, Jakarta, Kencana.
- Yahya Harahap, 2021, *Hukum Acara Perdata*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Yulia, 2015, *Hukum Perdata*, Lhokseumawe, CV Biena Edukasi.

## B. JURNAL

- Abduh, Muhammad, 2022, "Penyelesaiannya Pembagian Warisan Tanpa Melalui Pengadilan Melalui Metode Tashaluh." *Ahwaluna Jurnal Hukum Keluarga Islam*, Vol. 1, No. 1.
- Afrizal, Afrizal, Marliyah Marliyah, dan Fuadi Fuadi, 2021, "Analisis Terhadap Cryptocurrency (Perspektif Mata Uang, Hukum, Ekonomi Dan Syariah)." *E-Mabis: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, Vol. 22, No. 2.
- Ambarwati, D, 2022, Urgensi Pembaharuan Hukum di Era “Metaverse” dalam Perspektif Hukum Progresif. *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, Vol.7, No.2.
- David Nelmark, 2004, "Virtual property: the challenges of regulating intangible, exclusionary property interests such as domain names." *Northwestern Journal of Technology & Intellectual Property*, Vol. 3, No. 1.
- Dragono, Thomas, Wiwik Sri Widiarty, dan Bernard Nainggolan, 2023, "Perlindungan Aset Digital Dalam Dunia Metaverse Berdasarkan Hukum Nasional." *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 7. No. 1.
- Efriyanto, Muhammad Ilham Rangga P dan Gunawati, A. 2023. Keabsahan Perjanjian Jual Beli *Virtual property* Dalam Game Online Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual property* Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, Vol. 11, No. 1.
- Hannah Yee Fen Lim, 2010, Virtual World, Virtual Land but Real Property, *Singapore Journal of Legal Studies*, Vol. 304, No. 327.
- Ji, P.F, 2015, “Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property”, *Modern Economy*, Vol. 6, No. 3.
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O, 2022, (Quo vadis artificial intelligence?. *Discover Artificial Intelligence*, Vol. 2, No. 4.
- Joshua A. T. Fairfield, 2005, “Virtual Property”, *Boston University Law Review*, Vol. 85, No. 1047.
- Kurniawan, D. A, 2024, Meninjau Syarat Sah Perjanjian Hutang Piutang Yang Di Dalam Nya Terdapat Suatu Paksaan Dikaitkan Dengan Pasal 1320 KUHPperdata. *Studi Kritis Hukum dan Masyarakat*, Vol. 1, No. 1.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. 2021. Educational applications of *metaverse*: possibilities and limitations. *Journal of educational evaluation for health professions*, Vol. 18, No. 32.
- Lubis, T. H, 2021, Hukum Perjanjian di Indonesia, *SOSEK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, Vol. 2, No. 3.

- Michael Meehan, 2006, Virtual property: Protecting bits in context, *Richmond Journal of Law & Technology*, Vol. 13, No. 2.
- Negara, Cakra Putra, et.al., 2023, "Hapusnya Perikatan Akibat Musnahnya Barang Yang Terutang." *Diponegoro Private Law Review*, Vol. 9, No. 2.
- Nuraliati, Ayke, dan Peny Cahaya Azwari, 2018, "Akuntansi untuk cryptocurrency." *I-Finance: a Research Journal on Islamic Finance*, Vol. 4. No. 2.
- Nyimasmukti, B. R., Wijayanti, M. S., & Juniarti, D. B, 2022, Hak Kebendaan Dan Keabsahan Perjanjian Kebendaan Virtual Land Di Dalam Metaverse Ditinjau Berdasarkan KUHPperdata, *Majalah Hukum Nasional*, Vol. 52, No. 2.
- Nyimasmukti, B. R., Wijayanti, M. S., & Juniarti, D. B, 2023, An Essential Elements in Virtual Land Buying Transactions as Digital Asets in Metaverse Based Onn Indonesian Positive Law. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, Vol. 3, No. 1.
- Pundra Ajiaksa, 2019, "Perlindungan Hukum Nasabah Perorangan Dalam Transaksi di Pasar Valuta Asing," *Jurist-Diction*, Vol, 1, No. 2.
- Rafsanjani, Luthfi Hafidz, Dimas Aditya Ashari, and Hamdani Amriansyah, 2022, "Formulasi Peraturan Tentang Pembatasan Usia Dalam Transaksi Online Game Virtual Property Pada Toko Swalayan Sebagai Sarana Perlindungan Anak." *Credito*, Vol. 4, No. 2.
- Rahmanto, D., & Anisariza, N. U, 2020, Penerapan Peraturan Perundang-Undangan yang Melarang Penggunaan Produk Cryptosebagai Alat Pembayaran Maupun Subyek Komoditas yang Bisa Diperdagangkan Melalui Bursa Berjangka Di Indonesia. *Adil: Jurnal Hukum*, Vol. 11, No. 2.
- Ramadhan, M. S., Murty, T., Nugraha, A., & Arifin, M. Z. 2021. Legitimasi Cryptocurrency (Mata Uang Digital) Sebagai Aset Korporasi. *Rechtidee*, Vol. 16, No. 2.
- Rene, Anak Agung Ayu Rai Agung, I. Nyoman Putu Budiarta, dan Putu Ayu Sriasih Wesna. 2024, "Pengaturan Jual Beli Virtual Property Dalam Online Game Dengan Transaksi Real Money Trading." *Jurnal Konstruksi Hukum*, Vol. 5, No. 1.
- Rohman, M. N. 2021. Tinjauan Yuridis Normatif Terhadap Regulasi Mata Uang Kripto (Cryptocurrency) di Indonesia. *Jurnal Supremasi*, Vol.11, No. 2.
- Safitri, Baiq Riska Anggi, Arba Arba, and Diangsa Wagian. 2024, "Regulating Virtual Land Sales in Indonesia's Metaverse." *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, Vol. 19, No. 1.
- Salsabilla, A. P., Mufidi, M. F., & Supriatna, R. 2022. Aspek Hukum Kebendaan *Virtual property* dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II

- KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak. In *Bandung Conference Series: Law Studies*, Vol. 2, No. 1.
- Sandi Pratama Putra Bali, 2024, Hak Kebendaan dan Keabsahan Perjanjian Kebendaan Virtual Land di Dalam Metaverse Ditinjau Berdasarkan KUHPerdata, *Amandemen: Jurnal Ilmu pertahanan, Politik dan Hukum Indonesia*, Vol. 1, No. 3.
- Saprida, S., Umari, Z. F., & Raya, F, 2023, Legalitas Transaksi Jual Beli Online di Indonesia, *Ekonomica Sharia: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Ekonomi Syariah*, Vol. 8, No. 2.
- Sinaga, N. A, 2018, Peranan asas-asas hukum perjanjian dalam mewujudkan tujuan perjanjian, *Binamulia Hukum*, Vol. 7, No. 2.
- Sitorus, F. M., Amirulloh, M., & Djukardi, E. H, 2022, Status Hak Kebendaan Atas *Virtual property* Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1.
- Solihat, M., & Sandika, D. 2022. E-commerce di Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, Vol. 16, No. 2.
- Spithoven, Antoon., 2023, "Virtual property and governance structures with blockchain." *Journal of Economic Issues*, Vol. 57, No. 2.
- Sugiarni, R, et.al, 2022, Sosialisasi Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Untuk Menyongsong Era Metaverse. *Jurnal Abdi Nusa*, Vol. 2, No. 3.
- Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, 2007, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games", *Canadian Journal of Law and Technology*, Vol 6, No. 2.
- Syahfitri, T, 2018, Tinjauan Yuridis Jual Beli Menurut Hukum Perdata", *Jurnal Hukum Das Sollen*, Vol. 2, No. 2.
- Syahrul Sajidin, 2021, "Legalitas Penggunaan Cryptocurrency Sebagai Alat Pembayaran di Indonesia", *Arena Hukum*, Vol. 14, No. 2.
- Syamsiah, N. O, 2017, Kajian atas cryptocurrency sebagai alat pembayaran di Indonesia, *Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol. 6, No. 1.
- Tjoanda, Merry, 2020, "Karakteristik Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia," *Batulis Civil Law Review*, Vol. 1, No. 1.
- Tololiu, Y. F. V., & Ahmad, M. J, 2023, Kedudukan Barang Virtual Menurut Hukum Benda Indonesia Yang Diatur Dalam KUHPerdata Buku Kedua Tentang Barang, *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3, No. 2.

- Ulfita, R. A., 2024, Pembelian Lahan *Virtual* pada Platform *Metaverse* Menggunakan Mata Uang Kripto Perspektif Hukum Islam. *el-Uqud: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 2, No. 1.
- Wati, Ai, and Iman Lukmanul Hakim, 2023, "Jual Beli Tanah Di Sandbox *Metaverse* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (Jhesy)*, Vol. 2, No. 1.
- Widjaja, Gunawan, et.al., 2022, "Kontrak dan Sejumlah Uang Tertentu." *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 1, No. 6.
- Wirahutama, Danang, Widodo Tresno Novianto, dan Noor Saptanti, 2018, "Kecakapan Hukum Dan Legalitas Tanda Tangan Seorang Terpidana Dalam Menandatangani Akta Otentik." *Masalah-Masalah Hukum*, Vol. 47, No. 2.

### C. WEBSITE

- Dian Dwi Kusuma Astuti, *Kedudukan Virtual Property Dalam Hukum Kebendaan Indonesia*, (<https://selarasgroup.com/kedudukan-virtual-property-dalam-hukum-kebendaan-indonesia/>), Diakses pada tanggal 22 Februari 2025 pukul 16.37 WIB.
- Ikhsan, M. *Pakar Respons Alun-alun Yogyakarta Dijual Virtual Jadi Lahan Metaverse*, (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220105213113-185-743105/pakar-respons-alun-alun-yogyakarta-dijual-virtual-jadi-lahan-metaverse>), Diakses pada tanggal 05 September 2024 pukul 22.30 WIB.
- Joe Tidy, *Metaverse: Triliunan rupiah dihabiskan untuk membeli tanah di dunia virtual*, (<https://www.bbc.com/indonesia/dunia-63499731>), Diakses pada tanggal 7 Maret 2025 pukul 16.00 WIB.
- Kezia Marcellova, *Ternyata Ada Sejak 1838, Ini Sejarah Metaverse dan Perkembangannya!* (<https://pintu.co.id/news/26332-sejarah-metaverse>), Diakses pada tanggal 10 Januari 2024 pukul 16.00 WIB.
- Namira Yunia Lestanti, *Decentraland dan Sandbox Tawarkan Kehidupan di Metaverse, Mana yang lebih Unggul?* (<https://www.tribunnews.com/new-economy/2022/02/01/decentraland-dan-sandbox-tawarkan-kehidupan-di-metaverse-mana-yang-lebih-unggul>), Diakses pada tanggal 23 Februari 2025 pukul 16.52 WIB.
- Ruth Hasiana Menda Nainggolan, *Virtual Property Dalam Hukum Kebendaan*, (<https://rewangrencang.com/virtual-property-dalam-hukum-kebendaan/>), Diakses pada tanggal 22 Februari 2025 pukul 16.40 WIB.
- Trio Hamdani, *Minat Beli Tanah Virtual di Metaverse? Begini Caranya* (<https://finance.detik.com/properti/d-5886813/minat-beli-tanah-virtual-di-metaverse-begini-caranya>), Diakses pada tanggal 3 Februari 2025 pukul 16.00 WIB.

#### **D. PERATURAN PERUNDANG - UNDANGAN**

- Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (*Crypto Asset*) di Bursa Berjangka, (Perbappebti No. 3 Tahun 2020)
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 17/3/PBI/2015 Tentang Kewajiban Penggunaan Rupiah di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5683)
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203)
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6400)
- Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 222, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6420)
- Peraturan Undang-Undang: Kitab Undang–Undang Hukum Perdata Staatsblad 1847 Nomor 23 tentang *Burgerlijk Wetboek Voor Indonesië* (BW)
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905)
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599)
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 64, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5233)