

Keabsahan Jual Beli *Non-Fungible Token* (NFT) pada *Metaverse* yang Dimiliki oleh *Ransverse* Ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Muhammad Azis Ramdhani*, Neni Sri Imaniyati, Diana Wiyanti

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

* muhammadazis2311@gmail.com, nenisriimaniyati@unisba.ac.id, dianawiyanti1@gmail.com

Abstract. The metaverse is a simulated digital environment that combines augmented reality, virtual reality, block chain, and social media to create user interaction areas that mimic the real world. It uses the block chain to ensure the uniqueness of digital goods, and non-fungible tokens (NFT) are unique and non-duplicable cryptographic tokens on the blockchain. NFT represent collectible digital assets with the same value as physical assets. However, Indonesian law does not provide specific rules for the metaverse and NFT. This research aims to describe the validity of buying and selling NFT on the metaverse, using a statutory approach method, conceptual approach method, normative juridical data collection type, analytical descriptive research specifications, and qualitative data analysis techniques. Ransverse, a virtual land buying and selling platform, does not meet the requirements of the "a lawful cause" clause in Indonesian law, as it does not have certification related to Trading Through Electronic Systems (PSME). Indonesian law mandates the use of rupiah as a means of payment for all transactions, including electronic and physical ones. Ransverse transactions are invalid and illegal, violating the principle of legal certainty.

Keywords: *Metaverse, non-fungible token (nft), Trading Through Electronic Systems (PMSE).*

Abstrak. Metaverse adalah lingkungan digital simulasi yang menggabungkan augmented reality, virtual reality, blockchain, dan media sosial untuk menciptakan area interaksi pengguna yang meniru dunia nyata. Metaverse menggunakan blockchain untuk memastikan keunikan barang digital, dan non-fungible token (NFT) adalah token kriptografi yang unik dan tidak dapat digandakan pada blockchain. NFT mewakili aset digital yang dapat ditagih dengan nilai yang sama dengan aset fisik. Namun, hukum di Indonesia tidak memberikan aturan khusus untuk metaverse dan NFT. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keabsahan jual beli NFT pada metaverse, dengan menggunakan metode pendekatan perundang-undangan, metode pendekatan konseptual, tipe pengumpulan data yuridis normatif, spesifikasi penelitian deskriptif analitis, dan teknik analisis data kualitatif. Ransverse, sebuah platform jual beli tanah virtual, tidak memenuhi syarat klausul "suatu sebab yang halal" dalam hukum Indonesia, karena tidak memiliki sertifikasi terkait Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PSME). Hukum Indonesia mengamankan penggunaan mata uang rupiah sebagai alat pembayaran untuk semua transaksi, termasuk transaksi elektronik dan fisik. Transaksi yang dilakukan oleh Ransverse tidak sah dan ilegal, melanggar asas kepastian hukum.

Kata Kunci: *Iklan, Metaverse, non-fungible token (nft), Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE).*

A. Pendahuluan

Pada tahun 2003 O'Reilly Media mengenalkan Web 2.0 secara publik, yang menjadikan Web 1.0 mengalami perkembangan generasi berikutnya. Pada tahun 2004, Web 2.0 dikembangkan dan digabungkan dengan internet untuk digunakan secara global hingga tahun 2023. Penggunaan Web 2.0 memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan pada kebiasaan manusia karena memiliki beberapa fitur yang lebih unggul dan bermanfaat. Web 1.0 pada dasarnya dikonsepsikan hanya untuk memberikan informasi dan komunikasi satu arah, sehingga masyarakat yang melihat informasi yang dibagikan tersebut tidak dapat berkomunikasi secara langsung pada pemberi informasinya. Sedangkan Web 2.0 memberikan fitur baru dengan adanya komunikasi dua arah bagi Masyarakat. Salah satu contoh implementasi Web 2.0 yaitu platform media Youtube dan Instagram yang banyak diakses oleh masyarakat.

Instagram, YouTube, dan Facebook adalah produk Web 2.0 yang digunakan masyarakat untuk mencari pekerjaan di internet dengan menjadi kreator konten dan memungkinkan penonton berkomunikasi langsung dengan kreator. Meskipun demikian, kemajuan zaman tidak berhenti di sana, Tim Berners Lee memperkenalkan Web 3.0 pada tahun 2001, yang merupakan web generasi ketiga dengan fitur yang lebih baik. Web 3.0 membedakan diri dari Web 1.0 dan Web 2.0 dengan menambahkan sistem Block Chain, yang memulai metaverse.

Metaverse adalah lingkungan digital simulasi yang menggabungkan prinsip augmented reality (AR), virtual reality (VR), block chain, dan media sosial untuk menciptakan area interaksi pengguna yang meniru dunia nyata. Salah satu teknologi di metaverse adalah block chain, yang memastikan bahwa semua barang digital di dalamnya tidak dapat direplikasi atau dicuri. Dalam perdagangan di metaverse, orang-orang menjual barang yang unik, karena tidak dapat direplikasi atau dicuri. Salah satu istilah yang paling dikenal oleh masyarakat metaverse adalah Non-Fungible Token yang selanjutnya akan disebut NFT. Non-Fungible Token (NFT) adalah token kriptografi unik dan tidak dapat diduplikasi di block chain. NFT dapat digunakan untuk mewakili barang-barang dunia nyata yang merupakan aset digital tertagih yang memiliki nilai sama seperti aset fisik.

Pada hakikatnya transaksi jual beli merupakan kegiatan tukar menukar barang. Wirjono Prodjodikoro berpendapat bahwa jual beli adalah suatu persetujuan dengan suatu pihak mengikatkan diri untuk wajib menyerahkan suatu barang dan satu pihak lain wajib membayar harga, yang dimufakati oleh kedua belah pihak. Secara umum dapat diketahui bahwa jual beli merupakan suatu perbuatan yang melibatkan dua pihak atau lebih dimana yang satu menyerahkan barangnya kepada pihak lain dengan memperoleh bayaran dari pihak yang ingin menerima barang dari pihak pertama. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) menjelaskan definisi dari jual beli pada pasal 1457 yang menyebutkan "Jual-beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan."

Dalam Hukum Islam, jual beli disebut dengan "bai" dan diatur dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah yang menjelaskan mengenai jual beli menurut Islam di dalam Buku II Tentang Akad pada Pasal 20 Ayat 2 yang menyebutkan "Bai' adalah jual beli antara benda dengan benda atau pertukaran benda dengan uang." Dalam praktiknya jual beli muncul dalam objek yang beragam dengan tujuan penggunaan yang berbeda, mulai dari jual beli untuk memenuhi kebutuhan konsumsinya dan juga jual beli untuk digunakan sebagai investasi berjangka.

Adanya kegiatan jual beli yang digunakan sebagai sarana investasi ini juga didukung oleh pemerintah, dengan dibentuknya hukum yang mengatur mengenai investasi pada ketentuan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1995 Tentang Pasar Modal dan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2007 Tentang Penanaman Modal. Terbentuknya hukum tersebut menjadi tanda adanya dukungan pemerintah dalam menyediakan sarana strategis bagi para investor demi berlangsungnya pertumbuhan ekonomi serta pembangunan nasional. Dalam kenyataannya, ada sejumlah instrumen investasi, mulai dari obligasi, peer to peer lending, hingga saham, dan mata uang kripto. Dengan membeli saham, seseorang dapat memiliki bukti kepemilikan pada suatu perusahaan dan akan mendapatkan pembayaran melalui dividen, sedangkan kripto merupakan instrumen investasi yang dapat mengalami perubahan nilai ekonomi yang cepat. Akibatnya,

saham dan kripto adalah instrumen investasi yang paling disukai oleh masyarakat. Namun, peningkatan investasi di Indonesia juga perlu diperhatikan, karena pemerintah membentuk Lembaga Otoritas Jasa Keuangan (OJK) berdasarkan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 Tentang Otoritas Jasa Keuangan untuk mengawasi transaksi uang masyarakat.

Kripto adalah mata uang digital yang dimana mata uang ini hanya ada di dalam komputer dan tidak memiliki bentuk fisik akan tetapi memiliki nilai ekonomis dan nilai tukar dalam melakukan transaksi jual beli digital yang mana kripto ini terbentuk melalui teknologi blockchain. Kripto diatur dalam Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 5 Tahun 2019 Tentang Ketentuan Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (Crypto Asset) di Bursa Berjangka.

NFT merupakan istilah ekonomi terhadap segala sesuatu yang tak tergantikan (non-fungible) dalam bentuk aset digital. Adanya NFT ini dapat dipersamakan layaknya karya seni yang menjadi aset kekayaan intelektual. NFT sebagai salah satu bagian dari metaverse kini telah banyak dijadikan sebagai investasi oleh masyarakat di Indonesia. Salah satu kasus jual beli di metaverse yang ramai dengan pemanfaatan NFT ini adalah pembelian aset digital properti di Ransverse yang merupakan proyek dari Raffi Ahmad. Cara membeli tanah di RansVerse sangat sederhana, dengan cara membelinya menggunakan \$VCG Token. Setelah itu, dapat mengirimkan \$VCG Token ke smart contract yang ditunjukkan di LAND yang ingin dibeli. Dengan adanya fenomena ini maka diperlukan penelitian terhadap transaksi jual beli yang menggunakan Token VCG pada produk Ransverse.. Legalitas terhadap keabsahan transaksi jual beli adalah suatu jaminan dasar bagi kebebasan individu dengan memberi batas aktivitas apa yang dilarang secara tepat dan jelas.

Transaksi metaverse pada Ransverse, mengharuskan seseorang untuk konversi mata uang rupiah ke dalam mata uang kripto, karena dalam transaksi jual belinya hanya dapat menggunakan Token VCGamers sebagai mata uang yang dapat berlaku dalam dunia Ransverse. Apabila dikaitkan dengan hukum positif di Indonesia, maka hal ini tentulah tidak sesuai dengan Pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang yang menyebutkan bahwa "Rupiah adalah alat pembayaran yang sah". Selain itu, metaverse adalah suatu benda yang hanya ada di dunia virtual. Meskipun memiliki nilai ekonomis, benda tersebut tidak ada secara fisik. Namun, syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam transaksi jual beli menurut hukum positif di Indonesia salah satunya, yaitu Hukum Islam yang mengatur bahwa transaksi jual beli haruslah terdiri dari dua bagian: syarat yang diikatkan kepada pihak dan syarat yang diikatkan kepada barang atau objek. Salah satu syarat yang diikatkan kepada objek adalah bahwa barang harus ada saat transaksi terjadi secara jelas dan kedua belah pihak dapat melihatnya. Penjual harus menunjukkan barang yang mereka jual dengan jelas, termasuk ukuran, berat, jenis, sifat, dan harganya.

Di Indonesia tidak hanya terdapat Hukum Perdata yang mengatur mengenai jual beli, akan tetapi terdapat juga Hukum Islam yang mengatur mengenai keabsahan jual beli suatu produk. Dalam hukum Islam suatu obyek yang tidak terlihat atau dapat disentuh secara fisik tidaklah dapat diperjual belikan karena dikhawatirkan dapat merugikan salah satu pihak akan tetapi bahkan dalam hukum perdata juga membahas mengenai syarat sahnya suatu perjanjian jual beli apabila tidak ada sebab yang terlarang. Dengan demikian munculah suatu pertanyaan bagaimana legalitas terhadap Keabsahan jual beli non-fungible token (NFT) pada metaverse berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah serta bagaimana kesesuaian transaksi non-fungible token (NFT) pada metaverse yang dimiliki oleh Ransverse berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang, karena diperlukan adanya regulasi yang memberikan keamanan dan kepastian secara hukum terhadap jual beli di metaverse. Sehingga diperlukannya suatu tinjauan penelitian pada fenomena ini, karena melihat jual beli metaverse memiliki peluang untuk dapat menjadi salah satu aktivitas yang akan banyak dilakukan oleh masyarakat di Indonesia dan diperlukan kepastian hukum untuk menjamin transaksi dalam jual belinya.

Teknologi yang semakin pesat dan berkembang ini haruslah diimbangi dengan keberadaan regulasi hukum yang jelas bagi masyarakatnya, karena hukum haruslah selalu berkembang mengikuti zaman. Maka dari itu diperlukannya kajian komprehensif terhadap jual

beli ini menurut hukum perdata dan hukum Islam. Oleh karena itu maka penulis tertarik untuk mengkaji fenomena ini dengan judul “Keabsahan Jual Beli *Non-Fungible Token (NFT)* Pada *Metaverse* Ditinjau Dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah”.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan peraturan perundang-undangan, karena isu hukum yang dikaji berkaitan undang-undang terkait masalah penelitian ini. Peneliti ini juga menggunakan metode pendekatan konseptual dengan jenis pengumpulan data yuridis normatif, spesifikasi penelitian deskriptif analitis dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data bersifat kualitatif dengan cara interpretasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Keabsahan Jual Beli *Non-Fungible Token (NFT)* Pada *Metaverse* Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Non-Fungible Token (NFT) dan *metaverse* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan masyarakat di Indonesia suatu pilihan tambahan pada bidang investasi. Transaksi Jual beli *NFT* pada *metaverse* ini dapat masih belum diketahui oleh masyarakat luas, karena masyarakat masih belum mengetahui kepastian hukum di Indonesia terkait *NFT* dan *metaverse*. Akan tetapi, hal ini tidaklah menutup kemungkinan bahwa masyarakat yang sudah melakukan transaksi *NFT* melalui *metaverse* pada kesehariannya, tetap membutuhkan suatu ketentuan hukum yang jelas dan pasti bagi perbuatan hukum yang hendak akan dilakukannya.

Transaksi penjualan *NFT* pada *metaverse* yang dilakukan oleh Rans Entertainment dalam proyek Ransverse dapat dikaji dengan peraturan-peraturan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Secara ketentuan nasional, syarat sah perjanjian disebutkan pada Pasal 1320 KUH Perdata. Sedangkan secara ketentuan syariah, syarat sah perjanjian disebutkan pada Pasal 26 dan Pasal 29 KHES, selain itu terdapat Asas-asas perjanjian dalam hukum Islam yang secara umum terdiri dari: (a) Asas kebolehan (*mabda' al-ibahah*); (b) Asas kebebasan berkontrak (*mabda' hurriyyah at-ta'aqud*); (c) Asas konsensualisme/kesepakatan (*mabda' ar-radha' iyyah*) dan asas janji; (d) asas keseimbangan (*mabda' at-tawazun fi al mu'awadhah*); (e) asas kemaslahatan; dan (f) asas amanah dan asas keadilan.

Project Ransverse ini menggunakan sistem perdagangan elektronik. Secara lebih jelasnya disebutkan dalam Pasal 1 ayat (2) PP Nomor 80 Tahun 2019 yang menyebutkan “Perdagangan Melalui Sistem Elektronik yang selanjutnya disingkat PMSE adalah Perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik.” Dalam peraturan pemerintah lebih lanjut, perdagangan melalui sistem elektronik wajib untuk melakukan sertifikasi elektronik Indonesia, ketentuan tersebut dapat kita lihat pada PP Nomor 71 Tahun 2019 Pada Pasal 42 ayat (1) menyebutkan “Penyelenggaraan Transaksi Elektronik wajib menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Penyelenggara Sertifikasi Elektronik Indonesia.”

Merujuk pada ketentuan diwajibkannya sertifikasi bagi penyelenggara melalui sistem elektronik tersebut, Menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memberikan masyarakat untuk dapat mengakses daftar pelaku usaha yang sudah memiliki sertifikasi sistem elektronik di Indonesia. Menurut informasi yang didapatkan berdasarkan riset, menyatakan bahwa Ransverse belum memiliki sertifikasi sistem elektronik sesuai dengan ketentuan dari PP Nomor 71 Tahun 2019.

Selain dalam merujuk pada ketentuan Hukum Perdata, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah turut memberikan aturan terkait syarat sah perjanjian yang telah dijelaskan pada point-point sebelumnya. Salah satu syarat dari sahnya perjanjian dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, yaitu adanya suatu sebab yang halal menurut syariat Islam. Lebih lanjutnya, ketentuan terkait syarat objektif yang diharamkan oleh syariat Islam telah diatur lebih jelas dalam Pasal 76 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

Berdasarkan uraian-uraian teori-teori diatas maka dapat dipahami bahwa unsur objektif

pada syarat sah suatu perjanjian berdasarkan KUH Perdata dan KHES tidak terpenuhi oleh Ransverse, karena klausul “suatu sebab yang halal” secara perdata dan syariah tidak terpenuhi. Namun demikian, unsur subjektif dalam ketentuan KUH Perdata dan KHES sudah terpenuhi, maka secara unsur subjektif perjanjian tetap sah secara hukum. Kendati demikian perlu dipahami bahwa secara Hukum Perdata, Ransverse dianggap tidak dapat melakukan jual beli yang sah karena tidak adanya sertifikasi sistem elektronik yang wajib dimiliki penyelenggara elektronik. Selain itu, secara Hukum Ekonomi Syariah, Ransverse tidak memenuhi syarat halal dari barang yang dapat diperjualbelikan karena tidak sesuai dengan Pasal 26 KHES sehingga hal inilah yang menyebabkan transaksi Ransverse dianggap tidak sah secara hukum.

2. Bagaimana Kesesuaian Transaksi Non-Fungible Token (NFT) Pada Metaverse Yang Dimiliki Oleh Ransverse Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang

Proyek Ransverse ini diluncurkan pada tahun 2022 dan sudah terbuka secara publik sehingga masyarakat dapat menikmati dunia virtual yang memiliki kemiripan dengan dunia nyata. Akan tetapi dalam penerapan sistemnya, Ransverse melakukan kerja sama dengan VCGamers untuk menjadikan cryptocurrency sebagai mata uang yang berlaku dalam Ransverse yang nantinya seluruh masyarakat yang menggunakan fitur dari Ransverse haruslah melakukan transaksi menggunakan mata uang cryptocurrency.

Penggunaan cryptocurrency ini dikarenakan Ransverse merupakan proyek metaverse yang fokus penjualannya adalah tanah virtual yang hanya bisa dimiliki melalui Non-Fungible Token (NFT) yang dalam hal ini NFT adalah suatu token fungible yang berdiri diatas sistem blockchain dan terintegrasi dengan cryptocurrency, sehingga apabila Ransverse melakukan jual beli tanah virtual menggunakan NFT maka blockchain dan kripto akan turut serta digunakan oleh Ransverse. Salah satu ketentuan khusus yang diatur pada setiap negara adalah penggunaan mata uang sebagai alat tukar dalam melakukan transaksi jual beli. Ketentuan mata uang di Indonesia sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang. Selanjutnya, pada Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa “Mata Uang adalah uang yang dikeluarkan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia yang selanjutnya disebut Rupiah.” Dalam ketentuan berikut bisa kita simpulkan bahwa mata uang yang ada di Indonesia hanya rupiah. Selanjutnya, ketentuan tersebut diperjelas dalam Pasal 21 yang menyebutkan:

1. Rupiah wajib digunakan dalam:
 - a) setiap transaksi yang mempunyai tujuan pembayaran;
 - b) penyelesaian kewajiban lainnya yang harus dipenuhi dengan uang; dan/atau
 - c) transaksi keuangan lainnya yang dilakukan di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Kewajiban sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku bagi:
 - a) transaksi tertentu dalam rangka pelaksanaan anggaran pendapatan dan belanja negara;
 - b) penerimaan atau pemberian hibah dari atau ke luar negeri;
 - c) transaksi perdagangan internasional;
 - d) simpanan di bank dalam bentuk valuta asing; atau
 - e) transaksi pembiayaan internasional.

Merujuk pada ketentuan berikut, maka dapat disimpulkan bahwa rupiah sebagai mata uang di Indonesia digunakan untuk segala macam transaksi yang mempunyai tujuan pembayaran dan dilakukan di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Meskipun dalam ketentuannya terdapat pengecualian dalam penggunaan mata uang, akan tetapi pengecualian tersebut hanya berlaku bagi transaksi internasional. Sedangkan dalam kasus Ransverse milih Rans Entertainment ini bukanlah suatu transaksi yang melewati batas yuridiksi Indonesia, dan server yang digunakan berada dalam lingkup wilayah indonesia, sehingga hal ini mewajibkan Ransverse untuk melakukan transaksi menggunakan mata uang rupiah sebagai mata uang yang secara sah diakui sebagai mata uang di Indonesia oleh undang-undang.

Dari hal tersebut, Ransverse dapat dikatakan tidak dapat melakukan transaksi secara sah karena penggunaan Token VCGamers sebagai mata uang dalam melakukan transaksi jual beli

tanah virtual dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PSME). Masyarakat tetap diperkenankan untuk melakukan transaksi tanah virtual dengan Ransverse, akan tetapi transaksi tersebut tidak legal dan tidak akan mendapatkan kekuatan hukum serta kepastian hukum dalam aktivitasnya, sehingga apabila dikemudian hari terjadi suatu perkara yang merugikan masyarakat, maka masyarakat tidak mempunyai alat bukti yang kuat.

D. Kesimpulan

1. Perdagangan melalui sistem elektronik adalah suatu perkembangan teknologi yang salah satunya adalah dengan munculnya *metaverse* sebagai langkah untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan sosialisasi melalui dunia virtual. Akan tetapi dalam ketentuan nasional, belum terdapat hukum yang secara jelas dan konkrit membahas *Non-Fungible Token (NFT)* dan *blockchain*, sehingga masyarakat belum mendapatkan kepastian hukum dalam transaksi *NFT* di wilayah Republik Indonesia. Meninjau keabsahan jual beli *Non-Fungible Token (NFT)* pada *metaverse* berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dapat menjadi rujukan kita bahwa menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, syarat sah perjanjian diatur pada Pasal 1320 KUH Perdata yang meliputi: (a) Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya; (b) Kecakapan untuk membuat suatu perikatan; (c) Suatu hal tertentu; dan (d) Suatu sebab yang halal. Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menjelaskan pada Pasal 26 bahwa akad tidak sah bila bertentangan dengan: (a) Syariat Islam; (b) Peraturan perundang-undangan; (c) Ketertiban umum; dan/atau (d) Kesusilaan. Merujuk pada ketentuan tersebut, Pasal 51 ayat (1) PP Nomor 71 Tahun 2019 menjelaskan bahwa “Penyelenggara Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (2) wajib memiliki Sertifikat Elektronik.” Melihat pada ketentuan tersebut maka dapat memberikan kita gambaran yang cukup jelas bahwa transaksi *NFT* tidak memenuhi syarat klausul “suatu sebab yang halal” karena terdapat beberapa ketentuan yang tidak terpenuhi oleh *Ransverse* dalam melakukan transaksi jual beli tanah virtual menggunakan *NFT*. Dalam ketentuan Hukum Perdata, *Ransverse* belum memiliki sertifikasi terkait dengan Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PSME) yang dilakukannya, dan berdasarkan ketentuan Hukum Ekonomi Syariah, *Ransverse* tidak memenuhi ketentuan yang halal secara Islam dan ketentuan peraturan perundang-undangan.
2. Penggunaan mata uang dalam lingkup Wilayah Republik Indonesia adalah suatu hal yang wajib, selama transaksinya tidak bersifat internasional maka masyarakat diwajibkan menggunakan mata uang Indonesia sebagai tujuan pembayaran. Berdasarkan pada ketentuan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 pada Pasal 21 yang menyebutkan bahwa “Rupiah wajib digunakan dalam: (a) setiap transaksi yang mempunyai tujuan pembayaran; (b) penyelesaian kewajiban lainnya yang harus dipenuhi dengan uang; dan/atau (c) transaksi keuangan lainnya yang dilakukan di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ketentuan tersebut menyebutkan bahwa segala transaksi harus menggunakan rupiah, yang dapat diartikan bahwa transaksi secara elektronik ataupun fisik tetap harus mempergunakan rupiah. Dalam hal ini *Ransverse* tidak menggunakan mata uang rupiah, akan tetapi menggunakan *NFT* berupa Token *VCGamers* sebagai mata uang transaksinya, hal ini menyebabkan transaksi yang dilakukan *Ransverse* tidak sah dan tidak legal, karena melanggar asas kepastian hukum.

Acknowledge

Terima Kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, ridho serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan artikel ilmiah ini dengan baik. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibuk Dekan dan Wakil Dekan, Para Rektor, Ibu Prof. Dr. Hj. Neni Sri Imaniyati, S.H., M.H. selaku dosen pembimbing dan Ibu Diana Wiyanti, S.H., M.H. selaku dosen pembimbing pendamping, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing saya dalam menyusun penulisan skripsi ini dan Bapak Rimba Supriatna, S.H., M.H. selaku

dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan arahan dan saran selama penulisan skripsi ini. Tidak lupa juga terima kasih kepada Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, Staf Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, keluarga, teman-teman kampus dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel..

Daftar Pustaka

- [1] Akhyak, “Universalisme Dunia Metaverse”, (Tulungagung: Akademia Pustaka,2022).
- [2] A. Djazuli, “Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah yang Praktis”, (Jakarta: Kencana,2017).
- [3] Habib Nazir dan Muhammad Hasanuddin, “Ensiklopedia Ekonomi dan Perbankan Syariah”, (Bandung: Kaki Langit,2004).
- [4] Komariah, “Hukum Perdata”, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2002).
- [5] R. Subekti, “Pokok-Pokok Hukum Perdata”, (Jakarta: PT.Intermasa, 2008).
- [6] Sugiono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”, (Bandung: cv Alfabeta, 2011).
- [7] Suryodiningrat, “Perikatan-Perikatan Bersumber Perjanjian”, (Bandung, Tarsito, 1996).
- [8] Soerjono Soekanto dan Sri Mahmudji, “Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat”, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).
- [9] Wirjono Projodikoro, “Hukum Perdata Tentang Persetujuan-persetujuan Tertentu”, (Bandung: Sumur, 1991).
- [10] Muhammad Kamal Zubair dan Abdul Hamid, “Eksistensi Akad Dalam Transaksi Keuangan Syariah”, (Jurnal Hukum Diktum, Volume 14, Nomor 1, 2016).
- [11] Muhammad Romli, “Konsep Syarat Sah Akad Dalam Hukum Islam dan Syarat Sah Perjanjian dalam Pasal 1320 KUHPperdata”, (Jurnal Tahkim Vol XVII No.2, 2021).
- [12] Neni Sri Imaniyati, “Asas dan Jenis Akad dalam Hukum Ekonomi Syariah: Implementasinya pada Usaha Bank Syariah”, MIMBAR: Vol. 27, No. 2, 2011
- [13] Nurlailiyah Aidatus dan Fikry Ramadhan, “Konsep Akad Dalam Lingkup Ekonomi Syariah”, (Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia Vol. 4, No.12, 2019).
- [14] Sofyan Hadi dan Tomy Michael, “Prinsip Keabsahan (rechmatigheid) Dalam Penetapan Keputusan Tata Usaha Negara”, (Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Vol 5 No 2, Desember 2017), hlm. 3.
- [15] Anonim, “Apa itu Ransverse? Metaverse buatan Rans Entertainment”, <https://www.teknoreview.net/2022/03/apa-itu-ransverse-metaverse-buatan-rans.html>.
- [16] Anonim, “Asas Legalitas”, https://id.wikipedia.org/wiki/Asas_legalitas.
- [17] Anonim, “Bagaimana Sejarah Perkembangan Website dalam Dunia Teknologi informasi”, <https://harmonipermata.com/bagaimana-sejarah-perkembangan-website-dalam-dunia-teknologi-informasi/>
- [18] Bambang Winarso, “Pengertian, Sejarah dan Jenis-jenis Website”, <https://dailysocial.id/post/apa-itu-website>.
- [19] Ethereum. “Non-fungible tokens (NFT)”, <https://ethereum.org/en/nft/>
- [20] Jabal, “Kapan Web 3.0 Dimulai”, <https://www.vcgamers.com/news/kapan-web-3-0-dimulai/>.
- [21] K. Laeeq and E. Sciences, “Metaverse: Why, How and What, 2022”. https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What.
- [22] Anonim, “Pengertian Jual Beli dan Syarat Jual Beli”, <https://an-nur.ac.id/pengertian-jual-beli-dan-syarat-syarat-jual-beli/>.
- [23] Sumartini, “Sejarah Web 2.0”, <https://www.unpas.ac.id/sejarah-web-2-0/>
- [24] Jabal, “Kapan Web 3.0 Dimulai”, <https://www.vcgamers.com/news/kapan-web-3-0-dimulai/>

- [25] Indah Kamilah Nurul Syifa and Frency Siska, “Pembangunan Perumahan Komersial di Kawasan Industri Kabupaten Karawang Ditinjau dari Perencanaan Ruang,” *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, pp. 1–10, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrih.v3i1.1838.
- [26] H. Abduzzohir and Y. Sumiyati, “Tanggung Jawab Shopee kepada Konsumen Atas Ketidakesesuaian Produk Dihubungkan dengan Hukum Positif,” 2023. [Online]. Available: <https://journal.sbpubliher.com/index.php/LOL>
- [27] Mochamad Nur Arsyi Rivaldi and Rimba Supriatna, “Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Rumah Perseorangan yang Objek Jual Belinya Tidak Diserahkan setelah Membuat Perjanjian Pengikatan Jual Beli,” *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, pp. 117–122, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrih.v3i2.2999.