

SKRIPSI

**PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI
DALAM DUNIA *METaverse***



Diajukan oleh

HASNA ROMIZAH

NIM. 1910211120072

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Banjarmasin, Juni, 2023

**PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI
DALAM DUNIA *METAVERSE***

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum
Pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum
Universitas Lambung Mangkurat

Diajukan oleh

**HASNA ROMIZAH
NIM. 1910211120072**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

Banjarmasin, Juni, 2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN
TRANSAKSI DALAM DUNIA *METaverse***

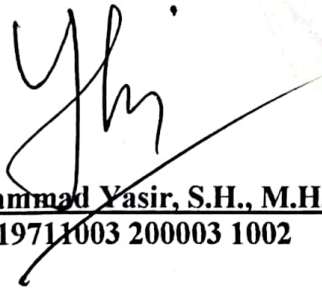
Diajukan oleh

HASNA ROMIZAH

NIM. 1910211120072


Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia penguji
pada hari Selasa tanggal 4 Juli 2023 dan
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing Utama,



Muhammad Yasir, S.H., M.H.
NIP. 19711003 200003 1002

Pembimbing Pendamping,



Dr. Suprpto, S.H., M.H.
NIP. 19810517 200501 1001

Diketahui
Banjarmasin, 12 Juli 2023
Ketua Program Studi,



Muhammad Ananta Firdaus, SH, MH.
NIP. 19830903 200912 1002

LEMBAR PENGESAHAN

PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA METAVERSE

Diajukan oleh

HASNA ROMIZAH

NIM. 1910211120072

Skripsi ini memenuhi syarat untuk disahkan
sebagai persyaratan yudisium

Nomor : 441/UN8.1.11/SP/2023

Tanggal : **13 JUL 2023**

Disahkan
Dekan,



Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.
NIP. 19750615 200312 1001

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di depan sidang panitia penguji

pada hari Selasa tanggal 4 Juli 2023
dengan susunan Panitia Penguji

SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

- Ketua/Anggota : Dr. Noor Hafidah, S.H., M.Hum.
- Sekretaris/Anggota : Indah Ramadhany, S.H., M.H.
- Anggota : 1. Muhammad Yasir, S.H., M.H.
2. Dr. Suprpto, S.H., M.H.
3. Cindyva Thalia Mustika, S.H., M.H.
- 

Ditetapkan dengan Keputusan

Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat

Nomor : 1009/UN8.1.11/SP/2023

Tanggal : 3 Juli 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hasna Romizah
Nomor Induk Mahasiswa : 1910211120072
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 02 Januari 2002
Program Kekhususan : Hukum Acara
Bagian Hukum : Acara
Program : Program Sarjana (S1)
Program Studi : Program Studi Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi saya yang berjudul :

PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA METAVERSE

Dengan hasil penelitian bahwa dalam penyelesaian sengketa di dunia *metaverse*, baik dalam hal hak cipta maupun transaksi, dapat dilakukan melalui litigasi, non-litigasi seperti mediasi, arbitrase, negosiasi, atau penerapan undang-undang sesuai kebutuhan dan preferensi pihak yang bersengketa.

merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali terhadap kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa proposal skripsi saya ini hasil jiplakan (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk bersedia gelar kesarjanaannya saya dicabut sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, 5 Juni 2023
Yang membuat pernyataan,


Hasna Romizah
NIM. 1910211120072

MOTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (**Q.S. Al-Baqarah : 286**)

Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat (**Zig Ziglar**)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, yang atas kuasa dan ridho-Nya karya ilmiah skripsi yang sederhana ini dipersembahkan diperuntukkan bagi orang-orang yang kucintai dan kusayangi:

Abah dan Mama tersayang,

sebagai tanda bakti, hormat dan terima kasih ananda yang tiada terhingga, kupersembahkan kepada kedua orangtua, abah dan mama **Junaidi** dan **Irus**, yang telah melahirkan, merawat, menjaga, dan mendidik sejak bayi hingga dewasa. Terima kasih tiada tara kuucapkan atas semua cinta, kasih sayang, doa dan dukungan kalian, serta semua pengorbanan yang dilakukan untukku di tengah keterbatasan kita. Cucuran keringat dan tangismu tidak dapat kubalas, semoga harapan dan keinginan dapat terwujud dan diberikan Allah jalan agar dapat membahagiakan kalian. Sekiranya karya ini dapat menjadi kebaikan, hendaknya dilimpahkan kepada kedua orangtua kami. Setidaknya kelulusan ini menjadi langkah awal bagi ananda untuk menjadi lebih mandiri. Doa dan ridhomu, selalu kunantikan dengan penuh harapan. Semoga abah dan mama selalu sehat dan panjang umur, agar dapat mendampingi dan menyaksikan kesuksesan putrimu ini....

Dosen Pembimbing Skripsi

Terima kasih kepada bapak **Muhammad Yasir, S.H., M.H.** dan **Dr. Suprpto, S.H., M.H.** atas bimbingan dan nasihatnya selama ini, hingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya sesuai harapan dan keinginan. Engkau merupakan panutan kami semua....

RINGKASAN

Hasna Romizah. Juni 2023. **PENYELESAIAN SENGKEA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA *METaverse***. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 75 halaman. Pembimbing Utama: Muhammad Yasir, S.H., M.H. dan Pembimbing Pendamping: Dr. Suprpto, S.H., M.H.

Metaverse adalah dunia virtual yang terdiri dari berbagai jenis realitas virtual, *augmented reality*, dan ruang maya yang terhubung. Dalam *metaverse*, pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan dengan objek virtual yang ada di dalamnya. Perkembangan teknologi di era yang semakin modern seperti penggunaan elektronik salah satunya berupa dunia virtual. *Metaverse* yang memberikan dampak positif maupun negatif dalam kehidupan seperti munculnya permasalahan tentang sengketa hak milik dan transaksi. Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya mencakup pula program komputer.

Di Indonesia hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Undang-Undang Hak Cipta) yang merevisi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dan Sengketa adalah pertentangan atau konflik yang terjadi antara individu-individu atau kelompok-kelompok yang mempunyai hubungan atau kepentingan yang sama atas objek kepemilikan, yang menimbulkan akibat hukum antara satu dengan yang lain. Tantangan hukum muncul terkait dengan kepemilikan hak cipta dan penyelesaian sengketa dalam transaksi di *metaverse*. Kerangka hukum yang ada belum sepenuhnya dapat mengatasi masalah di *metaverse*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode hukum Normatif, yaitu penelitian yang memperoleh bahan hukum dengan cara mengumpulkan dan menganalisa bahan-bahan hukum yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas dengan pendekatan yuridis normatif, yakni melihat hukum sebagai norma dalam masyarakat.

Dalam dunia *metaverse*, peraturan dan hukum yang mengatur hak cipta dan transaksi masih dalam tahap pengembangan. Perlu adanya kerangka regulasi yang jelas untuk melindungi hak cipta dan memberikan pedoman bagi transaksi di *metaverse*.

Penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi dalam dunia *metaverse* masih merupakan isu yang sedang berkembang, mengingat *metaverse* sebagai konsep baru yang terus berevolusi. Beberapa pertimbangan untuk penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di *metaverse* meliputi:

1. Standar Identifikasi dan Verifikasi
Diperlukan sistem identifikasi dan verifikasi yang dapat memastikan keaslian hak cipta dan transaksi. Teknologi blockchain atau teknologi terdesentralisasi lainnya dapat digunakan untuk autentikasi dan pelacakan transaksi.
2. Arbitrase dan Mediasi
Diperlukan mekanisme arbitrase atau mediasi yang efektif di *metaverse*. Organisasi independen dapat menangani sengketa hak cipta antara pemegang hak cipta, pengguna, dan platform *metaverse* dengan mempertimbangkan aspek teknis dan hukum.
3. Perlindungan Hak Cipta Digital
Konten digital di *metaverse* rentan disalin, disebar, atau dimodifikasi. Perlindungan hak cipta yang inovatif dan ampuh, seperti teknologi watermarking, enkripsi konten, atau penggunaan lisensi terdesentralisasi, perlu diterapkan.
4. Kerja Sama Industri
Penyelesaian sengketa dan perlindungan hak cipta di *metaverse* membutuhkan kerja sama antara perusahaan teknologi, pengembang platform *metaverse*, dan pemegang hak cipta. Praktik terbaik harus dirancang untuk menghormati hak cipta, memfasilitasi transaksi yang adil, dan menghormati kepentingan semua pihak.
5. Edukasi dan Kesadaran
Edukasi tentang hak cipta dan transaksi di *metaverse* penting. Pemegang hak cipta perlu memahami perlindungan hukum yang tersedia, sedangkan pengguna perlu memahami batasan penggunaan konten dan pentingnya menghormati hak cipta orang lain.

Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui litigasi, dengan mengajukan gugatan di pengadilan niaga, atau melalui penyelesaian non-litigasi seperti mediasi, arbitrase, dan negosiasi sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Sedangkan penyelesaian sengketa transaksi di *metaverse*:

1. mekanisme internal platform

2. mediasi
3. arbitrase
4. penerapan undang-undang yang berlaku.



Hasna Romizah. Juni 2023. **PENYELESAIAN SENGKEA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA *METaverse***. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 75 halaman. Pembimbing Utama: Muhammad Yasir, S.H., M.H. dan Pembimbing Pendamping: Dr. Suprpto, S.H., M.H.

ABSTRAK

Metaverse adalah dunia virtual yang melibatkan berbagai platform interaktif seperti permainan, sosial media, dan perdagangan digital. Hak cipta dan transaksi di *metaverse* menjadi isu kompleks karena berbeda dengan hukum hak cipta dan sistem perdagangan konvensional. Tantangan dalam penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di *metaverse* meliputi perbedaan regulasi, ketidakjelasan kepemilikan hak, dan karakteristik unik lingkungan virtual tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di *metaverse*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode hukum Normatif dengan pendekatan yuridis normatif, yang menganalisis bahan-bahan hukum terkait. Penyelesaian sengketa dapat dipilih berdasarkan kesepakatan pihak yang bersengketa, mengingat belum adanya hukum dan peraturan yang jelas di platform *metaverse*. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur penyelesaian sengketa hak cipta melalui litigasi dan non-litigasi. Sedangkan penyelesaian sengketa transaksi di *metaverse* dapat dilakukan melalui mekanisme internal platform, mediasi, arbitrase, dan penerapan undang-undang.

Kata Kunci: Sengketa, *Metaverse*, Hak Cipta, Transaksi

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatu,

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, serta berkat ridho dan rahmat serta petunjuk-Nya jualah pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA *METAVERSE*“ ini penulis menyadari bahwa dalam tulisan ini terdapat banyak kekurangan, baik dalam hal isi, substansi materi pembahasan, bahasa, maupun struktur penulisan yang tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan penulis. Karenanya kritik dan saran yang bersifat konstruktif dan kolektif sangat diharapkan demi perbaikan kualitas skripsi ini dan peningkatan khasanah keilmuan kedepan.

Selama menempuh kuliah di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat dan menyelesaikan tugas akhir, yaitu berupa penulisan skripsi ini, penulis begitu banyak mendapat bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Karenanya dalam lembaran ucapan terimakasih ini penulis menyampaikan penghormatan yang setinggi-tingginya dan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya terutama sekali kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Untuk Mama dan Abah tercinta yang tak pernah berhenti memberikan semangat dan doa dari kampung halaman untuk kesuksesan Penulis dan seluruh keluarga besar yang telah mendoakan setiap langkah Penulis, mendukung, memberikan perhatian, kasih sayang dan kepercayaan untuk menimba ilmu dalam dunia akademik demi menggapai cita-cita untuk bisa bermanfaat bagi orang banyak dan membanggakan keluarga;
3. Yayasan Adaro Bangun Negeri dan Adaro Indonesia yang telah memberikan beasiswa IBFL selama menempuh studi di Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan persetujuan

dan memperkenankan penulis untuk mempertahankan skripsi ini dihadapan tim penguji;

5. Bapak Muhammad Yasir, S.H., M.H., selaku Pembimbing Ketua yang telah sabar untuk meluangkan sebagian waktu dan memberikan bantuan ilmu dalam membimbing serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini;
6. Bapak Dr. Suprpto, S.H., M.H., selaku Pembimbing Pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan, telah sabar untuk mencurahkan waktu, memberikan ilmu, arahan dan masukan-masukan sehingga terselesaikannya skripsi ini;
7. Ibu Tavinayati, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat dan bimbingan yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan baik;
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pengajar di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan bagi penulis serta tuntunan untuk selalu menjaga idealisme dan moralitas kedepan;
9. Seluruh Dosen Pengajar Program Kekhususan Hukum Acara yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan tuntunan yang sangat bagus dan bermanfaat bagi penulis;
10. Seluruh Staf Administrasi, Staf bagian Akademik, Staf bagian Kemahasiswaan, Staf bagian Umum, Staf bagian Keuangan, dan Staf Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
11. Kawan-kawan seperjuangan Pramesti Regita Putri, Maulida Putri, Rita Purnamawati, Rimbayuni Asmarita, Nor Lia Siska, teman-teman Balala Squad, dan teman lainnya yang telah banyak memberikan arahan dan bantuan bagi penulis;
12. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuannya dan tidak dapat disebutkan satu persatu hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Sepenuhnya penulis menyadari segala budi kebaikan dan pertolongan yang diberikan semua pihak tersebut tidak dapat dibalas oleh penulis, karenanya

penulis hanya bisa berdoa semoga Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang membalas dengan rahmat dan kasih sayang-Nya di sepanjang kehidupan didunia dan akhirat.

Akhirnya besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak-pihak lain dapat mengambil manfaat dari hasil penulisan skripsi ini. Juga besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat ditengah-tengah perkembangan ilmu hukum di Indonesia.

Banjarmasin, Juni 2023

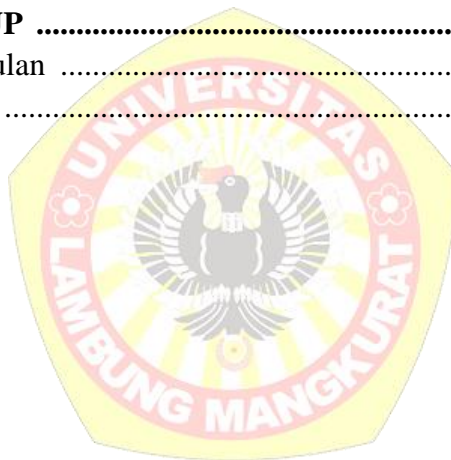
Hasna Romizah



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN JUDUL DAN PRASYARAT GELAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SUSUNAN PANITIA PENGUJI UJIAN SKRIPSI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
RINGKASAN	ix
ABSTRAK	xii
UCAPAN TERIMA KASIH	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Keaslian Penelitian	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
E. Metode Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Konsep Hak Cipta	13
1. Pengertian Hak Cipta	13
2. Fungsi Hak Cipta	14
3. Jenis-Jenis Hak Cipta dan Masa Berlakunya Perlindungan... 17	17
B. Konsep Transaksi	19
1. Pengertian Transaksi	19
2. Jenis Transaksi	20
3. Fungsi Transaksi	20
4. Pelaku Transaksi	21
5. Alat Bukti Transaksi	21
C. Konsep <i>Metaverse</i>	22

1. Pengertian <i>Metaverse</i>	22
2. Sejarah <i>Metaverse</i>	26
3. Cara Kerja <i>Metaverse</i>	30
D. Konsep Sengketa	31
1. Pengertian Sengketa.....	31
2. Jenis Sengketa.....	33
3. Tahapan Terjadinya Sengketa.....	34
4. Teori Terjadinya Sengketa.....	35
5. Penyelesaian Sengketa	37
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta di Dunia <i>Metaverse</i>	40
B. Penyelesaian Sengketa Transaksi dalam Dunia <i>Metaverse</i>	58
BAB IV PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR RUJUKAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) atau Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Peraturan Pemerintah

Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PSTE).



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya	6
Tabel 2.1 Perbedaan <i>Metaverse</i> dan <i>Multiverse</i>	25

