https://journaledutech.com/index.php/great
Global Research and Innovation Journal (GREAT)
Volume 1, Nomor 2, 2025, Hal. 2658-2671
ISSN : 3090-3289

PROPERTI VIRTUAL SEBAGAI ASET DIGITAL PADA *PLATFORM METAVERSE* DITINJAU BERDASARKAN HUKUM WARIS BW (*BURGERLIJK WETBOEK*)

Mohammad Akbar Nur Ramadhany[1], Sulistio Adiwinarto[2]
Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember
E-mail: shooterakbar@gmail.com[1]

ABSTRAK

Dalam metaverse, masih ada banyak sekali elemen yang menciptakan pengalaman tadi yang membuat lebih menarik dan imersif. Objek yang diperdagangkan berupa properti virtual yang hanya dapat digunakan di Metaverse. Transaksi semacam ini sering disebut juga sebagai perdagangan melalui sistem elektronik. Salah satu bentuk aset digital adalah properti virtual, yang menarik untuk dikaji apakah bisa untuk diwariskan. Dalam sistem *Burgerlijk Wetboek* harta-warisan merupakan kesatuan yang sebagai keseluruhan beralih dari si pewaris kepada para ahliwaris dan tidak ada perbedaan mengenai macam atau asal barang yang ditinggalkan (Pasal 849 B.W.). Bahkan ada pasal 833 B.W. yang menyatakan bahwa para ahliwaris dengan sendirinya (*van rechtswege*) memiliki segala barang, hak dan pihutang dari si pewaris.

Kata Kunci **Properti Virtual, Aset Digital, Metaverse, Hukum Waris Perdata**

ABSTRACT

In the metaverse, there are still many elements that create the experience, making it more engaging and immersive. The traded objects are virtual properties that can only be used in the Metaverse. This type of transaction is often referred to as electronic trading. One form of digital asset is virtual property, which is interesting to examine whether it can be inherited. In the Burgerlijk Wetboek system, inheritance is a unit that is transferred as a whole from the testator to the heirs, and there is no distinction regarding the type or origin of the goods left behind (Article 849 of the Civil Code). Article 833 of the Civil Code even states that the heirs automatically own all the assets, rights, and debts of the testator..

Keywords ***Virtual Property, Digital Assets, Metaverse, Civil Inheritance Law***

1. PENDAHULUAN

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

Salah satu aset virtual yang sedang menarik perhatian masyarakat dunia, khususnya para investor adalah *virtual property* atau properti virtual sebagai salah satu bentuk dari NFT yang dapat diakuisisi atau diperjualbelikan dengan *cryptocurrency* atau mata uang kripto oleh pengguna. *Cryptocurrency* diperoleh dengan beberapa cara, yakni : (1) penukaran antara *cryptocurrency* dengan mata uang di dunia nyata sesuai dengan harga pasar yang berlaku melalui *platform* penukaran kripto; dan (2) melalui penambangan atau *mining*.

Meskipun denah dari properti virtual dipetakan berdasarkan penampakan asli dari

bumi, tetapi kepemilikan properti virtual di dalam *metaverse* tidak ada kaitanya dengan kepemilikan properti atau tanah di dunia nyata. Properti virtual merupakan salah satu bentuk NFT yang merepresentasikan *unique digital piece of real estate* (diidentifikasikan dengan koordinat). Pembeli properti virtual, pada umumnya memiliki dua tujuan yakni berharap untuk mendapatkan aliran pendapatan dan/atau dapat menjual properti virtual yang dimiliki nantinya pada harga yang lebih tinggi (investasi). Properti virtual yang dimiliki pengguna *metaverse* dikembangkan dengan cara membangun bangunan atau fasilitas, baik yang bersifat privat maupun publik atau komersial sesuai dengan yang dikehendaki pengguna selayaknya pemanfaatan tanah di kehidupan nyata. Pemilik properti virtual akan mendapatkan aliran pendapatan dari para pengguna *metaverse* yang berkunjung ke bangunan atau fasilitas diatas properti virtual miliknya. Pengembangan tersebut tentu saja merupakan upaya atas harapan pemilik terhadap kenaikan nilai ekonomi dari sebuah properti virtual sehingga pemilik dapat menjualnya di masa mendatang dengan taksiran harga yang bertambah tinggi (Voraprapa, 2025).

Metaverse adalah suatu platform yang berada dalam dunia virtual tiga dimensi, di mana pengguna dapat menjelajahi lingkungan tiga dimensi bersama pengguna internet lainnya dengan menggunakan avatar. Dalam platform ini interaksi dilakukan dengan cara yang menyerupai interaksi di dunia nyata. Para pengguna dapat memiliki kesempatan yang setara untuk mengubah keadaan ekonomi mereka di dunia virtual tersebut. Metaverse berfungsi sebagai sarana untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti kegiatan sosial melalui pembentukan komunitas, pertemuan, kegiatan pembelajaran, hingga aktivitas ekonomi (Muhammad, 2023). Meta, yang sebelumnya dikenal dengan nama Facebook, memiliki pandangan tersendiri mengenai metaverse. Mereka memandang metaverse sebagai internet yang diwujudkan (*embodied internet*) di mana orang orang bisa bekerja, belajar, bermain, dan bersosialisasi dalam lingkungan virtual bersama.

Konsep ini mulai dikenal luas setelah Mark Zuckerberg (Pendiri Facebook) akan mengubah namanya menjadi Meta pada Oktober 2021, yang menandai fokus mereka pada metaverse. Pada saat itu, Meta mengumumkan rencana untuk menginvestasikan $10 miliar dalam beberapa tahun ke depan untuk mengembangkan teknologi metaverse dan mengeksplorasi berbagai peluang yang ada. Metaverse semakin penting bagi dunia bisnis dan kewirausahaan karena menyediakan cara baru bagi perusahaan dan pengusaha untuk berkomunikasi, melakukan transaksi, melakukan promosi, serta berkolaborasi dengan pengguna dari seluruh dunia secara virtual. Metaverse merupakan global impian yang terhubung secara digital dan memungkinkan penggunanya buat berinteraksi menggunakan lingkungan dan orang lain melalui avatar atau representasi digital diri mereka. Dalam metaverse, masih ada banyak sekali elemen yang menciptakan pengalaman tadi yang membuat lebih menarik dan imersif. Objek yang diperdagangkan berupa properti virtual yang hanya dapat digunakan di Metaverse. Transaksi semacam ini sering disebut juga sebagai perdagangan melalui sistem elektronik.

Pewarisan adalah topik yang penting untuk dipertimbangkan oleh setiap orang. Dengan adanya kemajuan teknologi yang membawa berbagai inovasi baru, hal ini tentunya menambah pertanyaan mengenai bagaimana cara mewariskan hal-hal tersebut, termasuk dalam hal pewarisan akun digital. Dalam buku kedua Bab XII Pasal 830-1130 BW, adalah hukum yang mengatur peralihan harta kekayaan yang di tinggalkan seseorang yang meninggal dunia serta akibat-akibatnya bagi ahli waris. Hukum Waris, adalah kumpulan peraturan, yang mengatur hukum mengenai kekayaan karena wafatnya seseorang: yaitu mengenai pemindahan kekayaan yang ditinggalkan oleh si mati dan akibat dari pemindahan ini bagi orang orang yang memperolehnya, baik dalam hubungan antara mereka dengan mereka, maupun dalam hubungan antara mereka dengan pihak ketiga.

Dalam sistem *Burgerlijk Wetboek* harta-warisan merupakan kesatuan yang sebagai keseluruhan beralih dari si pewaris kepada para ahliwaris dan tidak ada perbedaan mengenai macam atau asal barang yang ditinggalkan (Pasal 849 B.W.). Bahkan ada pasal 833 B.W. yang menyatakan bahwa para ahliwaris dengan sendirinya (*van rechtswege*) memiliki segala barang, hak dan pihutang dari si pewaris. Mewaris (dalam sistem B.W.) adalah menggantikan kedudukan seseorang yang telah meninggal dunia dalam hal hubungan-hubungan hukum harta kekayaannya dan karena itu dapat dikatakan bahwa hukum waris adalah bagian dari hukum harta kekayaan. Berasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, penulis tertarik untuk menyusun penulisan artikel hukum dengan judul : Properti Virtual Sebagai Aset Digital Pada *Platform Metaverse* Ditinjau Berdasarkan Hukum Waris BW (*Burgerlijk Wetboek*). Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas penulis mengidentifikasikan permasalahan yaitu ; Bagaimana status hukum properti virtual sebagai aset digital pada platform metaverse ditinjau berdasarkan hukum waris BW (Burgerlijk Wetboek) *?*

2. METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penyelesaian tesis ini adalah tipe penelitian *yuridis normatif*, dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conseptual approarch*) serta pendekatan kasus. Bahan hukum yang dipergunakan adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder berupa meliputi peraturan perundang-undangan yang dikeluarkan di wilayah hukum sendiri dan putusan hakim. Bahan hukum sekunder adalah bahan-bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu untuk menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang telah ada. Bahan hukum sekunder seperti hasil karya tulis ilmiah para sarjana dan para ahli yang berupa literatur sehingga dapat mendukung, membantu dan melengkapi dalam membahas masalah-masalah yang timbul dalam rangka penyusunan tesis ini. Selain itu bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku, artikel hukum, jurnal hukum, karya tulis ilmiah, serta data-data penunjang lain yang berkaitan. Analisis bahan hukum yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

3. PEMBAHASAN

Metaverse adalah dunia virtual yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual. *Metaverse* merupakan sebuah eksistensi virtual yang dirancang khusus menyerupai dunia nyata dengan memanfaatkan jaringan internet. Pengguna memiliki kemampuan untuk menghasilkan avatar 3D yang merupakan representasi dari diri mereka sendiri. Avatar tersebut kemudian dapat melakukan tugas dan aktivitas di dunia buatan itu dengan cara yang mirip dengan manusia. Avatar tersebut memiliki kemampuan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan, termasuk berlari, bekerja, bermain, mengadakan pertemuan, atau menyelenggarakan konferensi.

Selain itu, avatar tersebut dapat membeli barang dan melakukan transaksi dengan cara yang sama seperti di dunia nyata dan ia bahkan dapat menjual atau menyewakan properti tanah virtual. *Metaverse* adalah portal perangkat lunak yang berfungsi sebagai pasar untuk penjualan bumi digital. Industri keuangan dan investasi dapat dipengaruhi dan diubah oleh adanya konsep baru seperti aset digital dalam *metaverse* (Muhammad, 2023). Lebih lanjut dikemukakan oleh Herdayani, bahwa : Pemahaman kita tentang investasi terbatas pada ekuitas, sekuritas, obligasi, dan properti pada era sebelumnya. Namun

demikian, dalam beberapa tahun terakhir, aset digital, termasuk mata uang kripto, *Non Fungible Token* (NFT) dan *platform metaverse*, telah muncul, dan pertumbuhannya sangat besar. Hal ini dapat menghadirkan tantangan dan peluang baru dalam ekonomi digital. *Metaverse*, tanah virtual adalah jenis properti yang pemiliknya memiliki hak dan kekuasaan untuk mengontrolnya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam kegiatan seperti menjual, menyewakan, atau berbisnis dengan cara yang sama seperti yang mereka lakukan di dunia nyata.

Jika tanah yang kita temui selama ini di dunia nyata berbentuk fisik dengan lokasi geografis, tanah virtual di *metaverse* tidak berbentuk seperti itu, tetapi memiliki tujuan yang sama. Tanah virtual merupakan aset yang dapat digunakan untuk membangun properti dalam *metaverse*, menyewakannya kepada orang lain, atau berinvestasi untuk meningkatkan nilai tanah tersebut. Pengguna dapat memanfaatkan nilai ekonomi dari tanah virtual, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk perdagangan, konstruksi, dan aktivitas lain dalam komunitas virtual juga dapat membangun dan memperluas infrastruktur atau properti virtual, termasuk pendirian tempat tinggal, toko, dan tempat hiburan yang akan meningkat secara otomatis seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna yang mengunjungi tanah virtual tersebut.

Di Indonesia, saat ini sudah banyak organisasi yang mengoperasikan dunia virtual, termasuk *RansVerse* yang dimiliki oleh Raffi Ahmad. Target konsumen dari 24.000 bidang tanah virtual *RansVerse* tidak hanya mencakup penduduk Indonesia, tetapi juga termasuk penduduk asing. Pada bulan September 2022, sebanyak 537 properti virtual *RansVerse* terjual dalam waktu yang relatif singkat, yaitu 27 menit 20 detik. Mata uang kripto RANS adalah mata uang yang digunakan sebagai alat tukar. Selain properti milik Raffi Ahmad, PT Telkom Indonesia juga masuk ke dalam metaverse dengan nama Telkom Metaverse. PT Bank Rakyat Indonesia (Bank BRI) juga telah bergabung ke dalam ekosistem virtual metaverse. Alfamart, perusahaan ritel di bawah PT Sumber Alfaria Trijaya Tbk, juga ikut bergabung. Untuk memperluas basis pelanggan.

Nilai hak kepemilikan dan nilai ekonomi fundamental terkait dengan aset tidak berwujud, meskipun tanah virtual tidak memiliki bentuk fisik. Aset tidak berwujud lainnya, seperti hak kekayaan intelektual atau merek dagang, memiliki kemiripan dengan kepemilikan tanah virtual. Keduanya memberi pemiliknya kemampuan untuk mengatur penggunaan dan kontrol atas tanah, serta memperoleh manfaat ekonomi atau sumber pendapatan dari aktivitasnya. Konteks properti atau entitas dapat mencakup kepemilikan aset oleh individu, institusi, atau entitas lain yang mencakup nilai, hak, dan manfaat. Secara umum, harta mencakup semua aset berwujud dan tidak berwujud yang dimiliki oleh individu atau organisasi. Dalam hal ini akan dikaji lebih lanjut tentang properti virtual sebagai aset digital pada *platform metaverse* dari hukum waris BW.

Dalam ketentuan *Burgerlijk Wetboek* (yang selanjutnya disebut BW) ada dua istilah, yaitu benda (*zaak)* dan barang (*goed*). Pengertian yang paling luas dari istilah *zaak* ialah segala sesuatu yang dapat dihaki oleh orang. Disini benda berarti objek sebagai lawan dari subjek atau orang dalam hukum. Ada perkataan benda itu dipakai dalam artian sempit, yaitu sebagai barang yang terlihat saja, juga dipakai dengan maksud kekayaan seseorang. Jika perkataan benda dipakai dalam arti kekayaan seseorang maka perkataan itu meliputi barang-barang yang tak terlihat yaitu hak, misalnya hak piutang atau penagihan.

Pengertian tentang benda diatur pada Pasal 499 BW bahwa yang dinamakan kebendaan ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Pengertian ini adalah abstrak, yang dinamakan dengan istilah subjek hukum (pendukung dan kewajiban). Kata dapat mempunyai arti yang penting, karena membuka berbagai kemungkinan, yaitu pada saat-saat yang tertentu sesuatu itu belum berstatus sebagai objek

hukum, namun pada saat-saat yang lain merupakan objek hukum seperti aliran listrik. Dalam BW memakai istilah *zaak* dipakai dalam dua arti, yaitu pertama dalam arti barang yang berwujud, yang kedua dalam arti bagian dari harta kekayaan.

Merujuk pada ketentuan Pasal 499 BW maka pengertian *zaak* (benda) dalam perspektif BW tidak saja benda berwujud barang (*goed*), namun juga termasuk pula di dalamnya pengertian benda yang tidak berwujud yang berupa hak-hak tertentu dari seseorang. Ini berarti objek dari suatu benda bisa saja hak milik (kepemilikan) intelektual atau hak atas kekayaan intelektual sebagai terjemahan dari *Intellectual Property Right*. Pembagian benda dalam BW relatif lebih banyak dan cukup rinci bila dibandingkan dengan pembagian benda menurut hukum adat yang cukup sederhana, yaitu benda berupa tanah dan benda bukan tanah. Secara garis besar jenis-jenis benda yang dikenal BW sebagaimana dijelaskan oleh Trisandi USanti, adalah sebagai berikut :

a) Benda berwujud dan benda tak berujud (lihat Pasal 503 BW); dan
b) Benda bergerak dibedakan atas benda bergerak karena sifatnya menurut Pasal 509 BW, yang kedua benda bergerak karena ketentuan undang-undang menurut Pasal 511 BW, dan benda tidak bergerak dibedakan atas tak bergerak menurut sifatnya dan tak bergerak karena tujuannya ialah segala apa yang meskipun tidak secara sungguh-sungguh digabungkan dengan tanah atau bangunan dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan itu untuk waktu yang agak lama, yaitu misalnya mesin-mesin dalam suatu pabrik, selanjutnya ialah tak bergerak karena memang demikian, diatur dalam Pasal 507 BW, dan tak bergerak menurut ketentuan undang-undang Ini berwujud hak-hak atas benda yang tak bergerak, misal: hak memungut hasil atas benda tak bergerak, hak memakai atas benda tak bergerak, hipotik dan lain-lain.
c) Benda habis pakai dan benda tidak habis pakai terdapat dalam Pasal 505 BW.

Di samping pembedaan benda menurut Pasal 503, 504 dan 505 dalam ketentuan BW ada pembedaan macam-macam benda, yaitu :

a) Benda dalam perdagangan dan benda di luar perdagangan (lihat Pasal 1332 BW);
b) Benda yang sudah ada dan benda yang masih akan ada dibagi bersifat relatif dan bersifat mutlak (Lihat Pasal 1334 BW);
c) Benda yang dapat dibagi dan benda yang tidak dapat dibagi (lihat Pasal 1694 BW), dan;
d) Benda yang dapat diganti dan benda yang tidak dapat diganti (lihat Pasal 1163 BW).

Dari pembagian akan macam-macam benda yang dikenal dalam BW, Pembagian benda yang penting dan menonjol adalah pembagian benda bergerak dan benda tidak bergerak, karena pembagian ini membawa akibat hukum yang berbeda, antara lain dalam pembebanan jaminan atau *Bezwaring*. Dalam BW sudah cukup rinci tentang macam pembagian jenis benda, namun kenyataannya dalam perkembangan adanya kebutuhan untuk menambah pembagian jenis benda yang baru selain yang sudah kenal dalam BW yakni benda terdaftar dan benda tidak terdaftar.

Dalam praktik pembedaan hak kebendaan dan hak perorangan menjadi sangat sumir, tidak mutlak. Sifat-sifat pertentangan tidak tajam lagi. Dalam praktik dijumpai hak kebendaan yang mempunyai ciri-ciri yang unggul menjadi melemah dan menampakkan ciri-ciri hak perorangan, hal ini terjadi *relativering* hak kebendaan, yaitu bilamana dalam kasus tersebut diterapkan Pasal 1977 BW. Demikian juga sebaliknya hak perorangan yang mempunyai sifat relatif menjadi menguat menampakkan sifat-sifat hak kebendaan, hal ini terjadi *verzakelijking* hak perorangan bilamana dalam kasus tersebut diterapkan Pasal 1365 BW, Pasal 1576 BW, Pasal 1556 BW, dan Pasal 1318 BW.

Hak kebendaan yang memberikan kenikmatan atas bendanya milik sendiri yaitu hak milik atas benda bergerak dan benda tidak bergerak. Pada Pasal 584 BW diatur cara

memperoleh hak milik, bahwa : Hak milik atas sesuatu kebendaan tidak dapat diperoleh dengan cara lain, melainkan dengan cara pemilikan, karena perlekatan, karena daluwarsa, karena pewarisan, baik menurut undang-undang maupun menurut surat wasiat, dan karena penunjukan atau penyerahan berdasar atas suatu peristiwa untuk memindahkan hak milik dilakukan oleh seorang yang berhak berbuat bebas terhadap kebendaan itu.

Dalam Pasal 584 BW diatur tentang macam-macam cara memperoleh hak milik, akan tetapi cara memperoleh hak milik yang diatur pada Pasal 584 BW ialah secara *enuntiatif*, artinya Pasal 584 BW hanya menyebutkan beberapa cara saja sedangkan di luar Pasal 584 BW masih ada beberapa cara lain untuk memperoleh hak milik. Salah satu cara memperoleh hak milik yang paling penting dan sering terjadi dalam masyarakat adalah dengan cara penyerahan (*levering/overdracht*), yang dimaksud dengan *levering* adalah penyerahan suatu benda oleh pemilik atau atas namanya kepada orang lain, sehingga orang lain memperoleh hak milik atas benda tersebut.

Dalam sistem hukum Prancis tidak mengenal *levering*, misalnya dalam jual-beli, para pihak sepakat melakukan perjanjian jual-beli maka hak milik sudah beralih tidak perlu diikuti dengan adanya *levering*. Sedangkan di dalam Pasal 1457 BW bahwa jual-beli meliputi dua tahapan, yaitu tahap pertama perjanjian jual-beli hanya bersifat *obligatoir* yang melahirkan kewajiban saja, yaitu kewajiban menyerahkan benda dan kewajiban untuk membayar harga benda, pada tahap ini tidak berakibat hak milik berpindah. Hak milik berpindah pada tahap kedua, yaitu setelah adanya *levering* (*transfering of ownership*). Macam-macam cara penyerahan dari benda itu dibedakan sesuai dengan sifat benda itu, yaitu:

a. Benda bergerak, masih dibedakan: Benda bergerak yang berwujud dan Benda bergerak tidak berwujud;
b. Benda tidak bergerak.

Penyerahan Benda bergerak itu dibedakan atas: Benda bergerak yang berujud (tertuang Pasal 612 ayat 1 BW) dilakukan dengan penyerahan nyata atau penyerahan dari tangan ke tangan. Akan tetapi ada kalanya penyerahan terhadap benda bergerak berujud tidak perlu dilakukan penyerahan dari tangan ke tangan karena benda yang akan diserahkan itu berada dalam tangan orang yang hendak menerimanya berdasarkan atas hak yang lain (Pasal 612 ayat (2) BW).

Ada 2 (dua) macam penyerahan, yaitu : *Pertama, Tradition brevi manu* (penyerahan dengan tangan pendek). *Kedua*, *Constitutum possessorium* yaitu penyerahan dengan melanjutkan penguasaan atas bendanya. Diluar ketentuan Pasal 612 ayat 2 BW penyerahan juga tidak perlu dilakukan dalam hal benda yang dijadikan objek perjanjian berada di tangan pihak ketiga, artinya penyerahan dilakukan melalui pihak ketiga. *Tradition longa manu* (penyerahan dengan tangan panjang).

Benda bergerak tidak berwujud dapat dibedakan menjadi : *Pertama*, Penyerahan atas piutang *aan toonder* diatur dalam Pasal 613 ayat 3 BW dilakukan dengan penyerahan nyata misal: uang kertas. *Kedua*, Penyerahan atas piutang (*vordering op naam* atau atas nama) diatur di dalam Pasal 613 ayat 1 BW dilakukan dengan *cessie*, yaitu dengan membuat akte otentik atau akta di bawah tangan. Pemindahan yang disebut dengan *cessie,* pada Pasal 613 BW mensyaratkan bahwa persetujuan kebendaan harus dibuatkan akta otentik atau akta di bawah tangan. Penyerahan secara lisan dari suatu tagihan tanpa membawa akibat. *Ketiga*, Penyerahan atas piutang dengan cara *aan order,* diatur pada Pasal 613 ayat 3 BW dilakukan dengan penyerahan dari surat itu dan disertasi dengan *endossemen* (menuliskan di balik surat piutang itu yang menyatakan kepada siapa piutang itu dipindahkan), misal: wesel, cek.

Penyerahan benda tidak bergerak diatur dengan berlakunya Undang-Undang Pokok Agraria (UUPA) dan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 1997 tentang

Pendaftaran Tanah, bahwa penyerahan tidak bergerak harus dilakukan dengan akta otentik yang dibuat di hadapan PPAT kemudian diumukan dan selanjutnya dengan dibukukan pada register umum. Benda tidak bergerak berupa tanah penyerahannya dilakukan dihadapan PPAT dengan pembuatan akta PPAT dan didaftarkan ke kantor pendaftaran tanah. Dengan demikian berarti bahwa penyerahan kebendaan tidak bergerak selain dilakukan secara nyata juga harus diikuti dengan penyerahan secara yuridis.

Penyerahan (*Levering*) adalah sah bila memenuhi beberapa syarat, yaitu: *Pertama*, Perjanjian kebendaan adalah suatu perjanjian yang mana menyebabkan pindahnya hak-hak kebendaan misalnya hak milik, *bezit*, hipotek, gadai. Dari perjanjian yang *zakelijk* ini tidak bisa timbul *verbintenis,* berbeda dengan perjanjian yang terdapat dalam Buku III BW. Perjanjian dalam Buku III itu umumnya bersifat *obligatoir* perjanjian yang menimbulkan perikatan (*verbintenis)* yaitu perjanjian yang salah satu pihak harus memberikan prestasi dan yang lain berhak atas prestasi. Perjanjian *obligatoir* tidak menimbulkan atau menyebabkan pindahnya hak kebendaan, melainkan hanya menimbulkan hak *persoonlijk*.

Kedua, Alas hak dari pemindahan hak milik. Titel atau alas hak adalah hubungan hukum yang mengakibatkan peralihan benda dalam jual-beli, tukar-menukar. Pasal 583 BW mensyaratkan suatu penyerahan sebagai akibat dari suatu alas hak dari pemindahan *eigendom,* artinya dalam penyerahan *eigendom* dianggap adanya suatu kewajiban *obligatoir* untuk itu. Pengertian alas hak dalam Pasal 584 BW ialah adanya hubungan hukum untuk penyerahan *eigendom*.

Ketiga, Kewenangan Berhak *(beschikkingsbevoegdheid*). Dalam Pasal 584 BW mensyaratkan suatu penyerahan sebagai akibat adanya suatu alas hak berpindahnya *eigendom* yang berasal dari yang berhak atas *eigendom*-nya. Di samping suatu titel yang sah juga disyaratkan adanya *beschikkingsbevoegdheid* dari orang yang memindahkan itu sebagai suatu syarat untuk sahnya suatu penyerahan. Syarat ini tidak lain dari pelaksanaan suatu asas hukum yaitu asas *nemoplus*, bahwa seseorang itu tidak dapat mengalihkan hak melebihi apa yang menjadi haknya. Dan, lazimnya yang wenang untuk menguasai benda itu adalah pemilik. Akan tetapi, Pasal 1977 BW telah menerobos atas syarat kewenangan berhak.

Keempat, Penyerahan nyata (*feitelijke levering*) dan penyerahan yuridis (*juridische levering*). Penyerahan nyata, yaitu penyerahan dari tangan ke tangan. Pada benda bergerak penyerahan yuridis dan penyerahan nyata biasanya jatuh bersamaan, sedangkan pada benda tidak bergerak, kedua macam penyerahan tersebut terpisah, penyerahan nyata dengan cara penyerahan kunci rumah sedangkan penyerahan yuridis pada saat terjadi perpindahan hak milik di hadapan Pejabat Pembuat Akta Tanah.

Bezit terhadap benda bergerak berlaku asas yang terdapat dalam Pasal 1977 ayat 1 BW bahwa barang siapa yang menguasai benda bergerak tidak atas nama, dianggap pemilik, ketentuan ini tidak berlaku untuk benda tidak bergerak. Dari Pasal 1977 ayat 1 BW terdapat suatu asas hukum, yaitu bahwa *bezit* atas kebendaan bergerak berlaku sebagai alas hak (titel) yang sempurna. Demikian juga di dalam Pasal 1977 ayat 1 BW terkandung ketentuan daluwarsa (*verjaring)* yaitu *acquisitieve verjaring* dengan tenggang waktu 0 (nol) tahun. Barangsiapa yang mem*bezit* kebendaan bergerak dalam hal ini seketika 0 (nol) tahun bebas dari tuntutan pemilik. Hak kebendaan yang bersifat memberikan jaminan, yaitu Gadai, Hipotek, Hak Tanggungan dan Fidusia. Lahirnya hak kebendaan yang bersifat memberikan jaminan terdapat perbedaan, hal ini digantungkan pada jenis bendanya yang dibebani oleh lembaga jaminan tersebut. Pada jaminan gadai lahirnya hak kebendaan, yaitu pada saat objek gadai diserahkan pada penerima gadai atau pihak ketiga sebagaimana diatur pada Pasal 1152 ayat 1 BW.

Properti virtual ataupun aset digital lainnya dalam dunia Metaverse adalah konsep baru yang belum pernah diatur dalam BW atau KUH Perdata atau peraturan hukum positif

lainnya. Pasal 584 KUH Perdata menjelaskan bahwa kepemilikan suatu properti hanya dapat diperoleh melalui kepemilikan, perlekatan, perjalanan waktu, warisan, seperti yang diatur dalam hukum atau wasiat, atau melalui transfer kepemilikan berdasarkan peristiwa hukum, yang dilakukan oleh seseorang yang berwenang bertindak terhadap properti tersebut. Saat ini, undang-undang belum secara khusus dan jelas menetapkan klasifikasi untuk *Properti virtual* di Metaverse. Namun, jika dilihat dari sudut pandang penggolongan benda bergerak atau tidak, maka *Properti virtual* dapat dianggap sebagai benda bergerak karena sifatnya yang tidak dimaksudkan untuk mengikuti tanah atau bangunan, sehingga penyerahan dapat dilakukan secara nyata (*feitelijke levering*). Namun, hal ini masih dapat menimbulkan perdebatan karena meskipun *Properti virtual* merupakan informasi elektronik berdasarkan Undang Undang ITE, namun berdasarkan Pasal 613 ayat (1) KUHPerdata, ia harus diserahkan dengan pembuatan akta otentik atau akta di bawah tangan.

Metaverse akan terus berkembang dan menarik semakin banyak pengguna, namun hal ini juga berpotensi untuk menyebabkan pelanggaran terhadap perlindungan aset virtual yang ada di dalamnya. Aset virtual merupakan nilai yang dapat diperdagangkan atau ditransfer secara digital, seperti yang dimaksudkan dalam rekomendasi Financial Action Task Force (FATF), dan tidak termasuk representasi digital dari mata uang fiat, sekuritas, atau aset keuangan lainnya.7 Pembelian terhadap aset virtual di *Metaverse* seperti tanah maupun yang disertai dengan bangunan di atasnya (*Properti virtual)* merupakan aset yang dapat diakuisisi ataupun diperjualbelikan dengan *cryptocurrency. Properti virtual* yang dimiliki pengguna *Metaverse* dikembangkan dengan cara membangun bangunan atau fasilitas, baik yang bersifat privat maupun publik atau komersial sesuai dengan yang dikehendaki pengguna selayaknya pemanfaatan tanah di kehidupan nyata.

Pemilik properti virtual akan mendapatkan aliran pendapatan dari para pengguna *Metaverse* yang berkunjung ke bangunan atau fasilitas diatas *Properti virtual* miliknya. Pengembangan tersebut tentu saja merupakan upaya atas harapan pemilik terhadap kenaikan nilai ekonomi dari sebuah properti virtual sehingga pemilik dapat menjualnya di masa mendatang dengan taksiran harga yang bertambah tinggi. Ditinjau dari peraturan hukum yang berlaku di Indonesia, perlindungan terhadap aset digital atau dalam hal ini secara konkret ialah *Properti virtual* di *Metaverse*, KUHPerdata belum dapat menentukan jenis baru suatu benda termasuk *Properti virtual* kecuali Perundang-undangan telah mengaturnya. Akan tetapi, kedudukan virtualland dalam hukum benda Indonesia dapat dianalisis dengan merujuk pada ketentuan Pasal 499 KUHPerdata yang menjelaskan bahwa barang merupakan tiap benda dan hak yang berpotensi menjadi obyek hak milik.

Subekti mendefinisikan benda secara sempit berarti sesuatu yang dapat dilihat saja, namun pengertian benda secara luas yaitu segala hal yang dapat dihaki oleh seseorang. Senada dengan Subekti, Sri Soedewi Masjchoen Sofwan mengemukakan bahwa benda berwujud adalah sesuatu yang dapat ditangkap dengan panca indra manusia, sedangkan benda tidak berwujud adalah benda yang tidak dapat dideteksi oleh panca indra manusia, yaitu berupa hak-hak tertentu yang dapat dilekati hak milik. Lebih lanjut, terdapat unsur-unsur dari suatu hal dapat diklasifikasikan sebagai benda, di antaranya: segala sesuatu yang dapat dilekati hak milik; berwujud atau tidak berwujud; dapat dialihkan, dan memiliki nilai ekonomis.

Propoperti virtual sebagai aset digital di dalam *Metaverse* dapat memenuhi unsur-unsur dari benda dengan penjabaran sebagai berikut :

a. Dapat Dilekati Hak Milik. Berdasarkan Pasal 570 KUH Perdata, hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan atas suatu benda secara leluasa dan berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, sepanjang tidak bertentangan dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan tidak menyalahi hak-hak orang lain.

Dalam konteks Properti virtual di *Metaverse*, hak kepemilikan atasnya dikuasai secara bebas, utuh, dan lengkap oleh pencipta atau pemiliknya sebagai pengguna *Metaverse*. Ada dua cara untuk memperoleh hak milik atas Properti virtual, yaitu dengan menciptakan sendiri atau melalui pemindahtanganan dengan penawaran di platform *Metaverse*, hibah, dan lainnya. Ketentuan penggunaan dan kebijakan konten pada platform *Metaverse* telah secara eksplisit menjelaskan pengakuan atas perlekatan hak milik dalam Properti virtual. Sebagai contoh, Decentraland menyatakan dalam Ketentuan Penggunaan bahwa segala hak milik dari setiap LAND dimiliki oleh pemiliknya.

b. Benda Berwujud dan Tidak Berwujud. Pasal 503 KUHPerdata membedakan benda menjadi benda berwujud dan tidak berwujud, tetapi tidak menjelaskan karakteristik atau sifat dari benda tidak berwujud. Pendapat ahli hukum seperti Subekti dan Sri Soedewi Masjchoen Sofwan diperlukan untuk memahami karakteristik benda tidak berwujud. *Properti virtual* masih diperdebatkan sebagai benda berwujud atau tidak, namun perdebatan ini penting karena dapat mempengaruhi mekanisme penyerahan objek Properti virtual. Menurut Wian Erlank, *virtual property* termasuk ke dalam hukum kepemilikan karena memiliki hak kekayaan intelektual, yang merupakan benda tidak berwujud karena tidak dapat ditangkap oleh indra manusia. Namun, menentukan apakah sebuah benda termasuk benda berwujud atau tidak berdasarkan apakah dapat atau tidak dapat ditangkap oleh indera manusia dapat menimbulkan kebingungan dan perdebatan karena kemajuan teknologi informasi saat ini memungkinkan pengalaman manusia terhadap Properti virtual dengan menggunakan panca indra. Meskipun *Properti virtual* dapat ditangkap oleh indera manusia, dimiliki, dan dimanfaatkan, namun sejatinya tidak memiliki wujud fisik di dunia nyata. Sebagai salah satu bentuk dari NFT, *Properti virtual* adalah serangkaian kode informasi elektronik terenkripsi dalam sistem elektronik yang meniru objek di dunia nyata. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, pada Pasal 1 angka 1 mendefinisikan informasi elektronik sebagai informasi atau dokumen elektronik, termasuk tanda tangan elektronik.
c. Dapat Dialihkan. Peralihan yang dimaksud adalah peralihan hak milik Properti virtual antara para pengguna platform *Metaverse* melalui pemindahtanganan (transfer). Sebagai contoh, peralihan Properti virtual pada Decentraland dapat dilakukan dengan cara pengguna membeli suatu Properti virtual yang dimiliki oleh pengguna lainnya. Transaksi Properti virtual antar pengguna di platform *Metaverse* ini merupakan peristiwa hukum yang melahirkan suatu perikatan antara penjual dan pembeli Properti virtual sehingga hak milik atas Properti virtual juga turut berpindah dari satu pihak ke pihak lainnya. Lebih lanjut, ketentuan dapat dialihkannya Properti virtual tercantum dalam *terms of use* dari berbagai platform *Metaverse*.
d. Memiliki Nilai Ekonomis. Pemilik Properti virtual pada umumnya mengharapkan dua manfaat ekonomis, yaitu mendapatkan aliran pendapatan dan/atau menjual Properti virtual miliknya pada harga yang lebih tinggi. Aliran pendapatan dapat diperoleh dari berbagai hal, salah satunya adalah penarikan biaya kunjungan terhadap pengguna yang mengunjungi atau memanfaatkan fasilitas yang telah dibangun di atas Properti virtual. Lebih lanjut, nilai ekonomis dari Properti virtual dapat dimanfaatkan di dunia nyata dan diperhitungkan dengan cara mengkalkulasikan nilai aset kripto yang digunakan oleh platform dengan kurs yang telah diakui dalam perdagangan internasional. Sebagai contoh, sebidang Properti virtual di *Decentraland* memiliki harga sebesar 4.200 MANA. Berdasarkan kurs salah satu aset kripto, yakni MANA per tanggal 27 Mei 2022, 1 keping MANA memiliki nilai yang setara dengan Rp.16.350,00. Sehingga apabila dikalkulasikan, nilai dari sebidang Properti virtual tersebut adalah Rp.68.670.000. Pemilik Properti virtual yang telah menjual aset miliknya dapat memperoleh uang dan

membelanjakannya di dunia nyata setelah menjual aset kripto yang dimiliki dengan mata uang yang telah diakui dalam perdagangan internasional seperti Rupiah, Euro, Dollar Amerika, dan lain sebagainya. Secara umum, pemilik Properti virtual mengharapkan dua manfaat ekonomis, yakni menghasilkan aliran pendapatan dan/atau menjual Properti virtual mereka dengan harga yang lebih tinggi. Aliran pendapatan dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk membebankan biaya kepada pengguna yang mengunjungi atau menggunakan fasilitas yang dibangun di atas Properti virtual. Selain itu, nilai ekonomis dari Properti virtual dapat dimanfaatkan di dunia nyata dan dihitung dengan menentukan nilai aset kripto yang digunakan oleh platform dengan nilai tukar yang diakui dalam perdagangan internasional.

Dengan demikian, Properti virtual yang merupakan salah satu bentuk aset digital yang eksis di dunia *Metaverse* telah memenuhi unsur kebendaan berdasarkan KUHPerdata. Walaupun dalam KUHPerdata maupun peraturan undang-undang yang berlaku belum membahas serta mengatur secara rinci terkait alur transaksi digital *Metaverse*, namun aturan dasar terkait mekanisme transaksi digital dan konsepsi kebendaan sudah dijelaskan dalam KUHPerdata dan aturan hukum nasional yang berlaku.

Berdasarkan ketentuan Pasal 584 KUH Perdata, bahwa hak milik terhadap suatu benda dapat hilang melalui beberapa cara, yakni diambil dengan tujuan untuk dimiliki, daluwarsa, perlekatan, pewarisan menurut undang-undang, maupun menurut surat wasiat dan dengan penunjukan atau penyerahan. Ketika seseorang meninggal dunia, maka seluruh harta peninggalannya akan dialihkan kepada ahli warisnya melalui pewarisan, sehingga pewarisan menjadi salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk mempertahankan kelangsungan kepemilikan terhadap properti virtual setelah sang pemilik meninggal dunia. Namun, dalam hukum positif Indonesia, properti virtual belum memiliki kedudukan yang jelas. Bahkan, hukum kewarisan Indonesia hanya mengatur harta warisan berupa benda bergerak dan benda tidak bergerak saja.

Tidak adanya regulasi yang secara eksplisit mengatur mengenai kewarisan aset digital dalam sistem hukum kewarisan Indonesia menimbulkan suatu ketidakpastian hukum, sehingga menciptakan perdebatan apakah aset digital dapat dikualifikasikan secara keperdataan sebagai objek waris dan melahirkan suatu kekhawatiran karena berkaitan erat dengan seluruh kepentingan ahli waris. Berbeda dengan Indonesia, Amerika Serikat telah membentuk regulasi yang secara khusus mengatur mengenai aset digital yang menjadi pedoman dasar dalam pewarisan aset digital, di mana dalam peraturan tersebut dimuat prinsip-prinsip dasar dalam peralihan aset digital ketika pemiliknya meninggal dunia melalui pembukaan akses terhadap aset digital sebagaimana termuat dalam *The Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act of 2015* (RUFADAA).

Sistem yang dianut dalam pengaturan hukum benda pada Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah sistem tertutup, sehingga orang-orang tidak diizinkan untuk mengadakan hak-hak kebendaan baru di luar dari apa yang telah ditentukan dalam undang-undang. Namun, perkembangan teknologi yang sangat pesat telah melahirkan beraneka ragam objek hukum baru. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan kepastian hukum terhadap perkembangan bentuk benda baru, maka dilakukanlah berbagai upaya pembaharuan konsep benda melalui pembentukan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Salah satu upaya pembaharuan konsep benda sangat nampak dalam pembentukan Undang-Undang Perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) yang mengkategorikan hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain tata letak sirkuit terpadu sebagai suatu benda. Tak hanya itu saja, dalam perkembangannya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menciptakan suatu pemikiran baru tentang benda, di mana "informasi"

lahir sebagai suatu konsep benda. Dengan adanya perkembangan teknologi, lahirlah suatu informasi yang berbasis elektronik yang dikenal dengan istilah informasi elektronik. Pasal 1 angka 1 Undang Undang ITE secara eksplisit mendefinisikan informasi elektronik bahwa: "Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya."

Istilah informasi elektronik dapat dipersamakan dengan istilah aset digital sebab keduanya merupakan kumpulan data dalam bentuk digital yang tersimpan dalam media elektronik. Hal ini sejalan dengan pandangan Abdul Salam yang mengungkapkan bahwa pada dasarnya aset digital merupakan informasi elektronik itu sendiri. Salah satu bentuk aset digital adalah properti virtual. Atas perbandingan di atas, didapati bahwa properti virtual telah memenuhi unsur-unsur kebendaan, sehingga terhadapnya berlaku ketentuan hukum benda dengan dasar analisis sebagai berikut:

a. Segala sesuatu yang dapat dilekati dengan hak milik atau dapat dikuasai
   Definisi dari hak milik diatur dalam Pasal 570 KUHPerdata yang pada pokoknya mendefinisikan hak milik sebagai hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang. Ditinjau dari segi kepemilikannya, hak kepemilikan terhadap properti virtual adalah sebagai bentuk aset digital pada dasarnya secara teknis melekat pada pemilik sejak saat ia membuat dan menguasai atau membeli aset tersebut.
b. Benda berwujud atau benda tidak berwujud
   Properti virtual dapat diakses melalui media elektronik manapun, baik itu melalui *smartphone*, laptop, dan berbagai media lainnya dari akun itu sendiri. Maka dari itu, properti virtual dapat diidentifikasi sebagai suatu benda bergerak karena dapat berpindah atau dipindahkan sebagaimana karakteristik dari benda bergerak dalam KUHPerdata dengan menggunakan *username* dan *password.* Bentuk properti virtual yang berbasis digital mengindikasi bahwa properti virtual tidak memiliki bentuk fisik yang dapat disentuh pancaindera manusia seperti ciri benda tidak bertubuh dalam Pasal 503 KUHPerdata. Pasal 1 angka 19 Peratran Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik mendefinisikan barang digital sebagai berikut: "Barang digital adalah setiap barang tidak berwujud yang berbentuk informasi elektronik atau digital meliputi barang yang merupakan hasil konversi atau pengalihwujudan maupun barang yang secara originalnya berbentuk elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada piranti lunak, multimedia, dan/atau data elektronik." Berdasarkan pasal tersebut, maka properti virtual selaku aset digital atau informasi elektronik merupakan suatu benda yang dikualifikasikan sebagai benda tidak berwujud.
c. Dapat dialihkan kepemilikannya
   Suatu hak milik terhadap benda dapat diperoleh melalui beberapa cara, seperti pengambilan untuk dimiliki, dengan perlekatan, dengan lewat waktu, dengan pewarisan, baik menurut undang-undang maupun menurut surat wasiat, dan dengan penunjukan atau penyerahan sebagaimana diatur dalam Pasal 584 KUHPerdata. Properti virtual yang dapat beralih atau dialihkan, baik itu melalui pewarisan, hibah, wasiat, wakaf, perjanjian tertulis, ataupun sebab lain yang dibenarkan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, properti virtual telah memenuhi unsur benda berupa dapat dialihkan kepemilikannya.

d. Mengandung nilai ekonomis properti virtual dapat dikatakan mengandung nilai ekonomis ketika didalamnya dapat diperjual belikan kepada pembeli melalui perdagangan virtual di metaverse.

Berdasarkan seluruh pengkajian konsep benda dalam Buku II KUHPerdata yang telah diuraikan dan diklasifikasikannya properti virtual sebagai benda bergerak tidak berwujud mengartikan properti virtual sebagai aset digital merupakan suatu obyek yang dapat diwariskan menurut KUHPerdata. Hal ini dikarenakan objek kewarisan mencakup seluruh benda bergerak dan benda tidak bergerak, serta benda berwujud dan tidak berwujud.

Perlindungan hak ahli waris terhadap aset digital di Indonesia merupakan isu yang semakin mendesak seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dan aset digital oleh masyarakat. Aset digital mencakup berbagai bentuk seperti akun media sosial, email, file digital, mata uang kripto, termasuk properti virtual dan lainnya. Pengaturan dan perlindungan hak ahli waris terhadap aset digital perlu diatur secara efektif dalam kerangka hukum yang ada untuk memastikan bahwa hak-hak ahli waris diakui dan dilindungi dengan baik. Namun, terdapat beberapa tantangan dan masalah hukum yang perlu diatasi dalam proses ini.

Salah satu tantangan utama dalam melindungi hak ahli waris terhadap aset digital adalah masalah akses dan kendali. Banyak penyedia layanan digital memiliki kebijakan privasi yang ketat, yang sering kali menghambat ahli waris untuk mengakses aset digital tanpa izin eksplisit dari pemilik akun. Misalnya, Facebook dan Google memiliki kebijakan khusus mengenai akun pengguna yang meninggal, tetapi prosedur untuk mengakses atau mengelola akun tersebut bisa sangat kompleks dan memerlukan dokumentasi yang lengkap, termasuk surat kematian dan bukti hubungan ahli waris dengan pemilik akun.

Selain itu, regulasi yang mengatur warisan aset digital di Indonesia masih belum komprehensif dan sering kali tidak jelas. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya serta Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, adalah beberapa peraturan yang relevan. Namun, kedua undang-undang ini lebih menekankan pada perlindungan data pribadi dan keamanan informasi daripada pengaturan spesifik tentang warisan aset digital. Pasal 26 Undang Undang ITE menyatakan bahwa penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan, kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan. Meskipun pasal ini dapat digunakan sebagai dasar hukum untuk melindungi data pribadi almarhum dalam konteks warisan digital, masih diperlukan regulasi yang lebih spesifik dan komprehensif.

Dalam mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan beberapa langkah strategis dan pembaruan regulasi hukum yang secara spesifik mengatur warisan aset digital di Indonesia; Pembaruan Regulasi Hukum, Kolaborasi dengan Penyedia Layanan Digital, Peningkatan Literasi Digital dan Kesadaran Masyarakat dan Pengembangan Sistem dan Layanan Pendukung. Pembaruan regulasi hukum adalah langkah pertama yang perlu diambil untuk melindungi hak ahli waris terhadap aset digital. Pemerintah perlu mengadopsi undangundang baru atau merevisi undang-undang yang ada untuk mencakup aspek-aspek warisan aset digital. Regulasi ini harus mencakup panduan yang jelas mengenai akses dan pengelolaan aset digital oleh ahli waris, serta mekanisme untuk menyelesaikan sengketa yang mungkin timbul. Misalnya, Indonesia dapat belajar dari praktik di Amerika Serikat dengan mengadopsi prinsip-prinsip dari *Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act* (*RUFADAA*), yang memberikan wewenang kepada perwakilan pribadi atau *trustee* untuk mengakses dan mengelola aset digital orang yang telah meninggal.

Pemerintah dan lembaga hukum perlu berkolaborasi dengan penyedia layanan digital untuk menciptakan kebijakan yang memudahkan akses ahli waris terhadap aset

digital tanpa mengabaikan perlindungan privasi. Kolaborasi ini bisa melibatkan pembuatan protokol yang lebih sederhana dan transparan untuk mengakses akun digital yang ditinggalkan oleh pemiliknya. Misalnya, penyedia layanan digital dapat menyediakan opsi bagi pengguna untuk menetapkan ahli waris digital atau kontak warisan dalam pengaturan akun mereka, sehingga memudahkan ahli waris untuk mengakses aset digital setelah pengguna meninggal.

Peningkatan literasi digital dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya perencanaan warisan digital juga sangat penting. Banyak individu yang belum menyadari pentingnya mengatur aset digital mereka sebagai bagian dari perencanaan warisan. Hal ini dapat dilakukan melalui kampanye edukasi dan penyuluhan mengenai perencanaan warisan digital dan penggunaan layanan perencanaan warisan. Edukasi ini harus mencakup cara menyusun daftar aset digital, menyimpan informasi akses dengan aman, dan menetapkan instruksi yang jelas untuk ahli waris. Pengembangan sistem dan layanan pendukung juga diperlukan untuk membantu individu dalam mengelola aset digital mereka secara efektif. Misalnya, layanan perencanaan warisan digital yang membantu pengguna menyusun daftar aset digital dan menyimpan informasi akses dengan aman. Selain itu, penyedia layanan digital dapat menawarkan fitur seperti vault digital yang memungkinkan pengguna menyimpan informasi sensitif seperti kata sandi dan kunci privat dengan aman, dan memberikan akses kepada ahli waris yang ditunjuk setelah kematian pengguna.

Perlindungan hak ahli waris terhadap aset digital di Indonesia memerlukan pendekatan yang komprehensif dan multi-disipliner. Diperlukan pembaruan regulasi hukum yang jelas dan spesifik, kolaborasi dengan penyedia layanan digital, peningkatan literasi digital, dan pengembangan sistem serta layanan pendukung. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan hak ahli waris terhadap aset digital dapat terlindungi dengan baik, memberikan kepastian hukum bagi ahli waris, dan memastikan bahwa aset digital tidak hilang atau disalahgunakan. Belajar dari praktik terbaik di negara-negara lain dapat memberikan wawasan berharga bagi Indonesia dalam merumuskan kebijakan yang efektif dan komprehensif untuk melindungi hak ahli waris terhadap aset digital.

Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa properti virtual sebagai aset digital pada *platform metaverse* pada dasarnya sudah memenuhi syarat ditinjau berdasarkan hukum waris BW (*Burgerlijk Wetboek*), dengan adanya ciri yang melekat, yaitu: (1) Segala sesuatu yang dapat dilekati dengan hak milik atau dapat dikuasai, (2) Benda berwujud atau benda tidak berwujud (3) Dapat dialihkan kepemilikannya dan (3) Mengandung nilai ekonomis. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan hak ahli waris terhadap aset digital dapat terlindungi dengan baik, memberikan kepastian hukum bagi ahli waris, dan memastikan bahwa aset digital tidak hilang atau disalahgunakan.

4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Status hukum properti virtual sebagai aset digital pada *platform metaverse* pada dasarnya sudah memenuhi syarat ditinjau berdasarkan hukum waris BW (*Burgerlijk Wetboek*), dengan adanya ciri yang melekat, yaitu: (1) Segala sesuatu yang dapat dilekati dengan hak milik atau dapat dikuasai (2) Benda berwujud atau benda tidak berwujud (3) Dapat dialihkan kepemilikannya dan (3) Mengandung nilai ekonomis. Perlindungan hak ahli waris terhadap aset digital di Indonesia memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi, sehingga dengan langkah-langkah ini, diharapkan hak ahli waris terhadap aset digital dapat terlindungi dengan baik, memberikan kepastian hukum bagi ahli waris, dan memastikan bahwa aset digital tidak hilang atau disalahgunakan

Bertitik tolak pada permasalahan yang ada dan dikaitkan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disarankan bahwa : Pemerintah Indonesia perlu untuk membentuk suatu peraturan hukum yang secara eksplisit mengatur mengenai prosedur pewarisan terhadap aset digital. Peraturan tersebut dibentuk dengan tujuan untuk memberikan perlindungan terhadap hak mewaris ahli waris. Pemerintah perlu dengan segera menyikapi permasalahan pewarisan aset digital ini dengan terlebih dahulu mengadakan sosialisasi mengenai pentingnya perencanaan terhadap keberlangsungan aset digital ketika pemilik meninggal dunia kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat menyadari betapa pentingnya perencanaan dalam mengatasi hambatan dalam pewarisan aset digital saat ini

5. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Qirom S. Meliala, 2009, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*, Yogyakarta : Liberty

A.Pitlo And Mr.J.E.Kasdorp, 2003, *Hukum Waris Menurut Kitab Undang Undang Hukum Perdata Belanda*

Benjamin Asri dan Thabrani Asri, 2001, *Dasar-dasar Hukum Waris Barat Suatu Pembahasan Teoritis dan Praktek*, Bandung: Tarsito

Bainbridge, D.I. 2001. *Komputer dan Hukum* Jakarta : Sinar Grafika

Djaja S.Meliala, 2007, *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Orang dan Hukum Keluarga*, Edisi Revisi, Bandung : Nuansa Aulia

Eman Suparman, 2005, *Hukum Waris Indonesia***,** Bandung : Refika Adi

Hartono Soerjopratiknjo 2019, *Hukum Waris Tanpa Wasiat*

Irham Rahman, Hery Lilik Sudarmanto, and Satriyani Cahyo Widayati, "Kajian Yuridis Jaminan Kebendaan Pada Digital Aset Sebagai Objek Jaminan," *Jurnal Transparansi Hukum* 03, no. 02 (2020): 04.

Luthfia Qurani Suminar, "Problematika Regulasi Aset Digital Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif," *Problematika Regulasi Aset Digital Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif*, 2023

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

Voraprapa Nakavachara and Kanis Saengchote, "*Is IMetaverse ILAND a GoodI IInvestment? IIt IDepends onI IYour IUnit Iof IAccount!", Chulalongkorn Business School,*