

## URGENSI PEMBAHARUAN HUKUM DI ERA “METAVERSE” DALAM PERSPEKTIF HUKUM PROGRESIF

Dewi Ambarwati<sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang; Jalan Raya Mojosari No. 2, Kepanjen, Kabupaten Malang.  
<sup>\*</sup> [ambarwatidewi269@gmail.com](mailto:ambarwatidewi269@gmail.com)

### ABSTRACT

*Metaverse is the latest technology issue widely discussed, especially during a pandemic that limits humans from massive physical gatherings. In the Metaverse world, users can transact virtually and carry out economic, entertainment, and social activities. This is where the urgency of law reform in the economic field arises, which aims to accommodate the community's needs and is an instrument to protect rights and obligations. In addition, researchers will examine and describe normatively and conceptually what business aspects can be done in the metaverse and the urgency of legal reform for metaverse users who transact virtually. This research is normative juridical research using statutory and conceptual approaches. The legal materials used are secondary and analyzed descriptively and qualitatively. The results of the study found that various business potentials can be carried out in the metaverse world, including several legal aspects. From the many opportunities and challenges that exist in the metaverse world, progressive legal norms are needed to provide legal protection for the community by formulating a legal product (law or implementing regulation) that is integrated with all digital aspects that can be used specifically for managing virtual transactions in the metaverse world.*

**Keywords:** *metaverse, business; law; renewal; Indonesia.*

### ABSTRAK

Metaverse merupakan isu teknologi terkini yang banyak diperbincangkan, apalagi di masa pandemi yang membatasi manusia untuk berkumpul secara fisik massif. Dalam dunia Metaverse, pengguna dimungkinkan untuk bertransaksi secara virtual, melakukan kegiatan ekonomi, hiburan dan sosial. Disinilah timbul urgensi pembaharuan hukum di bidang ekonomi yang bertujuan untuk mengakomodir kebutuhan masyarakat sekaligus sebagai instrument perlindungan hak dan kewajiban. Selain itu, peneliti akan mengkaji dan menguraikan secara normatif dan konseptual tentang apa saja aspek bisnis yang dapat dilakukan di metaverse dan urgensi pembaharuan hukum bagi pengguna metaverse yang bertransaksi secara virtual. Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif, dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum sekunder dan dianalisa secara dekritif kualitatif. Hasil penelitian menemukan adanya ragam potensi bisnis yang dapat dilakukan dalam dunia metaverse yang juga memuat beberapa aspek hukum. Dari banyaknya peluang dan tantangan yang ada di dunia metaverse, maka norma hukum yang bersifat progresif sangat dibutuhkan untuk memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat dengan merumuskan satu produk hukum (Undang-Undang maupun peraturan pelaksana) yang terintegrasi dengan seluruh aspek digital yang dapat dipergunakan secara khusus untuk mengatur transaksi virtual di dunia metaverse.

**Kata Kunci:** metaverse; bisnis; hukum progresif; pembaharuan; Indonesia.

## PENDAHULUAN

Dunia virtual “*Metaverse*” telah hangat diperbincangkan oleh masyarakat Indonesia maupun di kancah global. Dunia mulai bersiap untuk beraktivitas dengan realitas campuran atau *mix reality* (MR), dimana orang-orang dapat berkumpul dan berinteraksi tanpa hambatan dengan jutaan pengalaman virtual tiga dimensi (3D). Terlebih lagi karena adanya pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-2019) yang menyebabkan pembatasan pergerakan manusia secara fisik (SiyaeV and Jo, 2021).

Masa depan dengan kecanggihan internet yang adaptif menyimpan beragam peluang serta tantangan yang harus dipersiapkan pemerintah, khususnya di Indonesia untuk memfasilitasi serta mengakomodir keniscayaan adanya “*metaverse*” yang lambat laun dimungkinkan untuk bersinergi dalam segala aspek kehidupan masyarakat, baik aspek pendidikan, aspek *property*, aspek hiburan bahkan pada aspek bisnis atau dunia usaha. Dan keseluruhan dari adaptasi ‘dunia baru’ tersebut juga harus didukung protokol keamanan yang optimal melalui regulasi atau hukum.

Matthew Ball dalam Dr. Liew 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*”(Kiong, 2022:26). (*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).

Konsep *metaverse* pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam novel fiksi ilmiah *Snow crash* oleh novelis Amerika Neal Stephenson. Karakter dalam *Snow crash* menjadi avatar dan bekerja dalam realitas virtual 3 dimensi (3D), dan realitas virtual 3D ini disebut *metaverse*. *Metaverse* mengacu pada realitas virtual yang ada di luar realitas. Ini adalah kata majemuk dari “*meta*”, yang berarti transendensi dan virtualitas, dan “*semesta*”, yang berarti dunia dan alam semesta. Istilah ini merujuk pada bumi digital sebagai dunia baru yang diekspresikan melalui media digital seperti *smartphone* dan internet (Kye et al., 2021).

Setelah konsep *metaverse* muncul, upaya dan penelitian ekstensif dilakukan untuk membuat *metaverse* menjadi kenyataan. *The Acceleration Studies Foundation* (ASF), sebuah organisasi penelitian perwakilan *metaverse*,

mengumumkan roadmap metaverse pada tahun 2006. Ini mempresentasikan konsep metaverse dan 4 jenis metaverse dan mengusulkan pemikiran tentang metaverse sebagai titik koneksi atau kombinasi dari yang nyata dunia dan realitas maya (Kye et al. 2021).

Atensi masyarakat luas akan Metaverse dimulai saat rumor mulai beredar pada pertengahan Oktober 2021 tentang rebranding Facebook. CEO Facebook, Mark Zuckerberg mengumumkan pergantian nama dari Facebook menjadi Meta dan berfokus untuk menciptakan dunia virtual yang menggabungkan teknologi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* melalui Metaverse.

Sementara itu, Microsoft juga telah menggunakan hologram dan sedang mengembangkan aplikasi *Mixed and Extended Reality* (XR) dengan platform Microsoft Mesh yang nantinya akan menggabungkan dunia nyata dengan *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Tidak hanya itu, sejumlah artis internasional seperti Snoop Dogg, Huang Heshan, dan JJ Lin juga membeli properti digital di Metaverse. Ada juga artis yang mengadakan konser virtual melalui Metaverse seperti Justin Bieber, Twenty One Pilots, dan John Legend. Beberapa game interaktif seperti *Second Life*, *Fortnite*, *Minecraft*, dan *Roblox* juga ikut meramaikan dunia Metaverse dimana

pemain dapat bekerja dan berkolaborasi, menghadiri acara, bahkan menukar uang dunia nyata dengan barang dan layanan virtual (Kurniawan, 2022).

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa metaverse merupakan peralihan dunia nyata ke dalam dunia virtual tiga dimensi yang dirancang dan dikembangkan melalui teknologi digital. Indonesia juga mulai mengadaptasi beberapa sektor strategi untuk dimigrasikan menuju dunia metaverse. Seperti dua bank besar di Indonesia yakni PT Bank Negara Indonesia Tbk (BNI) dan PT Bank Rakyat Indonesia Tbk (BRI) yang telah mengumumkan akan terjun ke kanal realitas virtual yang akan dikembangkan oleh WIR Group dengan nama Metaverse Indonesia (Hutauruk, 2022).

Nampak bahwa banyak aspek bisnis yang dapat dilakukan melalui teknologi digital metaverse, seperti berinvestasi melalui saham, blockchain hingga memiliki aset di metaverse. Seperti halnya bagi kemudahan UMKM, ekonomi digital dan Hak Cipta yang memungkinkan pengguna tidak diperlukan untuk bertemu secara fisik.

Disamping terdapat beberapa keuntungan atau peluang yang dapat diadopsi dalam kehidupan sehari-hari, namun kemudahan serta kecanggihan teknologi tersebut juga memiliki beberapa tantangan untuk dapat mengoptimalkan peran dan perlindungan negara terhadap

keniscayaan teknologi metaverse yang nantinya akan banyak digunakan dan diminati oleh masyarakat Indonesia pada khususnya, yang utamanya adalah urgensi untuk melakukan pembaharuan hukum untuk bidang usaha atau bisnis.

Bahkan, Bonifasius Wahyu Pudjianto berpendapat bahwa “Kita melihat secara mendalam metaverse dampaknya terhadap masa depan ekonomi digital. Saya kutip 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 memiliki produk dan layanan yang siap diakses di metaverse”(Prambadi, 2022).

Sejauh ini, Indonesia telah mengakomodir kebutuhan perlindungan hukum di sektor perekonomian digital seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, regulasi penanganan konten digital melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE) dan berbagai perubahannya, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Transaksi Elektronik, dan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup

Privat. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko, yang merupakan aturan turunan dari UU Cipta Kerja di sektor komunikasi dan informatika yang memuat subsektor pos, telekomunikasi, penyiaran, serta sistem dan transaksi elektronik.

Terkait dengan aset *Cryptocurrency* yang digunakan oleh pengguna metaverse (user dan atau investor), terdapat empat peraturan Badan Pengawas Perdagangan Sektor Komoditi Berjangka (Bappebti) yaitu: (1) Peraturan Bappebti No. 2 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Pasar Fisik Komoditi di Bursa Berjangka; (2) Peraturan Bappebti No. 3 Tahun 2019 tentang Komoditi yang dapat Dijadikan Subjek Kontrak Berjangka, Kontrak Derivatif Syariah, dan/atau Kontrak Derivatif lain yang Diperdagangkan di Bursa Berjangka; (3) Peraturan Bappebti No. 4 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Emas Digital di Bursa Berjangka; (5) Peraturan Bappebti No. 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (Crypto Asset) di Bursa Berjangka.

Namun, dari beberapa regulasi tersebut masih diperlukan adanya regulasi yang secara khusus mengatur perihal keamanan penggunaan data pribadi. Selain itu, kemungkinan atau resiko yang dapat ditimbulkan seperti penipuan, kerugian

investasi bisnis secara virtual, keabsahan pembuatan kontrak bisnis, hak cipta atas konten ciptaan (hiburan, pendidikan) dalam metaverse, resiko sengketa bisnis dan lahan virtual hingga apakah pemerintah nantinya akan menerbitkan atau mengatur lebih detail mengenai hal yang diijinkan dan larangan bagi pengguna atau investor dalam dunia metaverse.

Dunia metaverse bukan hanya sekedar dunia yang menyuguhkan kemudahan dalam berinteraksi dan bertransaksi, tetapi metaverse lebih kepada aktivitas digitalisasi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memerlukan terobosan baru dibidang hukum yang bersifat progresif. Hal ini dikarenakan, untuk menjawab tantangan digitalisasi dalam dunia metaverse harus dikaji secara komprehensif dan memerlukan pemetaan konsep perlindungan bagi masyarakat yang optimal.

Penelitian mengenai dunia metaverse telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Simatupang tentang "*Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital*" yang menemukan bahwa Bahwa perkembangan teknologi membuat karya cipta dapat diubah menjadi bentuk digital, hal ini memberikan keuntungan seperti mudahnya penyebaran atau pengumuman karya cipta namun disisi

lain pelanggaran juga semakin mudah terjadi. Sehingga peneliti menyarankan memperkuat regulasi mengenai hak cipta digital (Simatupang 2021). Pendapat serupa juga disampaikan oleh Setyo Utomo dalam penelitiannya yang berjudul "*Tantangan Hukum Modern di Era Digital*" yang meyebut bahwa Indonesia memerlukan terobosan hukum modern dan pendekatan yang komprehensif dalam menyikapi ketidakberdayaan *legal metanarative* dalam menghadapi tantangan cyberspace (Utomo 2017).

Berdasarkan beberapa uraian yang telah disampaikan sebelumnya, kiranya sangat penting untuk menganalisa lebih lanjut perihal beberapa aktivitas yang dapat dilakukan dalam dunia metaverse serta adanya pemikiran mengenai urgensi pembaharuan hukum yang adaptif untuk memberikan perlindungan bagi para pelaku bisnis dan masyarakat di era metaverse.

## **METODE PENELITIAN**

Sebagai salah satu upaya untuk mencari sebuah kebenaran, dapat dilakukan sebuah penelitian yang sifatnya ilmiah. Penelitian atau riset pada hakikatnya memiliki tujuan untuk memperoleh engetahuan tentang sesuatu yang dianggap benar melalui proses menjawab dan bertanya serta bertitik tolak dari pertanyaan yang bersifat keraguan (menjadi landasan permulaan ilmu pengetahuan) (W. Gulö

2002). Sementara berdasarkan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, penelitian adalah kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan/atau pengujian suatu cabang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Telah dikatakan sebelumnya bahwa penelitian dilakukan dengan menggunakan metode tertentu. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut: *Pertama*, jenis penelitian dalam tulisan ini adalah penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian untuk meneliti dan mengkaji tentang hukum sebagai norma, aturan, asas hukum, prinsip hukum, asas hukum, doktrin hukum, teori hukum dan kepustakaan lainnya untuk menjawab permasalahan hukum yang sedang diteliti (Muhaimin, 2020).

*Kedua*, penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan yang terkait dengan topik penelitian. Sedangkan pendekatan konseptual dilakukan dengan menelaah doktrin-doktrin hukum.

*Ketiga*, jenis dan sumber data. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer,

bahan hukum sekunder dan bahan non hukum. Bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, risalah resmi, putusan pengadilan dan dokumen resmi negara. Bahan hukum sekunder terdiri dari buku hukum, jurnal hukum, hasil penelitian hukum kamus dan ensiklopedia hukum. Bahan non hukum yang terdiri dari penelitian, teks buku politik, ekonomi, yang mendukung proses analisa terhadap bahan hukum.

*Keempat*, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi Pustaka dan melakukan penelusuran, studi dokumentasi kemudian melakukan inventarisasi dan klasifikasi sesuai dengan rumusan masalah penelitian. *Kelima*, bahan hukum yang telah dikumpulkan, dikelompokkan kemudian ditelaah dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual. Analisa bahan hukum tersebut menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Metaverse dan Perkembangannya

#### a. Pengertian Metaverse

Dunia virtual “Metaverse” telah banyak diperbincangkan masyarakat untuk memberikan solusi terkait dengan adanya beberapa permasalahan yang disebabkan oleh pandemi Covid-2019 yang secara langsung memberikan efek penurunan yang sangat signifikan khususnya di bidang

ekonomi dan bisnis. *Metaverse* bagi Sebagian orang dimanfaatkan sebagai solusi atas terbatasnya aktivitas tatap muka antar manusia yang diberlakukan oleh Pemerintah demi menurunkan potensi tertularnya virus.

Pemberlakuan regulasi yang bersifat pembatasan bagi aktivitas dan pergerakan manusia secara fisik memberikan dampak yang bagi masyarakat di berbagai bidang, seperti pendidikan, sosial dan aktivitas perekonomian. Pada masa pandemi terjadi penurunan ekonomi di negara-negara di seluruh dunia, utamanya juga bagi Indonesia.

Beberapa faktor penghambat tersebut tidak berlaku apabila manusia banyak melakukan aktivitas dalam dunia metaverse. Manusia dapat bertemu dan melakukan aktivitas sosial dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan secara virtual dan *realtime*. *"The metaverse is set to grow and create online spaces where users interact in more multidimensional layers than the current technology supports. Rather than simply viewing the digital contents, the users of the Metaverse will find themselves fully immersed in the physical and digital space"*(Russel 2021). ("Metaverse diatur untuk tumbuh dan menciptakan ruang online di mana pengguna berinteraksi di lapisan yang lebih multidimensi daripada yang didukung teknologi saat ini. Daripada

hanya melihat konten digital, pengguna Metaverse akan menemukan diri mereka sepenuhnya tenggelam dalam ruang fisik dan digital").

Sementara Efraim wood juga berpendapat *"Metaverse is the next frontier for online engagement, just as social media has transformed the online marketing environment. Marketing communications experts should pay close attention to it. It expands the potential for business concepts that are now restricted by our existing reality. The Metaverse encompasses a wide range of activities such as video conferencing, cryptocurrency, email, virtual reality, social networking, live streaming, machine intelligence, blockchain, machine vision and so on"*(Wood 2022:6). ("Metaverse adalah batas berikutnya untuk keterlibatan online, sama seperti media sosial telah mengubah lingkungan pemasaran online. Pakar komunikasi pemasaran harus benar-benar memerhatikannya. Ini memperluas potensi konsep bisnis yang sekarang dibatasi oleh realitas kita yang ada. Metaverse mencakup berbagai kegiatan seperti konferensi video, cryptocurrency, email, realitas virtual, jejaring sosial, streaming langsung, kecerdasan mesin, blockchain, visi mesin, dan sebagainya").

## **b. Cara Kerja Metaverse**

Penggunaan Web 3.0 sebagai dasar

atau landasan dari bekerjanya metaverse. Cara kerja metaverse pada dasarnya memiliki kesamaan dengan perilaku manusia di dunia nyata. Tetapi, pengguna diharuskan untuk masuk (*Log In*) ke dalam dunia virtual dengan menggunakan bantuan teknologi yang mendukung yakni *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR).

*Augmented Reality* (AR) atau Realitas Tambahan adalah sebuah teknologi yang dapat menggabungkan obyek maya 2D maupun 3D dengan sebuah lingkungan nyata. Obyek maya diproyeksikan melalui media computer dengan menggunakan kamera secara realtime, kesan yang didapatkan seolah-olah pengguna dapat memunculkan sebuah obyek maya kedalam lingkungan nyata.

*Augmented reality* atau yang sering disingkat AR ini berbeda dengan *Virtual Reality* yang kerap disebut VR. *Virtual Reality* (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang dapat menampilkan suatu lingkungan maya kepada pengguna sehingga pengguna dapat merasakan lingkungan tersebut dan seolah olah berada di dalam lingkungan tersebut. Lingkungan maya ditampilkan melalui komputer yang divisualisasikan melalui kaca mata *virtual reality* (Imam Thohari, Akbar, and Zahara, 2019).

Setelah pengguna masuk ke metaverse, pengguna dapat membuat avatar

(gambaran diri secara virtual) bebas sesuai dengan keinginan pengguna. Setelah itu pengguna dapat mengeksplorasi dunia metaverse, bersosial, memonton hiburan musik dan tari, berolahraga dan saling mengenal dengan pengguna lainnya (Hou 2021).



**Gambar. 1. Avatar dalam Metaverse**

Sumber: *Fortune.com*. diakses tanggal 22 Mei 2022

Seperti halnya *Facebook*, *Instagram* dan *Whatsaap* juga telah merubah nama bisnis mereka sebagai “Meta”. Meta berarti melampaui. Hal ini bermakna bahwa untuk menghadapi masa depan dapat dilakukan dengan melampaui keadaan atau kondisi kehidupan saat ini bahkan dapat melampaui kecanggihan internet saat ini.

Bagi masyarakat yang tertarik untuk masuk dan memanfaatkan metaverse, pengguna dapat membeli metaverse dengan koin *Crypto* (*Cryptocurrency*) seperti *Ethereum*, *Gala*, *Mana Decentraland*, *Enjin Coin* atau *Sanbox*. Ketika seseorang membeli metaverse, pasar *cryptocurrency* akan mengalami kenaikan (Gupta 2022).



**Gambar 2. Gambaran Dunia Metaverse**

*Sumber; Youtube CNET; Everything Facebook revealed about the Metaverse in 11 minutes*

### c. Instrumen Investasi Metaverse

Salah satu instrumen investasi atau alat pembayaran di metaverse adalah dengan menggunakan Blockchain dan Cryptocurrency. Mata uang kripto menjadi token utilitas, sementara token non-fungible (NFT) menjadi token yang diperuntukkan khusus barang koleksi virtual.

*Cryptocurrency* adalah uang virtual atau uang digital atau uang elektronik yang berada di dunia maya yang tidak memiliki benda konkretnya, berbeda dengan uang fiat konvensional seperti mata uang rupiah dan dollar. Jenis *Cryptocurrency* sangat beragam diantaranya bernama *Litecoin, Monero, Ether, Ripple, Ethereum, Qtum, Dash, Zcash, dan Bitcoin*.

Bitcoin merupakan sistem jaringan consensus yang berfungsi sebagai system pembayaran baru melalui teknologi Blockchain. Blockchain adalah teknologi perangkat lunak yang mencatat semua transaksi keluar masuk uang secara langsung dan transparan melalui jaringan

*peer-to-peer* (P2P) sehingga dapat diketahui oleh semua pengguna Bitcoin, sifatnya desentralisasi yang sepenuhnya dikontrol oleh pengguna tanpa ada otoritas bank sentral (Ausop, Silvia, and Aulia 2018).

Jenis kripto yang digunakan pada dunia metaverse ini tergantung dari platform yang pengguna gunakan untuk menjelajah metaverse. Setiap platform metaverse memiliki token kripto tersendiri yang digunakan untuk melakukan transaksi. diantaranya Axie Infinity (AXS), Sandbox (SAND), Decentraland (MANA), Floki Inu (FLOKI), Highstreet (HIGH) (Ramadhan 2022).

Untuk mengkonversi mata uang fiat (rupiah) ke kripto, pengguna dapat menggunakan beberapa platform yang populer untuk membeli cryptocurrency metaverse, salah satunya adalah *Binance, Gemini dan Coinbase*. Bitcoin dan beberapa macam kripto lainnya telah dinyatakan legal di Indonesia sejak 2019 oleh Kementerian Perdagangan (Kemendag) melalui Badan Pengawas Perdagangan Berjangka (Bappebti).

Hal yang perlu diperhatikan adalah meskipun dinyatakan legal di Indonesia, Bitcoin dianggap sebagai komoditas yang hanya dapat diperdagangkan, bukan sebagai alat pembayaran. Peraturan Bappebti yang telah melegalkan perdagangan kripto di Indonesia termaktub dalam Peraturan

Bappebti Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (*Crypto Asset*) di Bursa Berjangka.

Selain itu, Bappebti juga telah mengeluarkan peraturan mengenai aset kripto yang dapat diperdagangkan di Indonesia, yakni dalam Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Nomor 7 Tahun 2020 Tentang Penetapan Daftar Aset Kripto Yang Dapat Diperdagangkan di Pasar Fisik Aset Kripto. Sehingga, bagi calon investor untuk memastikan legalitas kripto telah terdaftar di Bappebti.

## 2. Aktivitas dan Peluang Bisnis dalam Dunia Metaverse

Banyak hal yang dapat dilakukan pengguna (*user*) metaverse. Secara umum, pola perilaku manusia di kehidupan nyata juga dapat dilakukan di metaverse. Hanya saja, untuk saat ini, karena metaverse merupakan hal yang ‘baru’ khususnya bagi Indonesia dan negara berkembang lainnya sehingga masih membutuhkan banyak penyesuaian. Hal itulah yang menyebabkan pola kehidupan baru dalam *metaverse* belum dikenal oleh masyarakat secara luas.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa banyak sekali aktivitas manusia yang menyerupai aktivitas sosial di dunia nyata dan dapat menghasilkan nilai ekonomi yang dapat dilakukan di dunia metaverse, seperti:

### a. Non Fungible Token (NFT) Video Gaming

NFT Gaming merupakan upaya untuk mendapatkan uang kripto dengan bermain game atau kerap disebut *play-to-earn*. Gerakan "*play-to-earn*" adalah fenomena yang sering muncul di industri *game* Indonesia. Para pemain game NFT akan mengumpulkan aset atau hadiah di dalam game yang nantinya dikonversi menjadi uang tunai.

Pada saat masuk ke dunia metaverse, pengguna dapat bermain secara virtual tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Selain itu, di metaverse juga dapat menggunakan avatar maupun visualisasi yang diinginkan oleh pengguna.



**Gambar 3. Game dalam Metaverse**

Sumber: Youtube Meta, *Gaming in the metaverse, 2021*.

### b. Konser Musik

Konser musik secara virtual di Indonesia telah digelar oleh beberapa musisi seperti Ariel-Noah, Pusakata, Mocca. Konser virtual tersebut juga telah memiliki peminat yang sangat luar biasa.

Dalam konser yang dihelat secara

virtual tersebut, pengguna harus mengakses melalui PC atau Laptop dengan mengakses link tertentu. Kemudian pengguna diarahkan untuk mendownload sebuah aplikasi yang menyelenggarakan konser (seperti Telkomverse/Merchnesia).



**Gambar 4 Konser Musik Noah-Topeng di Metaverse**

*Sumber: Youtube Bamry MetaVerse Studio*

Sesaat kemudian, pengguna diarahkan ke halaman untuk registrasi dan membuat avatar dan dapat segera menikmati konser secara virtual.

#### **c. Investasi dalam Metaverse**

Pengguna dapat melakukan investasi dalam metaverse melalui Token Metaverse seperti Axie Infinity, Decentraland, Sandbox, dan lainnya. Pengguna juga dapat dengan mudah membelinya di pasar kripto internasional seperti Binance maupun pasar lokal *Tokocrypto*.

Selain itu pengguna juga dapat membeli *Exchange Traded Fund* (ETF) Metaverse, yang merupakan sekuritas yang diperdagangkan di bursa seperti saham. ETF saham Metaverse memungkinkan investor yang berinvestasi di perusahaan yang membuat Metaverse atau juga

berpotensi membuat Metaverse di masa depan.

#### **d. Metaverse dengan Virtual Estate Land**

Investor dapat berinvestasi melalui virtual estate land dalam dunia metaverse, hal ini sangat menarik investor karena properti virtual terbatas, tidak seperti di dunia nyata. Memiliki real estate virtual berarti investor telah memiliki sebidang tanah unik di dunia metaverse yang dapat menghasilkan pendapatan seperti bangunan yang dapat disewa atau tempat interaktif yang mengenakan biaya masuk atau mempromosikan merek.

Kemudian, setiap bidang real estat metaverse sepenuhnya unik, dijamin dengan token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT). NFT pada dasarnya adalah akta atau bukti kepemilikan untuk sesuatu yang digital (atau nyata) yang dapat diidentifikasi dengan cara yang sepenuhnya unik.

Investor dapat membeli dan menjual aset digital di metaverse serta mudah untuk memeriksa *real estate* virtual. Setelah investor memilih sebidang real estat virtual, terlebih dahulu hendaknya menelusuri riwayat real estate yang akan dibeli dengan menggunakan platform seperti **"OpenSea.io atau NonFungible.com"**.



**Gambar 5. Membeli Tanah Virtual**

*Sumber: Youtube NFT Verse, Membeli Tanah Virtual di Metaverse | Panduan Lengkap Pemula*

Peluang untuk mendapatkan uang di disertai dengan kemudahan yang ditawarkan oleh dunia metaverse seperti memiliki dua mata sisi yang berbeda. Dari sisi kemudahan, dunia metaverse sangat berpotensi untuk menghasilkan uang dari aktivitas yang tersedia di metaverse, seperti melakukan perjanjian, jual beli tanah virtual, toko virtual, iklan virtual, berinvestasi hingga melakukan transaksi.

Sisi kelemahannya pun perlu disikapi oleh masyarakat seperti pada aspek keamanan data pengguna. Pada saat bertransaksi atau berinvestasi dengan menggunakan dana (modal tertentu) pengguna sebaiknya membaca dan memahami potensi kerugian yang ditimbulkan. Selain memetakan kerugiannya, pengguna juga harus memahami landasan hukum atau regulasi. Kemudian, meskipun metaverse dinilai sebagai sebuah keniscayaan yang lambat laun akan mengalami penyesuaian dengan aspek kehidupan manusia, pemerintah khususnya di Indonesia harus

mempersiapkan arah kebijakan dan regulasi yang bersifat progresif dan memiliki kepastian hukum.

### **3. Urgensi Pembaharuan Hukum (*Law Reform*) di Era Metaverse dalam Perspektif Hukum Progresif**

Makna pembaharuan hukum atau reformasi hukum bukan hanya mengubah, menumbuhkan, mengoreksi, mereview, mengganti atau menghapus sama sekali ketentuan kaidah dan asas hukum dalam hukum dan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam suatu sistem hukum, tetapi pembaharuan hukum dimaknai sebagai ruh dalam hukum untuk mewujudkan sistem hukum yang berkaitan menjadi lebih baik, lebih adil dan bermanfaat serta berkepastian hukum. (Prasetyo: 2017)

Manusia sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*) tentunya memiliki hak dan kewajiban yang digunakan secara berdampingan dengan manusia atau individu lain dalam kehidupan sehari-hari. Adanya hukum ataupun peraturan yang dibuat oleh penguasa adalah semata ditujukan untuk mengatur dan menjamin adanya perlindungan hak dan kewajiban seluruh warga negara. Maka dari itu, sesuai dengan konstitusi Indonesia yang menyatakan bahwa “*Negara Indonesia merupakan Negara hukum*”, sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (3)

Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya disingkat UUD 1945), dalam kehidupan bermasyarakat diperlukan suatu sistem hukum yang mampu menciptakan tatanan kehidupan masyarakat yang harmonis dan teratur.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa hukum seakan jauh tertinggal dari pesatnya peradaban manusia. Dengan kata lain, bahwa upaya penerapan hukum di Indonesia seringkali berhadapan dengan perkembangan masyarakat itu sendiri, dan hal ini merupakan permasalahan tersendiri bagi pemerintah untuk membentuk hukum sebagai instrument perlindungan hukum terhadap perubahan atau perkembangan sosial masyarakat yang terjadi. Dalam konteks ini, hukum berfungsi sebagai acuan pembaharuan masyarakat (*law as a tool of social engineering*) dari *Roscoe Pound* yang berkembang di Amerika Serikat (Fuadi 2013:248). Pemikiran Pound tersebut lebih memperhatikan "Kenyataan Hukum" daripada kedudukan dan fungsi hukum di dalam masyarakat. Kenyataan hukum yang dimaksud adalah kemauan publik, sehingga tidak hanya melihat hukum dalam pengertian *law in books*.

Apabila dijabarkan lebih lanjut, sesuai dengan konteks ke-Indonesiaan, secara teoritis hadir pula teori hukum pembangunan dari Prof. Dr. Mochtar Kusumaatmadja, S.H., LL.M. dipengaruhi

cara berpikir dari *Herold D. Laswell* dan *Myres S. Mc Dougal (Policy Approach)* ditambah dengan teori Hukum dari Roscoe Pound (minus konsepsi mekanisnya) (Shidarta, 2006).

Mochtar Kusumaatmadja merubah pengertian hukum sebagai alat (*tool*) menjadi hukum yang bertindak sebagai sarana (*instrument*) untuk membangun masyarakat yang memang diinginkan dan dibutuhkan oleh masyarakat. Sehingga nilai formalitas dan eksistensi hukum bukan dimaknai hasil dan upaya dari kepentingan atau kekuasaan semata melainkan bersumber dari masyarakat. Sejatinya, keberadaan hukum ditengah-tengah masyarakat untuk memberikan kepastian, kemanfaatan dan keadilan.

Meskipun negara Indonesia menganut paradigma positivis, idealnya tujuan hukum (kemanfaatan, keadilan dan kepastian) harus terwujud dalam regulasi yang mengatur kehidupan masyarakat. Hukum dipahami semata-mata sebagai produk dari negara dalam bentuk peraturan perundang-undangan (Raharjo, 2009). Terdapat beberapa asumsi yang mendasari *progresivisme hukum*, diantaranya: (1) Hukum adalah untuk manusia, dan tidak untuk dirinya sendiri, (2) Hukum itu selalu berada pada *status law in the making* dan tidak bersifat final dan (3) Hukum adalah institusi yang bermoral kemanusiaan, dan

bukan teknologi yang tidak bernurani (Nawawi :1984).

Oleh karena itu, bagi Satjipto Rahardjo, hukum bukanlah suatu skema yang final (*finite scheme*), namun terus bergerak, berubah, mengikuti dinamika kehidupan manusia. Sehingga, hukum harus terus dibedah dan digali melalui upaya-upaya yang bersifat progresif untuk menggapai kebenaran dalam menggapai keadilan (Rahardjo 2010).

Sama halnya jika dikaitkan dengan cepatnya arus perkembangan manusia yang cenderung mengarah ke digitalisasi. Dunia metaverse merupakan salah satu peluang yang memungkinkan aktivitas-aktivitas manusia di dunia nyata beralih ke dunia maya atau digital. Tentu saja, adanya keniscayaan migrasi kebiasaan manusia dalam setiap aspek kehidupan yang pada mulanya dilakukan secara bertatap muka, seperti melakukan transaksi di pasar tradisional, membeli barang-barang di toko online (*online store*) saat ini mulai beralih ke aktivitas digital yang dinilai menimbulkan nilai kemanfaatan ekonomi yang tinggi.

Lambat laun, metaverse akan digemari masyarakat untuk bersosialisasi, berinvestasi hingga melakukan kegiatan perekonomian yang memiliki keunggulan “*low cost*” atau berbiaya rendah sekaligus untuk mengurangi resiko penyebaran virus di era pandemi. Tetapi di lain sisi, untuk

memberikan kepastian hukum perlindungan dan penerapan hukum bagi masyarakat yang beraktivitas ekonomi dalam dunia metavers dibutuhkan formulasi regulasi atau pembaharuan hukum yang bersifat progresif. Hal ini dimasukdkan, apapun teknologi yang digunakan sebagai sarana perubahan masyarakat, hukum dapat hadir dan menjalankan fungsinya sebagai melindungi masyarakat.

Sebagai jawaban dan solusi untuk beradaptasi segala potensi dan peluang-peluang kejahatan di dunia metaverse, maka dibutuhkan formulasi pembaharuan hukum yang progresif bagi masyarakat khususnya di Indonesia. Shapiro mengatakan bahwa “ *... law reform to suggest that some person or group criticised some aspect of the legal system and proposed remedies, including those that might or might not be in keeping with that modern observers would consider reforms*”. (reformasi hukum untuk menyarankan bahwa beberapa orang atau kelompok mengkritik beberapa aspek dari sistem hukum dan perbaikan yang diusulkan, termasuk yang mungkin atau mungkin tidak sesuai dengan yang pengamat modern akan mempertimbangkan reformasi) (J. Shapiro 2019:3).

Pertanyaan selanjutnya adalah reformasi hukum yang seperti apa yang kiranya dapat mengakomodir kebutuhan masyarakat saat ini? jawabannya adalah

masyarakat harus memiliki hukum yang berfifat progresif. Perlu dipahami lebih lanjut, bahwa pada dasarnya "*hukum adalah suatu institusi yang bertujuan mengantarkan manusia kepada kehidupan yang adil, sejahtera, dan membuat manusia bahagia*". Pandangan ini menempatkan hukum sebagai alat untuk mewujudkan kepentingan manusia. Hukum hanyalah sebagai "alat" untuk mencapai kehidupan yang adil, sejahtera dan bahagia, bagi manusia (Kusuma 2009:52).

Maka formulasi pembaharuan hukum yang bersifat progresif untuk mengakomodir perlindungan hukum bagi masyarakat yang nantinya dimungkinkan untuk banyak melakukan aktivitas digital adalah dengan memformulasikan tujuan dan cita hukum di bidang metaverse kedalam sebuah rekomendasi kebijakan serta regulasi yang tidak hanya bersifat *legal postivistik* melainkan membentuk norma hukum yang responsive dan membentuk perilaku masyarakat.

Progresifitas hukum yang dibutuhkan bukan hanya sebatas pada norma-norma yang terkait dengan objek hukum (baru) yang sedang dihadapi oleh masyarakat saja tetapi aspek progresifitas juga harus nampak dari nilai dan asas yang terdapat dalam norma hukum yang akan dibentuk. Singkatnya, dalam teori hukum progresif, hukum bukanlah tujuan dari manusia, melainkan hukum hanyalah alat. Maka

hukum hendaknya untuk manusia, bukanlah manusia untuk hukum.

## SIMPULAN

Pemikiran sang Begawan hukum Prof. Satjipto Raharjo tentang hukum untuk manusia bukan manusia untuk hukum memiliki nilai filosofis yang tinggi. Pada intinya gagasan Hukum Progresif ingin mendorong adanya terobosan dalam menjalankan hukum di Indonesia.

Meskipun hukum sering dimaknai lebih lambat dari kebutuhan dan perkembangan peradaban manusia, tetapi hukum masih memiliki kekuatan untuk mengatur dan memberikan fungsi perubahan sosial apabila dilaksanakan dengan baik. Adanya kebutuhan pembaharuan hukum di bidang metaverse khususnya yang ada di Indonesia merupakan sebuah 'kegelisahan' dalam menghadapi peluang dan tantangan perlindungan hukum serta kepastian hukum bagi masyarakat.

Oleh karena itu, gagasan dan formulasi pembaharuan hukum dalam menyongsong peradaban baru di dunia metaverse yang terkait aspek-aspek strategis seperti hukum ekonomi digital, perlindungan data pribadi, jaminan akan hak-hak digital, hingga penyelarasan regulasi konvensional terhadap inovasi baru teknologi dapat diwujudkan dalam peta jalan (*roadmap*) atau cetak biru (*blueprint*)

rekomendasi kebijakan dan arah pembaharuan hukum yang adaptif dan mampu merespon tantangan dan kecepatan teknologi digital. Sehingga, penulis memberikan gagasan untuk segera melakukan pembaharuan hukum yang bersifat progresif dengan mengakomodir kebutuhan dan perubahan paradigma digitalisasi masyarakat (*civil social digitalization*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Prambadi, Gilang. 2022. "Metaverse Diyakini Akan Beri Dampak Signifikan Ke Semua Aspek Perekonomian | Republika Online." Retrieved May 8, 2022 (<https://www.republika.co.id/berita/r9wems456/metaverse-diyakini-akan-beri-dampak-signifikan-ke-semua-aspek-perekonomian>).
- Ausop, Asep Zaenal, Elsa Silvia, and Nur Aulia. 2018. "Teknologi Cryptocurrency Bitcoin Dalam Transaksi Bisnis Menurut Syariat Islam." *Jurnal Sositoteknologi* 17(1):74–92. doi: 10.5614/SOSTEK.ITBJ.2018.17.1.8.
- Dr. Liew Voon Kiong. 2022. "Metaverse Made Easy: A Beginner's Guide to the Metaverse: Everything You ... - Dr.Liew Voon Kiong - Google Buku." Retrieved May 8, 2022 ([https://books.google.co.id/books/about/Metaverse\\_Made\\_Easy.html?id=AGRYEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Metaverse_Made_Easy.html?id=AGRYEAAAQBAJ&redir_esc=y)).
- Fuadi, Munir. 2013. *Teori-Teori Besar (Grand Theory) Dalam Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Gupta, Deepak. 2022. *Blockchain Technology The Future*.
- Hou, Felicia. 2021. "How to Join the Metaverse and What It Is | Fortune." Retrieved May 22, 2022 (<https://fortune.com/2021/12/07/how-i-signed-up-metaverse/>).
- Imam Thohari, Khoirul, Ronny M. Akbar, and Soffa Zahara. n.d. "PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN SEKOLAH (STUDI KASUS: SMK NASIONAL DAWARBLANDONG)."
- J. Shapiro, Barbara. 2019. *Law Reform in Early Modern England (Crown, Parliament and the Press)*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Kurniawan, Anto. 2022. "Menilik Potensi Metaverse Di Indonesia, Masa Depan Ekonomi Digital." Retrieved May 8, 2022 (<https://ekbis.sindonews.com/read/694801/34/menilik-potensi-metaverse-di-indonesia-masa-depan-ekonomi-digital-1645621350>).
- Kusuma, Mahmud. 2009. *Menyelami Semangat Hukum Progresif, Terapi Paradigma Bagi Lemahnya Hukum Di Indonesia*. Yogyakarta: AntonyLib.
- Kye, Bokyung, Nara Han, Eunji Kim, Yeonjeong Park, and Soyoun Jo. 2021. "Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations." *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18. doi: 10.3352/JEEHP.2021.18.32.
- Mirayanti Hutauruk, Dina. 2022. "Metaverse Indonesia Tahap Pertama Ditargetkan Meluncur Akhir Tahun Ini." Retrieved May 8, 2022 (<https://industri.kontan.co.id/news/metaverse-indonesia-tahap-pertama-ditargetkan-meluncur-akhir-tahun-ini>).
- Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press.
- Nawawi, Arief Barda. 1984. *Kebijakan Hukum Pidana (Penal Policy)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Prasetyo, Teguh. 2017. *Buku Pembaharuan Hukum Perspektif Teori Keadilan Bermartabat*. Malang: Setara Press.

- Rahardjo, Satjipto. 2010. *Penegakan Hukum Progresif*. Jakarta: Kompas.
- Raharjo, Satjipto. 2009. *Penegakan Hukum: Suatu Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Ramadhan, Fitra Moerat. 2022. "Mengenal Investasi Metaverse: Peluang Dan Risikonya - Grafis Tempo.Co." Retrieved May 20, 2022 (<https://grafis.tempo.co/read/2946/mengenal-investasi-metaverse-peluang-dan-risikonya>).
- Russel, John. 2021. *Metaverse For Beginners: A Complete Guide on How to Invest in the Metaverse. Learn All About Land Investing, NFT, and Virtual Reality I 5 Crypto Projects That Are Going To Explode Soon*.
- Sidharta. 2006. *Karakteristik Penalaran Hukum Dalam Konteks Ke-Indonesiaan*. Jakarta: CV. Utomo.
- Simatupang, Khwarizmi Maulana. 2021. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15(1):67. doi: 10.30641/kebijakan.2021.v15.67-80.
- SiyaeV, Aziz, and Geun Sik Jo. 2021. "Towards Aircraft Maintenance Metaverse Using Speech Interactions with Virtual Objects in Mixed Reality." *Sensors* 2021, Vol. 21, Page 2066 21(6):2066. doi: 10.3390/S21062066.
- Utomo, Suryo. 2017. "Tantangan Hukum Modern Di Era Digital." *Jurnal Hukum Media Bhakti, Fakultas Hukum Universitas Panca Bhakti Pontianak*.
- W. Gulö. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wood, Efraim. 2022. *Metaverse Investing for Beginners; Learn How Web 3.0. NFT's, VR, AR, Virtual Lands and Digital Assets Aae Going Dominnate The World*.