

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi semakin masif dan diiringi dengan berkembangnya kehidupan manusia yang semakin luwes dalam menjajaki dunia digital sehingga memengaruhi kehidupan sehari-hari yang lebih praktism modern, efektif, dan bermanfaat. Salah satunya adalah munculnya fenomena aset digital kekinian yang memfasilitasi transaksi digital dalam dunia virtual, seperti pemanfaatan NFT (*Non Fungible Token*) di dalam *Metaverse*.

NFT adalah teknologi kriptografi yang serupa dengan sertifikat digital yang memverifikasi kepemilikan foto, video, atau aset virtual lainnya. Aset yang terasosiasi dengan NFT akan tercatat dalam “buku besar” digital, yang umumnya dikenal sebagai *blockchain*, platform yang juga digunakan dalam teknologi *Ethereum*, *Bitcoin*, dan mata uang kripto lainnya. Setelah NFT diamankan ke dalam *blockchain*, maka tidak mungkin lagi untuk melakukan penyalinan atau reproduksi.

Blockchain adalah sebuah inovasi teknologi yang memanfaatkan jaringan komputer yang tersebar tanpa satu titik pusat untuk mencatat serangkaian transaksi. Seringkali, teknologi ini digunakan sebagai sistem penyimpanan data digital yang aman dengan penggunaan kriptografi. Kehadirannya sangat erat

berkaitan dengan pengembangan *Bitcoin* dan mata uang kripto lainnya. *Blockchain* berfungsi secara otomatis dengan menggunakan algoritma komputer, tanpa memerlukan sistem pengaturan yang spesifik.

Matthew Ball mengatakan bahwa definisi tentang *Metaverse* yang paling tepat adalah “*The Metaverse is a massively scaled and interoperable network of real time rendered 3D virtual worlds wick can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications and payments. (Metaverse adalah jaringan skala besar dari dunia virtual 3D, real time, tersinkronisasi dan terus-menerus oleh jumlah pengguna yang tidak terbatas dengan kontinuitas data, seperti identitas, sejarah, hak, objek, komunikasi dan pembayaran)*”.¹

Metaverse adalah istilah yang terdiri dari dua bagian, “meta” dan “verse”. Kata “*meta*” mengandung makna “di luar” atau “melebihi”, sedangkan kata “*verse*” memiliki makna “alam semesta”. Kedua kata tersebut berasal dari bahasa Yunani yang diartikan “melebihi semesta”, sebuah deskripsi yang sangat bagus tentang masa depan yang akan datang.

Meta memungkinkan pengguna untuk memperluas interaksi mereka dengan orang lain tanpa kendala jarak geografis. Platform ini juga menghadirkan kesempatan untuk melakukan aktivitas yang sulit dilakukan di dunia fisik. Meta

¹ Ball, M. (2021). *Framework for the Metaverse*. Diakses tanggal 1 Mei 2022, dari <https://www.matthewball.vc/all/forwardtotheMetaverseprimer>.

mencerminkan sebuah evolusi dalam teknologi sosial, membuka babak baru dalam bentuk realitas virtual 3D yang disebut *Metaverse*. Berbagai peluang bisnis yang terkait dengan teknologi digital *Metaverse*, seperti investasi saham, *blockchain*, dan kepemilikan dalam *Metaverse*, dapat ditemui dalam konteks ini. Ini juga menggambarkan bagaimana ekonomi digital dan lisensi mendorong kenyamanan tanpa batas bagi pengguna, seperti dalam kasus UMKM.

Sebagaimana diketahui bahwa VR adalah sebuah teknologi yang dapat membuat interaksi dengan lingkungan tiga dimensi (3D) dan dihadirkan hampir menyerupai dengan dunia nyata. Sedangkan AR adalah teknologi yang menggabungkan unsur-unsur digital untuk meningkatkan realitas suatu gambar ke dunia nyata. Kedua teknologi ini sudah mulai digunakan para pencipta konten untuk membuat konten-konten menarik yang tersebar di berbagai platform berbagi video maupun media social. Selain daripada VR dan AR, masih ada unsur teknologi lainnya seperti pengembangan infrastruktur untuk mengakselerasi pertumbuhan *Metaverse* sebagai platform teknologi di Nusantara.

Dengan adanya kemajuan teknologi digital ternyata dewasa ini telah secara kausalitas berdampak terhadap peningkatan pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. Khususnya terhadap karya cipta digital berupa software komputer, musik digital, film digital, buku digital (*e-book*), juga saat ini *NFT* dan *Metaverse*. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa perlindungan hukum yang belum mengikuti perkembangan tersebut dapat memunculkan permasalahan hukum baru.

Selain itu, terdapat beragam kemungkinan serta potensi risiko yang mungkin timbul, seperti potensi penipuan, kerugian dalam investasi bisnis virtual, validitas kontrak bisnis, hak cipta terkait konten kreatif (seperti hiburan dan pendidikan) dalam *Metaverse*, risiko konflik bisnis, pertikaian mengenai kepemilikan *Virtual Land*. Kehadiran *Metaverse* juga secara tidak langsung mendorong peran aktif pemerintah dalam mengatur perlindungan yang lebih komprehensif dan rinci, termasuk peraturan mengenai tindakan yang diperbolehkan dan dilarang bagi pengguna dan investor dalam lingkungan *Metaverse*. Indonesia memerlukan terobosan hukum modern dan pendekatan yang komprehensif dalam menyikapi ketidakberdayaan *legal metanarative* dalam menghadapi tantangan *cyberspace*.²

Sama halnya dengan situasi dalam hak kekayaan intelektual, di *Metaverse*, pengguna tidak memiliki aset atau karya seni yang mereka beli secara langsung. Semua pemilik memiliki kode hash dan catatan yang menunjukkan kepemilikan token unik dalam aset digital yang mereka miliki.

Transaksi yang terjadi dalam proses jual beli di *Metaverse* mau tidak mau berimplikasi hukum karena melibatkan pembagian hak, seperti hak cipta dan hak kepemilikan. Namun, ada banyak kebingungan dan ambiguitas yang muncul ketika melakukan transaksi di lingkungan digital ini, di mana status pemilik hak cipta dan pemilik hak kepemilikan seringkali membingungkan bagi individu yang

² Utomo, S. (2018). *Tantangan Hukum Modern Di Era Digital*. Jurnal Hukum Media Bhakti 1. DOI: <https://doi.org/10.32501/jhmb.v1i1.5>.

kurang berpengalaman di dunia *Metaverse* dan NFT. Oleh karena itu, penting untuk mendapatkan klarifikasi yang lebih tegas seputar hak cipta dan hak kepemilikan terkait karya yang diperdagangkan di platform ini.

Bonifasius Wahyu Pudjianto berpendapat bahwa *Metaverse* sangat besar dampaknya terhadap masa depan ekonomi digital. “Mengutip JP Morgan, *Metaverse* ini akan menyusup ke semua lini ekonomi. Peluang ekonomi diperkirakan mencapai kurang lebih 1 triliun dolar per tahunnya. Sangat besar nilainya, bahkan lebih dari pada itu diperkirakan pada 2026, 25% dari masyarakat akan menghabiskan waktunya setidaknya 1 jam per hari di *Metaverse*. Bahkan, 30 persen organisasi dunia akan miliki produk dan layanan yang siap diakses di *Metaverse*”.³

Tujuan utama penerapan dan penggunaan *Metaverse* adalah untuk meningkatkan kinerja bisnis dan meningkatkan penjualan. Sebelumnya biaya infrastruktur untuk penerapan *Metaverse* tergolong lebih mahal, namun kini lebih terjangkau sehingga secara serentak, banyak merek perusahaan yang berlomba masuk dan mengambil posisinya di dunia *Metaverse*.

Pemerintah Indonesia telah memiliki beberapa produk perlindungan hukum di bidang ekonomi digital. Di antaranya dengan terbitnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU

³ Prambadi, A.G. (2022, April 6). *Metaverse* Diyakini Akan Beri Dampak Signifikan Ke Semua Aspek Perekonomian. Republika Online. Diakses dari: <https://tekno.republika.co.id/berita/r9wems456/metaverse-diyakini-akan-beri-dampak-signifikan-ke-semua-aspek-perekonomian>.

ITE) yang mengatur regulasi konten digital, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Transaksi Elektronik, dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2019 Tahun 2021 tentang Perizinan Berbasis Risiko pada sektor komunikasi dan teknologi informasi yang meliputi subsektor pos, telekomunikasi, penyiaran, serta subsektor sistem dan transaksi elektronik. Berkenaan dengan aset *Cryptocurrency* yang digunakan oleh pengguna *Metaverse* (baik pengguna maupun investor), terdapat juga empat peraturan dari Badan Pengawas Perdagangan Sektor Berjangka Komoditi (BAPPEBTI).

Namun, beberapa ketentuan tersebut masih memerlukan ketentuan yang secara khusus mengatur keamanan penggunaan informasi pribadi. Masih banyak faktor lainnya yang sangat rentan dan beresiko menimbulkan permasalahan di kemudian hari, misalnya unsur penipuan, kerugian investasi bisnis secara virtual, keabsahan sebuah kontrak bisnis, hak cipta konten (hiburan, pendidikan) yang dibuat di dalam *Metaverse*, resiko sengketa bisnis dan lahan virtual. Pemerintah wajib meninjau dan mengatur lebih detail mengenai hal yang diizinkan dan dilarang, baik untuk pengguna ataupun investor di dunia *Metaverse*.

Berdasarkan sejumlah penjelasan yang telah dibahas tersebut, maka penting untuk menganalisis lebih dalam berbagai aktivitas yang dapat dilakukan di *Metaverse*, sekaligus mempertimbangkan mendesaknya perumusan undang-undang yang mampu beradaptasi guna memberikan perlindungan maksimal kepada para pelaku usaha. dan masyarakat di dunia *Metaverse*. Oleh karena itu,

dengan pemikiran tersebut, perlu penajakan lebih lanjut mengenai tantangan perlindungan hukum terhadap aset digital di dunia *Metaverse* untuk mendukung perkembangan ekonomi digital nasional.

Adapun judul penelitian ini adalah “Perlindungan Transaksi Aset Digital Dalam Dunia *Metaverse* Terhadap Pembangunan Ketahanan Ekonomi Digital”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan di bawah ini :

1. Apakah perlindungan transaksi aset digital dalam dunia *Metaverse* sudah berdasarkan hukum nasional?
2. Bagaimana penerapan regulasi (UU ITE) terhadap transaksi aset digital dalam mendukung pembangunan ekonomi digital di Indonesia?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah diantaranya:

- a.** Mengetahui dan menganalisa perlindungan transaksi aset digital dalam dunia *Metaverse* berdasarkan hukum nasional.

- b.** Mengetahui, menganalisa dan menjelaskan penerapan regulasi terhadap transaksi aset digital dalam mendukung pembangunan ekonomi digital di Indonesia.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan gagasan, kontribusi serta dasar pengembangan dalam pemahaman hukum dan perlindungan aset digital dalam dunia *Metaverse*, khususnya dalam konteks hukum nasional Indonesia. Penelitian ini akan membantu mengisi kesenjangan pengetahuan terkait kerangka hukum yang relevan terhadap perlindungan aset digital dalam perkembangan dunia *Metaverse*. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kokoh bagi para peneliti, praktisi hukum, dan pengambil kebijakan untuk mengembangkan kerangka hukum yang lebih baik dan efektif dalam melindungi aset digital serta mempromosikan pertumbuhan ekonomi di era *Metaverse* di Indonesia.

b. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi yang memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut :

- 1) Bagi universitas, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk membangun kemitraan dan kolaborasi dengan perusahaan-perusahaan yang beroperasi di bidang *Metaverse* dan hukum digital. Hal ini dapat membuka peluang bagi universitas untuk menyediakan pelatihan, konsultasi, atau penelitian yang berkaitan dengan isu-isu hukum yang muncul dalam dunia *Metaverse*.
- 2) Bagi mahasiswa dan akademisi, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan khazanah baru dan dasar penelitian yang berkelanjutan terkait perlindungan hukum transaksi aset digital dalam dunia *Metaverse* di Indonesia guna mendukung perlindungan hukum yang lebih progresif dan komprehensif untuk kemajuan digital di Indonesia.

D. Kerangka Teori Dan Kerangka Konseptual

1. Kerangka Teori

Dalam sebuah karya ilmiah, kerangka teori merupakan bagian yang penting karena digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian yang menggambarkan sudut permasalahan yang diteliti. Pembuatan landasan konseptual (kerangka teoritis) bertujuan untuk memudahkan pemahaman

terhadap faktor-faktor yang menjadi dasar terciptanya suatu karya ilmiah yang dirancang. Kerangka teori juga dapat menjadi pedoman untuk pembaca dalam memahami isi karya ilmiah tersebut agar tak salah paham saat membacanya.⁴

Terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam meneliti perlindungan transaksi aset digital dalam dunia *Metaverse* terhadap pembangunan ketahanan ekonomi. Berikut adalah beberapa komponen penting dalam kerangka teori di antaranya:

- a. Perlindungan Konsumen wajib menjadi perhatian dalam transaksi aset digital di *Metaverse*. Hal ini dapat melibatkan penetapan kebijakan yang jelas mengenai hak dan kewajiban pengguna, pengaturan privasi yang kuat, perlindungan data pribadi, serta mekanisme penyelesaian sengketa yang adil dan transparan. Sejalan dengan prinsip utama dari Teori Hukum Negara Kesejahteraan (*Welfare State*), bahwa negara memiliki tanggung jawab untuk menciptakan dan mempertahankan kesejahteraan sosial bagi warganya, Negara sebagai penjaga keamanan dan ketertiban masyarakat memberikan jaminan sosial (*social security*) dan *social protection* bagi seluruh warga negaranya guna menjamin ketertiban dan kesejahteraan umum seluas-luasnya, khususnya dalam konteks perlindungan konsumen

⁴ Azizah, L.,N. (2021). *Pengertian Kerangka Teori: Contoh & Cara Membuatnya*. Diakses tanggal 15 Mei 2023, dari [https://www.gramedia.com/literasi/kerangka-teori/#Apa Itu Kerangka Teori](https://www.gramedia.com/literasi/kerangka-teori/#Apa%20Itu%20Kerangka%20Teori).

dalam transaksi aset digital di *Metaverse* yang merupakan fenomena kemajuan dalam bidang digital dan teknologi.

- b. Kerangka kedua adalah dari aspek peraturan dan regulasi yang berlaku untuk melindungi transaksi aset digital dalam *Metaverse*. Pemerintah dan lembaga pengatur perlu bekerja sama untuk mengembangkan kerangka kerja yang komprehensif, yang mencakup pemantauan dan penegakan aturan terkait perlindungan konsumen, anti-pencucian uang, kepatuhan pajak, dan perlindungan hak kekayaan intelektual. Teori Hukum Pembangunan menekankan pentingnya pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dan inklusif. Dalam konteks perlindungan transaksi aset digital di *Metaverse*, hal ini dapat diartikan sebagai perlunya menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan ekonomi digital yang sehat dan berkelanjutan dalam *Metaverse*. Peraturan dan regulasi yang berlaku harus dirancang untuk mempromosikan investasi, inovasi, dan pertumbuhan sektor aset digital di *Metaverse*, sambil melindungi kepentingan konsumen. Dengan mengintegrasikan Teori Hukum Pembangunan ke dalam kerangka teori yang mengakomodasi peraturan dan regulasi untuk melindungi transaksi aset digital dalam *Metaverse*, dapat tercipta lingkungan yang mendukung pertumbuhan ekonomi digital yang berkelanjutan, membangun institusi hukum yang kuat, melindungi konsumen, dan melibatkan partisipasi publik yang inklusif dalam proses kebijakan.

2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu struktur yang menggambarkan keterkaitan antar konsep tertentu yang merupakan gabungan makna yang berkaitan dengan istilah-istilah yang menjadi fokus penelitian, baik dalam konteks penelitian normatif maupun empiris. Untuk menghindari potensi kesalahan dalam proses penelitian, Peneliti akan memberikan konsep yang dirancang untuk memberikan klarifikasi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam konteks penelitian ini.

Adapun kerangka konseptual dalam Penelitian hukum ini, adalah sebagai berikut:

- a. Perlindungan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan perlindungan adalah (1) Tempat berlindung; (2) Perbuatan (hal dan sebagainya) memperlindungi. Pemaknaan kata perlindungan secara kebahasaan tersebut memiliki kemiripan atau kesamaan unsur-unsur, yaitu (1) unsur tindakan melindungi; (2) unsur pihak-pihak yang melindungi; (3) unsur cara-cara melindungi. Dengan demikian, kata melindungi dari pihak-pihak tertentu tertentu yang ditujukan untuk pihak tertentu dengan menggunakan cara-cara tertentu⁵;

⁵ *Perlindungan*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://kbbi.web.id/perlindungan>.

- b. Transaksi, menurut K. Fred Skousen adalah Pertukaran barang dan jasa antara (baik individu, perusahaan-perusahaan dan organisasi lain) kejadian lain yang mempunyai pengaruh ekonomi atas bisnis.⁶;
- c. Aset, menurut PSAK (Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan) No. 16 Revisi Tahun 2011, aset adalah semua kekayaan yang dipunyai oleh individu ataupun kelompok yang berwujud maupun tidak berwujud, yang memiliki nilai akan memiliki manfaat bagi setiap orang atau perusahaan.⁷;
- d. Digital, berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata Digitus yang berarti jari-jemari. Jumlah jari-jemari kita adalah 10, dan angka 10 terdiri dari angka 1 dan 0. Oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (Binary Digit). Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia.⁸;
- e. Dunia *Metaverse*, secara etimologis, kata *Metaverse* berdasar dari dua kata yaitu “meta” yang berarti luar dan “sentence” yang berarti alam semesta. Dalam pengertian ini, *Metaverse* adalah realitas virtual dalam 3D yang

⁶ Skousen, K. Fred (2007). *Pengantar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat, Hlm 71.

⁷ Dewan Standar Akuntansi Keuangan. (2011). *Exposure draft: Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan No. 16 Revisi Tahun 2011*. Jakarta: IAI, Hlm 06.

⁸ Aji, R. (2016). *Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)*. Islamic Communication Journal Voll. 01, No. 01, Mei-Oktober 2016, Hlm 44.

memungkinkan orang berinteraksi, bekerja, bermain, bersosialisasi, dan melakukan aktivitas lainnya.⁹;

- f. Pembangunan, menurut Bintoro Tjokroamidjojo adalah suatu proses perubahan sosial berencana, karena meliputi berbagai dimensi untuk mengusahakan kemajuan dalam kesejahteraan ekonomi, modernisasi, pembangunan bangsa, wawasan lingkungan dan bahkan peningkatan kualitas manusia untuk memperbaiki kualitas hidupnya.¹⁰;
- g. Ketahanan, menurut KBBI, perihal tahan (kuat); kekuatan (hati, fisik); daya tahan; budaya kekuatan dan keteguhan sikap suatu bangsa dalam mempertahankan budaya asli, termasuk budaya daerah, dari pengaruh budaya asing yang kemungkinan dapat merusak atau membahayakan kelangsungan hidup bangsa¹¹;
- h. Ekonomi, menurut Paul A. Samuelson, yaitu merupakan cara-cara yang dilakukan oleh manusia dan kelompoknya untuk memanfaatkan sumber-sumber yang terbatas untuk memperoleh berbagai komoditi dan mendistribusikannya untuk dikonsumsi oleh masyarakat.¹²

⁹ Hapidz, F. (2022). *Pemberdayaan Teknologi Metaverse Bagi Kelangsungan Dunia Pendidikan*. Jurnal Kewarganegaraan. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 6 No. 1 Juni 2022. P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328. Hlm.1731. DOI: <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2802>.

¹⁰ Kartono, D.T; Nurcholis, H. (2016). *IPEM4542: Pembangunan Masyarakat Desa dan Kota*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Hlm. 1.7. Diakses dari <https://repository.uin-suska.ac.id/4761/3/BAB%20II.pdf>.

¹¹ *Ketahanan*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://kbbi.web.id/ketahanan>.

¹² Wulani, C. (2012, Oktober). *Pengertian Ekonomi Secara Umum*. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://citrawulani.wordpress.com/mata-pelajaran/ekonomi/pengertian-ekonomi-secara-%20umum/>.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan Peneliti adalah yuridis normatif, dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan atau data sekunder belaka. Data yang relevan dengan penelitian hukum ini dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang menguraikan secara rinci metode dan prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Proses pengolahan data melibatkan pengumpulan bahan pustaka, yang selanjutnya diseleksi untuk memperoleh informasi yang spesifik dan relevan terkait dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini, kemudian diklasifikasi secara yuridis, sistematis dan logis.¹³

Dalam proses pengumpulan dan analisis data diterapkan pendekatan penalaran deduktif. Selain itu, data tersebut diinterpretasikan melalui metode interpretasi yang sistematis, yaitu mengaitkan makna dengan menghubungkan berbagai ketentuan hukum, baik primer maupun sekunder, yang dijadikan bahan penelitian ini.

Kualitas keilmuan dalam eksplorasi dan penyelesaian permasalahan dalam konteks permasalahan hukum yang dibahas dalam penelitian ini sangat bergantung pada pendekatan yang digunakan. Penelitian di bidang hukum

¹³ Muhammad, A. (2004). *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti. Hlm. 101.

diawali dengan mencari dan menganalisis sumber-sumber hukum sebagai landasan pengambilan keputusan hukum mengenai kasus-kasus konkrit. Dalam masyarakat yang kompleks, pengambilan keputusan hukum tidak hanya didasarkan pada pertimbangan hukum normatif saja, namun juga mempertimbangkan faktor non-hukum yang berkaitan.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan memungkinkan penelitian normatif untuk mengintegrasikan temuan-temuan penelitian empiris dalam ilmu hukum dan berbagai bidang keilmuan lainnya untuk analisis dan eksplorasi hukum tanpa mengubah hakikat ilmu hukum sebagai disiplin normatif. Dalam konteks penelitian normatif, salah satu pendekatan yang pasti adalah melalui penggunaan peraturan perundang-undangan (*statute approach*). Dalam penelitian ini, Peneliti mengambil 2 (dua) pendekatan penelitian yang berbeda, yaitu:

a. Pendekatan Undang-undang (*Statute Approach*)

Pendekatan undang-undang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang sedang ditangani. Pendekatan perundang-undangan dalam penelitian hukum normatif dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dalam lingkup praktis maupun akademis. Dalam konteks penelitian yang

berorientasi pada praktik hukum, pendekatan ini memberikan peluang bagi Peneliti untuk mengevaluasi apakah terdapat keselarasan dan konsistensi antara berbagai peraturan hukum, termasuk perbandingan antara undang-undang, konstitusi, regulasi, dan peraturan lainnya. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai dasar argumen untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi.

Dalam konteks penelitian akademis, penting bagi Peneliti untuk melakukan investigasi terhadap inti maksud (*ratio legis*) serta landasan ontologis yang mendasari pembentukan undang-undang tersebut. Dengan merinci *ratio legis* dan landasan ontologis dari undang-undang tertentu, Peneliti sebenarnya memiliki kemampuan untuk mengungkapkan aspek filosofis yang terkandung di dalamnya. Melalui pemahaman mendalam terhadap dimensi filosofis ini, Peneliti dapat menghasilkan kesimpulan mengenai sejauh mana terdapat potensi konflik filosofis antara undang-undang tersebut dengan isu yang tengah dihadapi.

b. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual bersumber dari sudut pandang dan prinsip-prinsip yang berkembang dalam ilmu hukum. Melalui pengkajian terhadap pandangan-pandangan dan konsep-konsep yang

muncul dalam ilmu hukum, Peneliti dapat menemukan gagasan-gagasan yang membentuk pemahaman tentang hukum, asas-asas hukum, dan landasan hukum yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Pemahaman terhadap pandangan dan prinsip tersebut menjadi landasan bagi Peneliti dalam membangun argumentasi hukum untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan Peneliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian Perpustakaan adalah proses pengumpulan data yang meliputi pencarian dan pengkajian berbagai sumber seperti Undang-Undang Dasar, peraturan perundang-undangan, literatur buku, jurnal ilmiah, dan tulisan-tulisan yang dianggap relevan dalam kerangka Penelitian Hukum Normatif.
- b. Penelitian Lapangan (*Field Research*), yaitu Peneliti melakukan wawancara (*Interview*) dengan PT WIR Asia Tbk. (WIR Group), salah satu pelopor perusahaan berbasis *Augmented Reality* (AR) di Asia Tenggara yang sudah membangun solusi platform teknologi *Business-to-Business-to-Customer* (B2B2C) berbasis *Software as a Service* (SaaS) dengan mengkombinasikan teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) & *Artificial Intelligence* (AI) dan telah berhasil

mendapatkan 5 (lima) paten global untuk AR yang teregistrasi pada Patent Cooperation Treaty (PCT).¹⁴

Pengolahan data dilanjutkan dengan kegiatan editing, kegiatan yang meneliti kembali catatan-catatan informasi untuk kesempurnaan dan kelengkapan, atau sebagai kegiatan memperbaiki kualitas data, yaitu menghilangkan keragu-raguan data.¹⁵

4. Sifat Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif analitis, yang mengimplikasikan bahwa data disajikan dan diuraikan secara komprehensif, terperinci, dan terstruktur, lalu data tersebut dianalisis dengan menggunakan konsep-konsep dari ilmu hukum, Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan pemikiran Peneliti.¹⁶

5. Jenis Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah informasi yang diperoleh Peneliti melalui

¹⁴ Sakayeti, I.M.S. (2023). *WIR Group & Bahaso Perkuat Ekosistem Pendidikan Digital, Jajaki Kolaborasi Metaverse*. Kontan. Diakses tanggal 25 Oktober 2023 dari <https://pressrelease.kontan.co.id/news/wir-group-bahaso-perkuat-ekosistem-pendidikan-digital-jajaki-kolaborasi-metaverse>.

¹⁵ Wignjosubroto, S. (2005). *Pengolahan dan Analisa Data: Dalam Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hlm.71.

¹⁶ Soekanto, S. (2007). *Pengantar Laporan Hukum*, Cet. 3. Jakarta: UI Press. Hlm. 144.

penyelidikan langsung terhadap unsur-unsur yang menjadi fokus penelitiannya. Data primer seringkali menjadi landasan utama dalam penelitian hukum empiris, dan ada dua jenis metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dalam konteks penelitian hukum normatif empiris, yaitu:

- a. Observasi di lokasi peninjauan dengan mengambil dokumentasi gambar ataupun video untuk selanjutnya digunakan dan dipelajari dalam rangka memberikan gambaran yang lebih jelas dari permasalahan yang diteliti.
- b. Wawancara adalah melakukan tanya jawab secara langsung antara Peneliti dengan responden atau narasumber untuk mendapat informasi.¹⁷ Wawancara secara langsung dilaksanakan dengan narasumber dari WIR Group untuk mengetahui informasi beberapa aspek di antaranya: pengetahuan, pengalaman dan pendapat narasumber terkait implementasi teknologi dan seputaran dunia *Metaverse*.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka atau merupakan data yang diperoleh melalui suatu sumber yang sudah tersedia atau sudah dikumpulkan oleh orang lain.¹⁸ Data tersebut diperoleh dari bahan

¹⁷ Nd, M. F., & Ahmad, Y. (2010). *Dualisme Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm.161.

¹⁸ Diantha, I.M.P. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Prenada Media Group. Hlm.95.

hukum yang berkaitan dengan hukum, pengaturan, pandangan serta doktrin-doktrin yang ada.¹⁹

Beberapa jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis sumber data sekunder yang meliputi²⁰:

1. Bahan hukum primer, bahan yang mengikat yang terdiri dari norma dasar, peraturan dasar, peraturan perundang-undangan yang dapat diuraikan seperti Undang-undang dan peraturan yang setaraf, Peraturan Pemerintah, Keputusan Presiden, Keputusan Menteri dan Peraturan Daerah.
2. Bahan hukum sekunder, adalah acuan yang memberikan penafsiran dan penjabaran yang berkaitan dengan bahan hukum primer, termasuk hasil penelitian, karya yang dihasilkan oleh para ahli hukum, dan sumber lain yang sejenis.
3. Bahan hukum tertier, bahan yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti di antaranya kamus dan indeks kumulatif.

Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, sedangkan bahan-bahan hukum sekunder terdiri dari tulisan hukum dalam

¹⁹ McConville, M. & Chui, W.H. (2012). *Research Methods For Laws*. Scotland: Edinburgy University Press. Hlm.47.

²⁰ Soekanto, S., Mamudi, S. (2022). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Depok : PT RajaGrafindo Persada. Hlm.13.

bentuk buku maupun artikel jurnal. Selain itu juga ada beberapa bahan-bahan nonhukum yang relevan terhadap penelitian dan sifatnya melengkapi.

6. Teknis Analisa Data

Informasi diperoleh melalui pengolahan dengan pendekatan kualitatif, dimana penggunaan kalimat-kalimat yang terstruktur dan tersusun jelas bertujuan untuk memberikan pemahaman yang efisien bagi pembaca. Analisa terhadap data-data ini juga menggunakan pedoman tiga tahap analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sampai tuntas. Adapun aktivitas analisa data adalah reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*)²¹.

F. Orisinalitas / Keaslian Penelitian

N o.	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Maya Ruhtiani, Yuristi, Tri	Perlindungan Aset Digital Pada Era <i>Metaverse</i> Dalam Perspektif Hukum	Pengkajian penerapan norma hukum positif atau kaidah	Tindakan kejahatan terhadap aset digital pada	Sumbangi transaksi aset

²¹ Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm.329.

	Naili, Hesti Ayu Wahyuni, Purwono (2022)	Positif Di Indonesia. https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/literasihukum/article/download/6804/pdf_1	hukum yang diterapkan di Indonesia. Perlindungan hukum terhadap aset digital pada era Metaverse berkaitan dengan ancaman keamanan dan privasi terhadap identitas, data, privasi, jaringan, ekonomi, tata kelola, dan efek fisik/sosial.	<i>Metaverse</i> dilakukan dengan cara pencurian data oleh peretas, peniruan identitas pengguna <i>Metaverse</i> , perusakan pada data pengguna dan penyebaran data yang bersifat pribadi. Selain itu kejahatan pada <i>Metaverse</i> dilakukan terhadap Non-Fungible Token yang berkaitan erat dengan kekayaan intelektual pada hak cipta, merek dan desain industri.	digital di dunia <i>Metaverse</i> terhadap ketahanan ekonomi.
2.	Dewi Sulistianingsih, Aprilia	Hak Karya Cipta Non-Fungible Token (NFT) dalam Sudut Pandang Hukum Hak	Mendeskripsikan dan menganalisis karya cipta <i>Non Fungitable Token (NFT)</i> dalam	Masih banyak orang yang belum memahami seperti apa	Tujuan penelitian ini focus pada

	na Khoms a Kinanti (2022)	Kekayaan Intelektual. DOI: https://doi.org/10.31599/krtha.v16i1.1077	kerangka Hak Kekayaan Intelektual. Perkembangan teknologi di bidang perdagangan menjadikan seniman lebih mudah untuk mempublikasikan karya untuk dijadikan karya yang memiliki nilai jual yang menghasilkan. <i>Non-Fungible Token (NFT)</i> merupakan salah satu media untuk digunakan dan sangat membantu seniman untuk berkembang.	sistem kerja NFT ini. Keadaan ini dapat menimbulkan kebingungan terkait siapa yang menjadi pemegang hak cipta dan hak milik ketika karya tersebut sudah berkali- kali dipindahtanga nkan atau diperjualbelik an	mendes kripsik an dan menga nalis karya cipta <i>Non Fungit able Token (NFT)</i> dalam kerang ka Hak Kekaya an Intelekt ual.
3.	Sabrina Oktavia ni, Yoni Agus Setyon o. (2021)	<i>Implementasi Smart Contract Pada Teknologi Blockchain Dalam Kaitannya Dengan Notaris Sebagai Pejabat Umum.</i> Jurnal Kertha Semaya, Vol. 9 No. 11 Tahun 2021, Hlm.2205-2221	Membahas mengenai konsep umum <i>smart contract</i> dan <i>blockchain</i> sebagai teknologi terdistribusi (<i>Distributed Ledger Technology</i>).	<i>Blockchain</i> sebagai bagian daripada penerapan <i>Smart Contract</i> .	Peneliti an ini focus mema has pemanf ataan <i>Blockc hain</i> di dunia

		<p>DOI: https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i11.p18</p>	<p>Kemudian, konsep cara kerja <i>smart contract</i> tersebut akan dikaitkan dengan Notaris selaku pejabat umum yang diberikan kewenangan dalam melakukan pembuatan akta autentik mengenai semua perbuatan, perjanjian, dan ketetapan yang diharuskan oleh peraturan perundang-undangan dan/atau yang dikehendaki oleh yang berkepentingan.</p>		<p><i>Metaverse.</i></p>
--	--	--	---	--	--------------------------

G. Sistematika Penelitian

Dalam sistematika Penelitian hukum ini, Peneliti terdiri dari lima bab, dan setiap bab terbagi lagi menjadi beberapa sub bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Peneliti mencoba menguraikan garis besar Penelitian hukum ke dalam enam sub bab yaitu, latar belakang, identifikasi & perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Peneliti akan membahas dan menguraikan secara garis besar tentang regulasi, regulasi tentang transaksi, regulasi tentang transaksi aset digital, pengertian dan dasar hukum transaksi aset digital, sejarah perkembangan *Metaverse*, fungsi dan peran perlindungan transaksi aset digital terhadap ketahanan ekonomi digital.

BAB III PERLINDUNGAN TRANSAKSI ASET DIGITAL DALAM DUNIA METAVERSE SUDAH BERDASARKAN HUKUM NASIONAL

Dalam bab ini Peneliti akan membahas dan menguraikan secara garis besar mengenai hasil penelitian atas pengolahan data yang

telah diambil mengenai Hak Cipta dalam Hukum Nasional Indonesia, Perlindungan Hak Cipta dalam Dunia Virtual (*Metaverse*) serta membahas permasalahan-permasalahan yang timbul beserta upaya penyelesaiannya.

BAB IV PENERAPAN REGULASI TERHADAP TRANSAKSI ASET DIGITAL DALAM MENDUKUNG PEMBANGUNAN EKONOMI DIGITAL DI INDONESIA

Dalam bab ini Peneliti akan membahas dan menguraikan secara garis besar mengenai hasil penelitian atas pengolahan data yang telah diambil mengenai Hak Cipta dalam Hukum Nasional Indonesia, Perlindungan Hak Cipta dalam Dunia Virtual (*Metaverse*) serta membahas permasalahan-permasalahan yang timbul beserta upaya penyelesaiannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab lima ini atau bab penutup Peneliti mencoba untuk memberikan kesimpulan yang merupakan jawaban dari identifikasi masalah, dan sekaligus memberikan saran sebagai jalan keluar terhadap permasalahan yang dikemukakan.