

## Metaverse Dalam Perspektif Ilmu Hukum

Muhammad Natsir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Hukum, Institut ilmu social dan bisnis andi sapada.

Email:muhammadnatsir@stih.amsir.ac.id

### ABSTRACT

*In this article, several legal views regarding metaverse law are analyzed and their discussion. In addition, this article analyzes the new changes that the metaverse brings to our lives, a brief history and new concepts of the metaverse, the application of artificial intelligence in the metaverse, the six main challenges and legal problems of the metaverse and such scientific problems. As a result of this article the author provides several suggestions and recommendations for the development of Uzbekistan's digital legislation at the end.*

*Keywords: Metaverse;, Technology Industry 4.0; Fourth Industrial Revolution*

### ABSTRAK

Dalam artikel ini dianalisis beberapa pandangan hukum tentang hukum metaverse dan pembahasannya. Selain itu, artikel ini menganalisis perubahan baru yang dibawa metaverse ke dalam hidup kita, sejarah singkat dan konsep baru metaverse, penerapan kecerdasan buatan dalam metaverse, enam tantangan utama dan masalah hukum metaverse dan masalah ilmiah semacam itu. Sebagai hasil dari artikel ini penulis memberikan beberapa saran dan rekomendasi untuk pengembangan undang-undang digital Uzbekistan di bagian akhir.

Kata Kunci: Metaverse; Industri Teknologi 4.0; Revolusi Industri Keempat

### Pendahuluan

Tech Industry 4.0, juga dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat, adalah tren otomatisasi dan pertukaran data saat ini dalam teknologi manufaktur. Ini ditandai dengan integrasi sistem siber-fisik, Internet of Things (IoT), komputasi awan, dan komputasi kognitif. Tujuan Industri 4.0 adalah untuk menciptakan sistem yang lebih efisien dan saling terhubung yang dapat beradaptasi dengan tuntutan perubahan dan mengoptimalkan proses produksi. Transformasi digital ini telah menghadirkan teknologi baru seperti kecerdasan buatan (AI), robotika, dan analitik lanjutan yang mengubah cara kita bekerja dan hidup (Fonna, 2019). Industri Teknologi 4.0 membuka jalan bagi dunia yang lebih terhubung, cerdas, dan produktif. Metaverse – diperkenalkan oleh Mark Zuckerberg pada Oktober 2021 – telah menggemparkan komunitas online [1]. Itu adalah pengumuman mengejutkan yang ditunjukkan bagaimana teknologi akan meningkatkan pengaruhnya di seluruh dunia. Meskipun masih berbentuk, Metaverse memiliki potensi untuk mengubah cara orang menjalani kehidupan sehari-hari. Ada beberapa perubahan baru yang dibawa metaverse ke dalam hidup kita menurut (Alexander Sugiharto et al., 2022).

1. Interaksi Sosial Virtual: Metaverse telah memungkinkan orang bersosialisasi dalam pengaturan realitas virtual, memungkinkan mereka terhubung dengan orang lain dari seluruh dunia.
2. Peningkatan Pembelajaran dan Pendidikan: Teknologi Metaverse telah merevolusi pendidikan dan pembelajaran dengan menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif bagi siswa.
3. Peluang Bisnis Baru: Teknologi Metaverse telah menciptakan peluang bisnis baru, terutama di industri game dimana game virtual reality menjadi semakin populer. Beberapa perusahaan sudah mulai memperkenalkan teknologi Metaverse. Pengecer seperti Warby Parker dan Amazon telah menerapkan cara pelanggan dapat mencoba produk mereka tanpa membelinya.

Yang lain mengubah cara pelanggan mendapatkan item. Alo Yoga telah menciptakan apa yang mereka sebut Alo Sanctuary di platform populer Roblox. Alih-alih menggunakan uang, pembeli dapat menyelesaikan meditasi selama lima hari untuk menerima salah satu jaket mereka. Merek juga dapat menggunakan Metaverse agar orang dapat mencoba pakaian. Itu bisa menciptakan pengalaman belanja online yang jauh lebih interaktif. Seiring perkembangan teknologi ini, orang dapat merancang avatar yang sangat cocok dengan tubuh mereka dan mencoba pakaian secara virtual sebelum membeli (Rachmadtullah et al., 2022)

### **Materi dan Metode**

Sebagian besar konflik hukum terkait metaverse bukanlah hal baru. Faktanya, kita berbicara tentang masalah hukum yang telah lama diketahui di berbagai bidang: persimpangan yurisdiksi negara bagian yang berbeda, transaksi di ruang digital, status cryptocurrency dan objek NFT, dan perlindungan kekayaan intelektual di dunia maya, regulasi iklan elektronik, perlindungan data pribadi di dunia digital. Ini hanya di permukaan, tetapi jika Anda melihat lebih dalam, Anda dapat melihat masalah yang sejauh ini menjadi perhatian utama para ahli: sirkulasi data lintas batas, regulasi perantara informasi dan hubungan kerja, aspek baru kejahatan terhadap seseorang. Tidak ada kejelasan dengan peraturan antitrust dari metaverses. Mereka memiliki karakter khusus dalam melawan ekstremisme dan pencucian uang, perang melawan perdagangan narkoba dan senjata. Belum lagi salah satu dari dua hal yang tak terhindarkan dalam hidup kita - pajak. Bagaimana caranya merumuskan masalah utama yang akan dihadapi oleh pengacara dan peserta metaverse.

### **Hasil dan Pembahasan**

Misalnya Facebook mempercepat pekerjaannya di metaverse, dan pencipta facebook Mark Zuckerberg mengatakan itu akan menjadi penerus internet seluler: Facebook telah menciptakan tim yang disebut Grup Produk Metaverse untuk fokus membangun Metaverse, yang bertujuan untuk menciptakan internet yang diwujudkan ruang virtual imersif di mana pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan berbagi lingkungan. Selain itu, Epic Games mengakuisisi Sketchfab untuk memperluas penawaran 3D dan AR-nya: Sketchfab adalah gudang besar model 3D yang memungkinkan individu dan organisasi untuk berbagi, mendistribusikan, dan

berinteraksi dengan konten 3D, dan diharapkan akuisisi tersebut akan memungkinkan Epic Games mempercepat dan memperdalam integrasi dengan Sketchfab di seluruh Fortnite, Epic Games Store, dan Unreal Engine

Ketiga, raksasa teknologi terkemuka dunia semuanya bertaruh pada Metaverse: Dengan investasi dari beberapa raksasa teknologi, seperti Google, IBM, dan Microsoft, tampaknya Metaverse menjadi konsep universal yang mendapatkan banyak minat dari para pemimpin industri. Berita lain adalah bahwa Virtual Realms mengumpulkan \$15 juta dalam putaran seri B untuk membangun Game Bermain Peran Daring Multipemain Masif (MMORPG) atau Metaverse: Alam Virtual mengumpulkan dana dari penerbit game besar Korea, Kakao Games, untuk mengembangkan MMORPG inovatif dan Metaverse. [19,56p] Yang berikutnya adalah Decentraland, dunia virtual berbasis blockchain, mengumpulkan \$ 100 juta dalam putaran pendanaan: Decentraland adalah platform tempat pengguna dapat membuat, mengalami, dan memonetisasi konten dan aplikasi, Perkembangan terbaru ini mengkonfirmasi meningkatnya minat dalam pengembangan metaverse dan potensinya untuk inovasi, hiburan, dan perdagangan (Ningsih et al., 2023). Kabar terbaru adalah bahwa Anggota parlemen di negara Amerika Selatan mengadakan dengar pendapat selama dua jam menggunakan Horizon Workrooms, platform Meta yang memungkinkan tim untuk mendapatkan bersama-sama melalui ruang kerja virtual. Pengacara Kolombia memakai headset virtual untuk ambil bagian, dan pertemuan itu disiarkan langsung di YouTube. Mereka yang hadir muncul dalam pertemuan sebagai avatar yang dihasilkan komputer. Dan sidang tersebut—yang menampilkan pengadu mencoba menuntut polisi—berhasil, menurut mereka yang hadir dalam pertemuan virtual tersebut.—Penggunaan teknologi informasi dalam pengembangan proses peradilan memiliki tujuan penting untuk memfasilitasi dan mempercepat proses ini [menjalankan keadilan], kata María Victoria Quiñones Triana, hakim pengadilan Magdalena. Meskipun tidak semua yang menonton streaming menganggap itu ide yang bagus: beberapa berkomentar bahwa melihat tokoh kartun itu konyol. —Saya merasa ini mengurangi keseriusan [kasus ini], komentar seorang penonton. "Jika saya ingin melihat diri saya dalam karakter dinosaurus, apakah itu juga dapat diterima?"

Ini adalah pertama kalinya anggota parlemen Kolombia mengadakan sidang virtual penuh tetapi di tempat lain di dunia, sidang menggunakan teknologi Meta telah terjadi: media lokal melaporkan bahwa September lalu, pengadilan Tiongkok mengadakan pertemuan virtual. Sidang dan rapat pengadilan virtual umumnya menjadi norma di tahun 2020 selama pandemi COVID-19 (Utaridyaningrum, n.d.). Dengan pemerintah memberlakukan penguncian di seluruh dunia, para profesional beralih ke platform Zoom konferensi video untuk bertemu, memompa saham perusahaan dan mengirimkan kapitalisasi pasarnya melalui atap. Ketergantungan yang tiba-tiba pada teknologi berarti beberapa situasi aneh dan aneh: seorang pengacara Texas yang tampaknya tidak terbiasa menggunakan platform terjebak sebagai anak kucing ketika dia tidak dapat mengubah filter video. Meta, sebelumnya dikenal sebagai Facebook, telah menggelontorkan miliaran dolar ke dalam teknologi metaverse tetapi belum sukses secara finansial: Reality Labs metaverse-nya kehilangan \$4,28 miliar di Q4 2022. Meskipun demikian, CEO Meta Zuckerberg telah menjanjikan lebih banyak investasi ke luar angkasa. "Dua gelombang teknologi utama yang mendorong peta jalan kami adalah AI saat ini, dan, dalam jangka panjang, metaverse,".

### Kesimpulan

Seperti yang bisa dilihat, tantangan hukum saat ini menjadi fokus putusan pengadilan dan percakapan yang tidak terbayangkan tiga puluh tahun lalu. Oleh karena itu, masalah yang akan dihadapi dan dijelaskan oleh hukum akan berubah, tetapi solusinya akan selalu ditemukan dalam penerapan norma hukum dalam situasi aktual atau melalui penggunaan analogi. Fakta bahwa subjek hukum yang dilindungi adalah orang alami (manusia) dengan jiwa, kemampuan kehendak bebas, dan kemampuan pengambilan keputusan, bagaimanapun, tidak akan pernah berubah. Karena dunia fisik, kehidupan sosial, dan semua hukum yang mengaturnya adalah yang nyata. Karena itu, hukum metaverse akan menetapkan hukumnya sendiri dan dibentuk oleh gagasan hukum universal.

### Daftar Pustaka

- [1] alexander Sugiharto, S., *Muhammad Yusuf Musa, M., Falahuddin, M. J., & St, M. (2022). Nft & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi* (Vol. 1). Indonesian Legal Study For Crypto Asset And Blockchain.
- [2] Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*. Guepedia.
- [3] Ningsih, S. R., Sirmayanti, S., Simarmata, J., Prasetio, A., Pangaribuan, J. J., Abdal, N. M., Bukidz, D. P., Putra, E. Y., Amiruddin, E. G., & Giap, Y. C. (2023). *Mengenal Dunia Digital Metavers*.
- [4] Syahril, M. A. F. (2023). *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Cv. Eureka Media Aksara.
- [5] Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif Dengan Metaverse*. Cv. Eureka Media Aksara.
- [6] Utaridyaningrum, S. (N.D.). *Tinjauan Persidangan Online Perkara Tindak Pidana di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) Dari Perspektif Asas Peradilan Cepat, Sederhana, dan Biaya Ringan*.