

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan dari jual beli di *Metaverse* melalui *Virtual Reality*, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

Pertama, Jual beli di *platform Metaverse* melalui 2 tahapan. yaitu tahap penjualan dan pembelian aset *virtual land*. Langkah yang harus dilakukan bagi pihak yang ingin menjual *virtual land* yaitu memilih opsi “*sell*”, serta menentukan sejumlah harga dari *virtual land* dan membayar biaya *gas fee* ketika transaksi berhasil dilakukan. Kemudian jika ingin membeli *virtual land* adalah mendaftarkan diri dengan membuat passport *Metaverse* di platform *Metaverse* bagi pengguna baru, kemudian mengunduh *e-wallet metamask* dan menghubungkannya ke platform *Metaverse*. Dan masuk ke *decentraland marketplace* dan mengklik *buy land* di *virtual land* pilihannya. Ketika penjual mengonfirmasi pembelian maka otomatis aset digital tersebut akan berpindah dan masuk ke dompet digital pembeli.

Kedua, Praktik jual beli di *Metaverse* melalui *Virtual Reality* ditinjau dari KUHPerdara pasal 1320 sudah memenuhi semua unsur yang terkandung di dalam undang-undang. Baik dari syarat objektif maupun subjektif. Sehingga jual beli tersebut hukumnya sah oleh KUHPerdara pasal 1320.

Ketiga, Praktik jual beli di *Metaverse* melalui *Virtual Reality* ditinjau menurut Hukum ekonomi syariah baik dari akad *Mal*, *Gharār* dan *Bāī* yaitu menurut mayoritas ulama adalah NFT *land* bisa dianggap sebagai *māl*, praktik jual belinya mengandung *gharār yasīr* serta mengandung unsur *qimar*. karena dapat merugikan penjual dan pembeli NFT *land* yang diwajibkan membayar *gas fee* di setiap transaksinya. Hal ini merupakan bentuk pelanggaran terhadap ketentuan jual beli yang menjadikan praktik jual beli NFT *land* di *Metaverse* yang semula *shahih* menjadi *fasid*

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai harapan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait, sebagai berikut:

1. Untuk penjual dan pembeli

Pembeli maupun penjual harus memahami tentang resiko yang dapat terjadi pada jual beli di platform *Metaverse*. sehingga dapat mencegah terjadinya kecurangan diantara penjual dan pembeli.

2. Untuk platform *Metaverse*

Pihak developer dapat mempertimbangkan adanya perlindungan hukum yang kuat agar bisa mencegah terjadinya kecurangan.

3. Untuk para akademisi

Dalam hal ini peneliti berharap agar para akademisi melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan praktik jual beli di *Metaverse* menggunakan *Virtual Reality*. Agar dapat menemukan temuan-temuan yang lebih banyak.