

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini muncul sebuah fenomena dunia digital yang di usung oleh Mark Zuckerberg yang dinamai dengan *Metaverse*. Fenomena ini sudah sangat ramai diperbincangkan dan digunakan oleh masyarakat di Indonesia. *Metaverse* merupakan suatu teknologi yang berbentuk *virtual* yang memungkinkan penggunanya untuk saling bersosialisasi tanpa harus bertemu secara langsung atau dengan kata lain berinteraksi secara *virtual*. Di *Metaverse*, pengguna juga bisa mendesign avatar sesuai keinginannya. Avatar 3D ini representasi pengguna didunia maya.¹

Gagasan tentang *Metaverse* yang dikembangkan oleh Mark Zuckerberg ini ada dan berawal dari novel fiksi Snow Crash karya Neal Stephenson pada tahun 1992. Istilah *Metaverse* tersebut belum uraikan secara rinci dan jelas, karena *Metaverse* tersebut dalam pengembangan dan dilaksanakan. sejauh ini, visi Mark Zuckerberg adalah agar *Metaverse* menjadi dunia *virtual* yang bisa dipakai melalui refleksi diri yang disebut avatar.

Metaverse terbentuk dan berkembang dari Mark Zuckerberg terkait arah masa depan dunia online. Menurut Mark, dunia realistik merupakan aset masa depan dari internet serta media sosial, menggabungkan yang nyata

¹ Rif'iy Qomarrullah. dkk, "Pengenalan Digital Literasi "Metaverse" (Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua)", *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 4, (Juli, 2022), 334-341.

dengan maya. Dunia maya memungkinkan pengguna untuk saling tersambung dan saling berkomunikasi seperti nyata. Ide tersebut menjadi awal terbentuknya *project Metaverse*, yang bertujuan dapat menghilangkan batasan-batasan di dunia nyata. Seperti yang sudah disebutkan, *Metaverse* ini menggunakan basis teknologi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.²

Teknologi *Augmented Reality* adalah sebuah aplikasi yang bekerja sebagai gabungan dari dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang diproyeksikan secara bersamaan dengan lingkungan nyata. *Augmented Reality* juga disebut sebagai *Tethered Reality*.³ *Virtual Reality* merupakan teknologi yang menggunakan perangkat teknis tertentu untuk menghadirkan gambar tiga dimensi yang dihasilkan komputer seolah-olah terjadi dalam kehidupan nyata, memberikan pengguna perasaan terlibat langsung dalam lingkungan.

Metaverse berkembang cukup cepat. Pada tahun 2021 penjualan *real estate* di empat *platformnya* mencapai \$501 juta menurut MetaMetric Solutions. Sementara pada bulan Januari, penjualan mencapai sekitar US\$85 juta (Rp1,22 triliun), Dengan pertumbuhan tersebut, pendapatan *Metaverse* pada 2021 diperkirakan bisa mencapai 1 miliar dolar AS (Rp 14,35 triliun).

² Ikhwan. A. dan Martadi, "Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif", *Jurnal Barik*, Vol. 4, No. 1, (April, 2022), 37-51.

³ Ilmawan. M dan Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1, (Mei, 2017), 36-48.

Peningkatan pendapatan ini karena pengumuman *platform Facebook* yang akan mengganti nama perusahaannya menjadi *Meta* agar lebih terfokus pada *platform Metaverse*. Kemudian, setelah penggantian nama tersebut, penjualan *real estate* beralih ke *Metaverse*. Peningkatan ini sangat signifikan, tercatat meningkat hampir sembilan kali lipat dari nilai awalnya, yaitu \$133 juta.

Salah satu alasan mengapa banyak investor yang berinvestasi di *Metaverse* sebab *Metaverse* dinilai akan terus berkembang dan menghasilkan laba yang besar nantinya. Alasan ini tentu sangat relevan, karena didalam *Metaverse* menghadirkan beberapa fitur yang sebelumnya belum pernah ada dibidang teknologi. Fitur tersebut antara lain yaitu fitur *Messenger* di VR, *Home Game*, olahraga secara *virtual*, edukasi dan pendidikan, serta fitur *Quest for Business*.⁴ BrandEssence Market Research memperkirakan pasar *real estate Metaverse* ini akan terus tumbuh dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan sebesar 31 persen antara tahun 2022 dan 2028.⁵

Melihat data di atas ini menunjukkan bahwasanya nilai investasi *Metaverse* sangat besar. Namun di sisi lain *Metaverse* sendiri merupakan sebuah *platform* digital yang masih abstrak atau samar-samar, serta aset yang diperjual belikan di *Metaverse* juga hanya ada di dunia maya. Dengan

⁴“Fitur Metaverse Dan Beda Metaverse Dengan Facebook”, <https://redcomm.co.id/knowledges/fitur-metaverse-beda-metaverse> diakses pada 23/02/2023

⁵Ferry Sandi, “Real Estate Metaverse Banjir Peminat, Aman Buat Investasi? “, <https://www.cnbcindonesia.com/market/20220202003816-17-312127/real-estate-metaverse-banjir-peminat-aman-buat-investasi> di akses pada 15/02/2023.

kata lain *Metaverse* sendiri itu tempatnya hanya ada secara *virtual*, aset yang diperjual belikan juga ada di *virtual*, serta uang yang digunakan dalam transaksi hanya ada di *virtual* Suatu yang masih abstrak yang tidak dapat diwujudkan secara fisiknya maka selamanya akan tetap menjadi abstrak dan tidak dapat disebut dengan aset.

Aset *Metaverse* berupa *Virtual land* sebagai salah satu bentuk dari NFT dapat diklasifikasikan sebagai barang tidak berwujud karena termasuk kedalam barang digital berdasarkan ketentuan tersebut mengingat bahwa wujud dari adalah serangkaian kode yang memuat informasi elektronik dan terenkripsi dalam sistem elektronik dan dibuat sedemikian rupa meniru berbagai objek yang ada di dunia nyata.⁶

Menurut Fiqih, syarat-syarat berikut dapat digunakan sebagai barang jual beli: pada saat akad barang dalam keadaan *ready stok* atau *in stock*, bukan barang tidak tersedia pada saat akad, penjual setuju untuk membeli barang tersebut; memiliki kandungan nilai. Tidak berupa hal-hal yang terlarang oleh syara (seperti *khamr*, binatang buas); objek bisa diserahkan sesuai waktu yang disepakati.; Kriteria harus dijelaskan dalam dan jenis, kualitas dan kuantitas; objek harus sepenuhnya hak milik.

⁶ The Meta-verse, Metaverse Investment Guide, Invest in Virtual land, Crypto Art, NFT (Non Fungible Token), VR, AR & Digital Assets: Blockchain Gaming The Future of The New Digital World (United State: Metaverse Books, 2021), 189.

Bukan hak umum; Kualitas, berat, dosis dan ukuran barang harus diketahui untuk menghindari kecurigaan.⁷

Dan juga dengan menilik pasal 1320 BW menyebutkan bahwa ada empat syarat sahnya suatu kontrak meliputi: kesepakatan dari pihak-pihak yang mengikat dirinya (*consensus*); Cakap dalam hukum untuk melakukan suatu kontrak (*capacity*); Ada hal/alasan tertentu (*a certain subject matter*); Ada alasan yang halal (*legal cause*).⁸

Berdasarkan norma hukum fikih dan KUHPerduta pasal 1320, peneliti membuat hipotesis bahwa transaksi jual beli *Metaverse* belum memenuhi persyaratan bermuamalah. karena dari harganya (*tsaman*), objek muamalah, serta manfaat barang tersebut masih abstrak secara *virtual*. Maka judul yang akan diambil oleh peneliti untuk melakukan kepenelitian lebih lanjut yaitu berjudul **“Transaksi Jual Beli Melalui Teknologi *Virtual Reality* (VR) Di *Metaverse* Prespektif Kuh Perdata Pasal 1320 Dan Hukum Ekonomi Syariah”**

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan berupa arti dari suatu judul penelitian. Definisi fungsional ini berfungsi agar tidak terjadi kesalahan pahaman dalam memahami sebuah judul karya tulis. Adapun judul skripsi

⁷ Muhammad. Y. dan Irvan Iswandi, “Praktik Jual Beli Jahe Menurut Hukum Islam; Studi Kasus Di Usaha Dagang Areba Jahe, Jakarta Timur”, *Mizan: Journal of Islamic Law*. Vol. 5, No. 1, (2021), 57-74.

⁸Nanang Hermansyah , “Analisis Yuridis Terhadap Perjanjian Penitipan Uang Yang Pada Hakikatnya Perjanjian Hutang Piutang (Suatu Tinjauan Dari Sisi Pasal 1320 Kuhperdata)”, *jurnal Wasaka Hukum*, Vol. 7, No. 1, (Februari, 2019), 221-232.

peneliti adalah “Transaksi Jual Beli Melalui Teknologi *Virtual Reality* (VR) Di *Metaverse* Prespektif KUH Perdata Pasal 1320 Dan Hukum Ekonomi Syariah”. istilah yang dijelaskan antara lain:

1. Jual beli adalah pertukaran suatu objek dengan mata uang, yang menyangkut perpindahan hak milik dari penjual ke pembeli dan didasarkan kerelaan keduanya.⁹
2. *Metaverse* adalah sebuah dunia yang dibuat secara *virtual*.¹⁰
3. *Virtual Reality* (VR) adalah sebuah teknologi yang mengeluarkan bentuk gambar tiga di secara mensi yang dibuat oleh komputer sehingga hal tersebut seolah-olah terjadi secara kenyataan dengan bantuan beberapa perangkat teknis tertentu, berkat itu pengguna merasa terlibat langsung secara fisik di lingkungan virtual.¹¹
4. Hukum ekonomi syariah adalah seperangkat asas, aturan, lembaga dan pranata sipil dan umum yang mengatur hubungan umat manusia dalam perjanjian atau kontrak yang berkaitan dengan objek ekonomi, serta Ketentuan hukum terkait dengan objek yang menjadi subjek kegiatan ekonomi.¹²

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan urian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

⁹ Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*, (Rumah Fiqih Publishing:: Jakarta Selatan, 2018), 5.

¹⁰ Almira, Apa itu Metaverse ?, <https://pmb.itats.ac.id/apa-itu-metaverse/>. Diakses 25 Juli 2023

¹¹ Herman.T, dkk, “Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 6, No. 1, (Februari, 2019), 71-76.

¹² Muhamad Kholid, “Prinsip-Prinsip Hukum Ekonomi Syariah Dalam Undang-Undang Tentang Perbankan Syariah”, *Asy-Syari'ah*, Vol. 20, No. 2, (Desember, 2018), 146-162.

1. Sesuatu yang abstrak dan tidak bisa diwujudkan selamanya tetap menjadi abstrak. Dan syarat dalam jual beli barang harus sudah jelas barangnya dan terhindar dari gharar.
2. Ketidak tahuan pengguna terhadap hukum jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR).
3. Apa manfaat yang didapat dari penggunaan *Metaverse*.
4. Apakah sah transaksi jual beli yang ada di *Metaverse* menurut pasal 1320 UU KUHPerdato?

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis membatasi permasalahan sebagai obyek penelitian sebagai berikut:

1. Mekanisme jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *virtual Reality* (VR).
2. Analisis KUHPerdato pasal 1320 dan Hukum ekonomi syariah terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli di *Metaverse* melalui *Virtual Reality* (VR)?
2. Bagaimana prespektif KUHPerdato pasal 1320 terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *virtual reality* (VR)?
3. Bagaimana prespektif Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *virtual reality* (VR)?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan mekanisme jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *virtual reality* (VR).
2. Untuk menjelaskan perspektif KUHPerdara pasal 1320 terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR).
3. Untuk menjelaskan perspektif hukum ekonomi syariah terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *virtual Reality* (VR).

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti berharap dapat memperoleh manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Segi Teoritis

Agar bermanfaat berupa menambahnya kemampuan literasi para pembaca itu sendiri dan mengembangkan pengetahuan, khususnya untuk hukum dagang Islam dalam hukum jual beli di *Metaverse*.

2. Segi Praktisi

Diharapkan penelitian memberikan jawaban atas problematika mengenai perspektif Hukum ekonomi syariah dan KUHPerdara pasal 1320 terhadap jual beli di *Metaverse*. Agar nantinya pengguna *Metaverse* ataupun masyarakat luas mengetahui hukum dan keabsahan dari transaksi jual beli di *Metaverse* tersebut.

a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini mampu menjawab problematika terkait hukum islam tentang transaksi jual beli di *Metaverse*. Serta diharapkan menambah wawasan bagi penulis mengenai Hukum jual beli di *Metaverse*. Serta dapat ikut berkontribusi menambah pengetahuan baru dalam bidang keilmuan. Khususnya dalam bidang ekonomi syariah.

b. Bagi Pegguan *Metaverse*

Agar dapat memberikan patokan hukum serta informasi terhadap pengguna terkait hukum dan keabsahan Jual beli di *Metaverse*.

c. Bagi Pihak Lain

Diharapkan menambah wawasan baru terhadap masyarakat umum khususnya mahasiswa-mahasiswi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro tentang hukum dan keabsahan jual beli di *Metaverse*.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bertujuan untuk menjadikan penelitian yang otentik dengan didasarkan pada penelitian sebelumnya. Pada penelitian-penelitian sebelumnya hal ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian dan untuk menetapkan keaslian kepenulisan hasil penelitian tersebut dan menghindari duplikasi. Berikut ini beberapa hasil dari penelitian sebelumnya:

1. Jurnal karya Misno tahun 2021 “*Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*”¹³

Berdasarkan penelitian Misno, dari perspektif hukum dagang Islam, *virtual property* diakui sebagai aset yang memiliki nilai khusus di masyarakat yang bersangkutan. Sehingga hak kepemilikan harta tersebut sah serta halal. Properti *virtual* menurut teori *Urf* dalam hukum Islam dianggap harta.

Persamaan jurnal sebelumnya ini dengan skripsi penulis adalah sama-sama mengkaji hukum jual beli benda maya. Namun terdapat perbedaan yang diteliti, yaitu jurnal yang ditulis oleh Misno berfokus pada jual beli benda virtual, jadi hanya *game online*. Sementara itu, fokus dalam skripsi yang sedang penulis teliti, selain mempertimbangkan legitimasi pembelian dan penjualan benda-benda virtual, peneliti juga meneliti bagaimana pandangan hukum ekonomi syariah terhadap pemrosesan layanan di *Metaverse* berlangsung dengan bantuan teknologi virtual reality (VR).

2. Skripsi karya Adelina Christanti tahun 2020 “Keabsahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual Property*”¹⁴

¹³ Misno, “*Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*”, *Al Maal : Journal of Islamic Economics and Banking*, Vol. 3, No. 1, (Juli, 2021), 49 – 63.

¹⁴ Adelina Christanti, “Keabsahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual Property*”, (Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adelina Christanti, keabsahan kontrak jual beli real estate virtual tunduk pada syarat kontrak Pasal 1320 KUH Perdata. Saat melaksanakan kontrak untuk properti *virtual*, tidak hanya pasal 1320 BW yang berlaku, tetapi juga undang-undang dan peraturan terkait, dalam hal ini undang-undang ITE.

Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang ditulis oleh penulis adalah sama-sama mengkaji perdebatan tentang keabsahan jual beli benda maya. Namun, terdapat juga perbedaannya yaitu tesis Adelina Christanti yang berfokus secara eksklusif pada jual beli benda virtual. Sekaligus, selain mempertimbangkan legitimasi jual beli benda virtual, karya yang sedang penulis teliti saat ini juga menitikberatkan pada perspektif hukum ekonomi Islam tentang jual beli di *Metaverse* dengan bantuan *virtual* teknologi realitas (VR).

3. Tesis karya Muhamad Izazi Nurjaman tahun 2022 “Analisis Aset Tidak Berwujud Sebagai Objek Akad Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”¹⁵

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Izazi Nurjaman, ditetapkan bahwa (1) Posisi Tanah Virtual dalam *Metaverse* dalam klasifikasi hak milik termasuk Non-Fungible Token (NFT) sebagai bukti kepemilikan berupa kode unik. dalam bentuk metadata.

(2) Benda tidak berwujud dapat dijadikan sebagai subjek akad, baik

¹⁵ Muhamad Izazi Nurjaman, “Analisis Aset Tidak Berwujud Sebagai Objek Akad Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”, (Tesis Uin Sunan Gunung Djati Bandung, 2022).

akad dagang (*mu'āwāḍat*) maupun ketetapan (*tabarru'āt*). karenanya termasuk transaksi pembelian, penjualan, dan penyewaan tanah virtual di *Metaverse*. praktik muamalah dalam *Metaverse* diperbolehkan karena memenuhi syarat dan ketentuan.

Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan tesis yang ditulis oleh penulis adalah sama-sama berurusan dengan hukum jual beli benda maya atau tidak berwujud. Namun terdapat perbedaan antara penelitian yang ditulis oleh Muhamad Izazi Nurjaman dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu penelitian Muhamad Izazi Nurjaman menitikberatkan pada perspektif hukum Islam pada jual beli benda maya atau hanya pada jual beli benda tidak berwujud aktiva. Sementara itu, dalam skripsi yang sedang penulis teliti, penulis juga menyoroti keabsahannya jual beli dalam *Metaverse* berdasarkan Pasal 1320 BW selain pembahasan hukum Islam terkait jual beli.

Dalam tabel dibawah ini penulis menjelaskan analisis persamaan dan perbedaan antara judul yang penulis teliti Transaksi Jual Beli Melalui Teknologi *Virtual Reality* (VR) Di *Metaverse* Prespektif KUH Perdata Pasal 1320 Dan Hukum Ekonomi Syariah dengan penelitian terdahulu.

Table 1.1 Penelitian terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Misno	<i>Virtual Property Pada Game Online</i>	meneliti tentang hukum tentang jual	penelitian tersebut hanya membahas tentang jual beli

		Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.	beli benda <i>virtual</i> .	<i>virtual</i> . Sedangkan yang sedang saya teliti adalah jual beli <i>Metaverse</i> melalui teknologi VR.
2.	Adelina Christanti	Keabsahan Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> .	Meneliti tentang keabsahan tentang jual beli benda <i>virtual</i> .	penelitian tersebut membahas keabsahan tentang jual beli benda <i>virtual</i> menurut KUHPerrdata pasal 1320. sedangkan yang penulis teliti membahas Hukum jual beli <i>Metaverse</i> prespektif Hukum Ekonomi Syariah dan KUHPerrdata 1320.
3.	Muhamad Izazi Nurjaman	Analisis Aset Tidak Berwujud Sebagai Objek Akad Perspektif Hukum Ekonomi Syariah	Sama-sama meneliti tentang membahas tentang hukum jual beli benda <i>virtual</i> atau tidak berwujud.	Penelitian tersebut hanya membahas tentang jual beli benda <i>virtual</i> atau tidak berwujud menurut HES. tidak menjelaskan hukum jual beli di <i>Metaverse</i> melalui <i>Virtual Reality</i> .

H. Kerangka Teori

1. Jual Beli

Jual beli berasal dari bahasa arab *albay'u*. yang secara bahasa, *al-bay'u* berarti tindakan menukar sutau hal untuk sesuatu hal lain. Dalam hal ini, pertukaran berarti pertukaran objek atau jasa dengan mata uang, tetapi bisa juga berarti pertukaran barang atau jasa dengan uang, yang menyangkut perpindahan kepemilikan atas barang tersebut. Yang mana dalam kegiatan jual beli ini harus diawali dengan kesepakatan dari penjual dan pembeli.

Menurut Fatwa DSN-MUI, akad jual beli merupakan suatu perjanjian antara penjual dan pembeli yang diikuti perpindahan hak milik barang yang dipertukarkan. yaitu barang atau dengan mata uang.¹⁶

Adapun Landasan Hukum Jual Beli yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

2. Pasal 1320 *burgerlijk wetboek*

Didalam pasal 1320 *burgerlijk wetboek* disebutkan syarat sahnya kontrak harus memnuhimempat hal yaitu: Adanya kesepakatan dari

¹⁶ Holilur Rohman. *Hukum Jual Beli Online*, (Duta Media Publishing: Pamekasan, 2020), 1

pihak yang mengikat dirinya (*consensus*); Cakap hukum dalam melakukan kontrak (*capacity*); Adanya hal-hal tertentu (*a certain subject matter*); Adanya sebab yang halal (*legal cause*).¹⁷

3. *Gharar*

Semua jenis aktivitas muamalah yang masih mengandung ambiguitas, judi ataupun taruhan. Semua faktor tersebut menyebabkan tidak jelasnya hak dan kewajiban penjual maupun pembeli.

Gharar ada tiga jenisnya, yaitu:

- a. Jual beli objek yang belum ada (*ma'dum*)
- b. Jual beli objek yang belum jelas (*Majhul*).

Termasuk jual beli *majhul* apabila mengandung hal-hal berikut:

Jual beli barang dimana barang itu belum dikuasai penjual; Ketidakpastian tentang properti barang yang akan dijual; Penjual tidak jelas tentang waktu pengiriman subjek kontrak; Tidak ada kepastian terkait subyek akad; Tidak dapat dijamin bahwa subjek kontrak sesuai dengan kondisi yang dinyatakan dalam penjualan.

- c. Jual beli yang objeknya tidak mampu diserahkan.
 - a. Tidak ada kepastian mengenai sifat pembayaran atau sifat barang yang dijual.
 - b. Belum ada kepastian berapa harga yang harus dibayar.
 - c. Tidak ada ketegasan dalam bentuk transaksinya.

¹⁷Nanang Hermansyah, "Analisis Yuridis Terhadap Perjanjian Penitipan Uang Yang Pada Hakikatnya Perjanjian Hutang Piutang (Suatu Tinjauan Dari Sisi Pasal 1320 Kuhperdata)", *jurnal Wasaka Hukum*, Vol. 7, No. 1, (Februari, 2019), 221-232.

d. Terdapat paksaan..¹⁸

4. Harta (*Al-mal*)

Islam memiliki kriteria tersendiri terhadap harta (*mal*) yang berbeda dengan kriteria harta menurut perspektif sipil. Harta Secara linguistik disebut *al-mal* yang artinya condong, cenderung dan miring. Nasrun Haroen mengungkapkan dengan pendapat yang sedikit berbeda bahwa “*al-mal*” berasal dari kata “*mala*”, artinya bersandar ke satu sisi atau berpaling dari pusat, dan bahwa “*al-mal*” diartikan sebagai segala sesuatu yang menyenangkan hati dan yang mereka rawat dalam bentuk keuntungan materi maupun dalam bentuk keuntungan manfaat.¹⁹

harta adalah suatu kekayaan kebendaan yang dibutuhkan, dicari, dan dimiliki manusia. Kekayaan juga sangat bermanfaat bagi setiap orang karena kekayaan seseorang dapat memenuhi segala kebutuhan yang diinginkan atau dibutuhkan saat ini.²⁰

I. Metode Penelitian

Dalam proses pembuatan karya ilmiah ini penulis menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Metode ini sangat penting digunakan untuk mencapai sebuah tujuan yang maksimal serta metode itu sendiri digunakan sebagai sebuah cara untuk mencari sebuah hasil yang diharapkan

¹⁸ Nadrattuzaman Hosen, “Analisis Bentuk Gharar Dalam Transaksi Ekonomi”, *Al-Iqtishad*, Vol. I, No. 1, (Januari, 2009), 54-64.

¹⁹ Rizal, “Eksistensi Harta Dalam Islam (Suatu Kajian Analisis Teoritis)”, *Jurnal Penelitian*, Vol. 9, No. 1, (Februari, 2015), 93-112.

²⁰ Irwansyah, “Konsep Harta Dan Kepemilikannya Menurut Hukum Islam”, *Jurnal Dusturia*, VOL.8, NO.2, (Juli – Desember, 2018), 129-147.

dengan maksimal. Penulis menjabarkan metode penelitian yang digunakan seperti berikut:

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan studi kepustakaan (*Library Research*). Yaitu data penelitian diperoleh dari berbagai referensi yang berasal dari, karya ilmiah, buku, artikel, jurnal, atau sejenisnya. Sehingga dalam penelitian ini menjelaskan terkait analisis hukum ekonomi syariah terhadap transaksi *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR).

2. Jenis Penelitian

Dalam menyusun karya ilmiah ini jenis penelitiannya adalah studi dokumen dan teks, yaitu sebuah jenis penelitian yang menitik beratkan pada analisis suatu dokumen atau informasi yang ada didalamnya yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk menyusun penelitian ini ada dua jenis yaitu:

a. Data Primer/Utama

Data utama ini bersumber dari karya-karya ilmiah yang berbentuk tulisan seperti buku, jurnal, majalah, dokumen, dan lainnya yang berkaitan langsung/tidak langsung dengan pembahasan yang sedang diteliti.

b. Data Skunder

Data Skunder ini bersumber dari referensi internet sebagai penunjang serta penguat dari data primer.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Proses membaca beberapa referensi, kebanyakan dalam bentuk tulisan (termasuk buku, artikel, jurnal, dll), untuk dijadikan sumber referensi untuk penulisan selanjutnya.²¹ Oleh karena itu penulis menganalisis setiap data dari berbagai karya tulis ilmiah yang berkaitan secara langsung maupun tidak terhadap topik pembahasan.

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan dengan menggunakan alat pengumpul data, maka dapat dilakukan pengolahan data dengan cara sebagai berikut:

a. Pemeriksaan data (*Editing*)

Tinjauan data (*editing*) adalah peninjauan kembali terhadap data yang didapat, Berdasarkan ruang lingkup, kejelasan makna, penerapan makna dan kelompok data lainnya, untuk menentukan apakah data yang terkumpul sudah mampu untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Dan meningkatkan kualitas pengetahuan.

²¹ Albi Anggito dan Johan Setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Cv Jejak: Sukabumi, 2018), 144

b. Klasifikasi (*Classifying*)

Pengelompokan digunakan untuk memberi label tanggapan dari informan, karena setiap tanggapan harus berbeda. Oleh karena itu klasifikasi bertujuan mengambil sebuah informasi yang diperlukan dalam kegiatan analisis.

c. Verifikasi (*Verifying*)

Verifikasi adalah pembuktian keakuratan sebuah referensi data. Konfirmasi ini dilakukan langsung terhadap sumber informasi (informan) apakah data tersebut valid atau tidak.²²

d. Analisis Data (*Analysing*)

Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan suatu kondisi atau keadaan sebuah fenomena kata-kata atau kalimat yang kemudian memisahkannya berdasarkan kategori agar dapat menarik kesimpulan.

e. Kesimpulan (*Concluding*)

Kesimpulan (*concluding*) merupakan penarikan inti dari informasi data yang telah diperoleh dan sudah dianalisis agar menemukan jawaban.

6. Teknik Analisis Data

²² Nana Sudjana, *Awal Kusuma, Proposal Penelitian Di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), 84.

Taha ini menggunakan metode deduktif, yaitu suatu metode yang berangkat dari konsep umum, teori atau fakta, yaitu ketentuan hukum ekonomi syariah tentang jual beli di *Metaverse* dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR). yang kemudian menarik kesimpulan konkret dan menjelaskan kondisi kerangka kerja yang relevan dari industri untuk pembelian dan penjualan layanan di *Metaverse* menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR).

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data didapatkan dari hasil buku, karya ilmiah, serta karya tulis lainnya yang berhubungan langsung dengan objek penelitian.

b. Reduksi Data

Dalam hal ini penulis meringkas dan memusatkan data-data tentang analisis jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR) menurut perspektif Hukum ekonomi syariah.

c. Penyajian Data

Dalam penyajian data penulis menggunakan *hard file* seperti *draft* eksemplar proposal dan *soft file* seperti PowerPoint.

d. Verifikasi dan Kesimpulan

Verifikasi adalah pemeriksaan tentang kebenaran laporan. Verifikasi data menjadi bagian penting pada saat melakukan penyusunan hasil penelitian. Setelah dilakukan verifikasi maka dapat disimpulkan hasil dari analisisnya.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas berikut adalah struktur yang terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan menguraikan tentang latarbelakang permasalahan, definisi operasional, identifikasi masalah serta menetapkan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II kerangka teoritis yang merupakan landasan teori. Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan tentang teori yaitu menggunakan teori jual beli, teori *gharār*, dan *māl*, serta teori pasal 1320 *burgerlijk wetboek*

Bab III, berisi penjelasan operasional lapangan tentang gambaran umum teknologi *virtual Reality* (VR) beserta sejarahnya. Dan mekanisme jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR).

Bab IV menjelaskan temuan dan analisis mengenai tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli di *Metaverse* melalui teknologi *Virtual Reality* (VR) dan KUHPerdara 1320

Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan untuk penelitian.