

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada kesempatan kali ini, penulis akan memulai tulisan ini dengan *quotes* dari Klaus Schwab (Ketua Eksekutif Forum Ekonomi Dunia), “*dalam revolusi industri, bukan ikan besar yang memangsa ikan kecil, tapi ikan tercepat lah yang memakan ikan paling lambat*”.¹ Penulis memiliki alasan, mengapa tulisan ini dimulai dengan *quotes* tersebut, karena *quotes* dari Klaus Schwab itu sangat relevan dengan apa yang terjadi pada saat ini. Disrupsi di era revolusi industri 4.0 memberikan suatu perubahan yang sangat mendasar, khususnya dalam perkembangan teknologi digital. Perkembangan-perkembangan teknologi digital pada saat ini telah merubah masyarakat dan perekonomian global,² kemudian diikuti dengan mewabahnya *Coronavirus disease* (COVID-19) di dunia, yang memaksa dibatasinya segala sesuatu yang berkaitan dengan eksistensi secara fisik.³ Penulis beranggapan bahwa hal tersebut menjadi pemantik untuk lahirnya suatu gagasan berupa kegiatan perekonomian yang berbasiskan pada teknologi digital.

Salah satu kegiatan perekonomian berbasis teknologi digital yang sangat akrab dengan masyarakat Indonesia adalah transaksi jual beli yang dilakukan pada *marketplace-marketplace* digital yang menjual segala sesuatu di dalamnya, mulai dari karya seni, kebutuhan rumah tangga, *fashion*, otomotif, produk kesehatan, produk perawatan hewan peliharaan dan lainnya. *Marketplace* adalah pasar digital yang menjembatani antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi secara daring.⁴ Lahirnya *marketplace* merupakan akibat dari disrupsi pada era revolusi

¹ Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*, Yogyakarta: Penerbit Genesis, 2019, hlm. 141.

² Klaus Schwab. *Revolusi Industri Keempat*, Jakarta: PT Gramedia Utama, 2019, hlm. 3.

³ Nur Rohmi Aida, “*Update, Berikut 15 Negara yang Berlakukan Lockdown akibat Virus Corona*”, <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/22/183000465/update-berikut-15-negara-yang-berlakukan-lockdown-akibat-virus-corona?page=all>, diakses pada pukul 14:44 22 April 2022.

⁴ Samuel Hosea Nadeak, “*Pertanggungjawaban Perdata Atas Wanprestasi Kontrak Elektronik Dalam Perjanjian Jual Beli di Marketplace*”, Skripsi (untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret di Surakarta), 2020, hlm. 2.

industri 4.0 yang berinovasi secara mendasar, yaitu *disruptive innovation* dengan mengubah *platform* bisnis dan teknologi.⁵

Pada tahun awal tahun 2022, bangsa Indonesia digemparkan oleh fenomena yang berkaitan dengan perkembangan pada sektor teknologi digital, yaitu ketika seorang pemuda bernama Sultan Gustaf AL Ghozali (*Ghozali Everyday*) berhasil meraup keuntungan sebesar Rp. 1,5 Miliar dari hasil penjualan foto *selfie* dirinya yang berbentuk *Non-Fungible Token* (NFT) pada *platform* NFT *marketplace*.⁶ Penjualan karya seni berbentuk NFT, sebenarnya sudah dilakukan sejak beberapa tahun yang lalu, misalnya seperti yang dilakukan oleh Baaple. Lennart Ante dalam artikelnya yang berjudul “*Non-fungible token (NFT) markets on the Ethereum blockchain: Temporal development, cointegration and interrelations*”, mencatat bahwa dari hasil karya seni berbentuk NFT buatan Baaple berhasil meraup keuntungan sekitar US\$ 69 Juta.⁷

Karya seni berbentuk NFT pertama kali diciptakan adalah *Cryptopunk* pada Juni 2017, sebanyak 10,000 koleksi di dalam *Ethereum Blockchain*.⁸ Karya seni digital dari *Cryptopunk* terjual mulai dari harga US\$ 7,6 juta hingga US\$ 11,8 juta.⁹ *Platform* NFT *marketplace* yang menjadi tempat transaksi jual beli karya seni terdapat beberapa macam, mulai dari Opensea, Rarible, NBA Top Shot, Larva Labs, Tokomall, Baliola, Paras.id, Enevti, Kolektibel, dan Artsky.¹⁰

NFT adalah bentuk tokenisasi aset digital pada jaringan *blockchain* yang sifatnya representatif dari suatu barang berwujud maupun tidak berwujud, memiliki kode identifikasi serta metadata yang unik dan berbeda dari yang lainnya (*one of*

⁵ Rhenald Kasali, *Self Disruption: Bagaimana Perusahaan Keluar dari Perangkap Masa Lalu dan Mendisrupsi Dirinya menjadi Perusahaan yang Sehat*, Bandung: Mizan Media Utama, 2018, hlm. 6.

⁶ Fransisca Christy Rosana, *Cerita Ghozali Everyday Raup Rp 1,5 M dari Selfie NFT, Awalnya Cuma Bercanda*, diakses melalui <https://bisnis.tempo.co/read/1549815/cerita-ghozali-everyday-raup-rp-15-m-dari-selfie-nft-awalnya-cuma-bercanda>, pada pukul 13:12 14 April 2022.

⁷ Lennart Ante, “*Non-fungible token (NFT) markets on the Ethereum blockchain: Temporal development, cointegration and interrelations*”, BRL Working Paper Series, No.22/2021, hlm. 1.

⁸ *Ibid.* hlm. 5.

⁹ Mathieu Nadini, *et al*, “*Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features*,” Scientific Reports, Vol.11/No.20902/2021, hlm. 1.

¹⁰ Rio Ari Seno, *Ramai Non Fungible Token, Ini Marketplace NFT yang Populer*, diakses melalui <https://grafis.tempo.co/read/2914/ramai-non-fungible-token-ini-marketplace-nft-yang-populer>, pada pukul 14:13 27 April 2022.

the kind).¹¹ Aset digital yang diperjual belikan pada *platform NFT marketplace* bisa berupa karya seni digital, barang koleksi, musik, *item* dalam *game*, atau *metaverse*.¹² Tujuan dari tokenisasi karya seni ke bentuk NFT adalah agar setiap karya yang tercipta tidak dapat diduplikasi dengan ilegal dan pencipta karya seni tersebut mendapatkan hak royalti dari duplikasi karyanya yang dilakukan dengan cara yang sah secara hukum.¹³ Kolektor atau pembeli yang ingin memiliki suatu aset digital yang dijual dalam *NFT marketplace* pada suatu jaringan *blockchain*, diharuskan membeli hak utilitas atau lisensi kepada penjual aset digital tersebut dengan tujuan agar dapat menggunakannya dan/atau menampilkan setiap karya seni yang berbentuk NFT secara sah.¹⁴

Transaksi jual beli karya seni pada *platform NFT marketplace* dilakukan dengan menggunakan alat pembayaran berjenis *cryptocurrency*.¹⁵ ETH merupakan *cryptocurrency* dari *Ethereum blockchain* yang digunakan sebagai alat transaksi jual beli karya seni digital pada *platform NFT marketplace*.¹⁶ *Platform NFT marketplace* yang transaksinya menggunakan ETH salah satunya adalah Opensea. *Platform NFT marketplace* seperti Opensea dan Rarible memfasilitasi aktivitas penjual dan pembeli untuk melakukan jual beli karya seni melalui *crypto-wallet* berjenis Metamask, yang menghubungkan *platform NFT marketplace* dengan entitas perbankan mata uang fiat.¹⁷ Calon penjual dan calon pembeli pertama-tama harus membuat *crypto-wallet*, kemudian kedua-duanya harus melakukan deposit pada *crypto-wallet* tersebut dengan mata uang kripto berjenis ETH. Deposit ETH bisa dilakukan melalui *platform* Ethereum, Transak, MoonPay dan Wyre. Apabila *crypto-wallet* tersebut sudah berisikan saldo ETH, maka calon pembeli bisa

¹¹ Alexander Sugiharto, *et al.*, *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi*, Jakarta: IndoCrypto Law, hlm. 1.

¹² Lennart Ante, "The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum," BRL Working Paper Series, No.20/ 2021, hlm. 1.

¹³ Peyman Khezr & Vijay Mohan, "Property rights in the Crypto age: NFTs and the auctioning of limited edition artwork," JEL Classification, O3/D4/2021, hlm. 2.

¹⁴ Steven L. Schwarcz, "Next-Generation Securitization: NFTs, Tokenization, and the Monetization of 'thing'," Duke Law School Public Law & Legal Theory Series, No.13/2022, hlm. 14.

¹⁵ Lennart Ante, *Op. Cit.*, hlm. 5.

¹⁶ Ethereum.org, "Apa itu Ether (ETH)?", <https://ethereum.org/id/eth/>, diakses pada pukul 13:39 19 April 2022.

¹⁷ Mayukh Mukhopadhyay & Kaushik Ghosh, "Market Microstructure of Non Fungible Tokens," JEL Classification: D40, E44, G14, G23, 2021, hlm. 4.

langsung melakukan pembelian karya seni NFT sesuai dengan saldo deposit ETH yang dimilikinya dalam *crypto-wallet* tersebut.

Jual beli merupakan suatu peristiwa hukum yang masuk dalam ruang lingkup hukum perjanjian. Subekti berpendapat bahwa perjanjian akan melahirkan suatu perikatan,¹⁸ untuk melahirkan suatu perikatan maka terlebih dahulu harus dilakukan suatu perjanjian sebelumnya. Untuk membuat suatu perjanjian yang sah menurut hukum, maka harus terpenuhi unsur-unsur yang terdapat di dalam Pasal 1320 KUH Perdata mengenai syarat sahnya suatu perjanjian. NFT *marketplace* merupakan sebuah *platform* jual beli karya seni yang ditokenisasikan dan masih terbilang sangat baru, oleh karenanya hal ini akan berpengaruh terhadap eksistensi Pasal 1320 KUH Perdata dalam perjanjian jual beli yang pada *platform* NFT *marketplace*.

Alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli karya seni berbentuk NFT pada *platform* NFT *marketplace* seperti Opensea, Rarible, NBA Top Shot adalah menggunakan ETH, sedangkan transaksi jual beli karya seni berbentuk NFT pada *platform* NFT *marketplace* lokal seperti Baliola adalah KPG (merupakan jenis *cryptocurrency* lainnya). Mengenai alat pembayaran yang sah, Indonesia mengaturnya melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang. Pasal 1 angka 2 *jo.* Pasal 2 ayat (1) *jo.* Pasal 21 ayat (1) huruf c Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang bahwa setiap transaksi yang dilakukan di wilayah Indonesia wajib menggunakan mata uang Rupiah. Afrizal dan Marliyah dalam artikelnya, menyatakan bahwa *cryptocurrency* bukan alat pembayaran yang sah karena tidak diterbitkan oleh bank sentral.¹⁹

Lahirnya *platform* NFT *marketplace* merupakan perwujudan nyata dari teori *innovation disruption*, yang mana seseorang bisa melakukan transaksi jual beli dengan cara yang begitu cepat. Fenomena tersebut mendorong penulis untuk mengkaji lebih lanjut terkait apa yang sedang terjadi dan penulis menemukan beberapa isu hukum di dalamnya yang akan dijabarkan pada sub bab selanjutnya. Proyek penelitian ini akan judul ”**ASPEK HUKUM TRANSAKSI JUAL BELI**

¹⁸ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Jakarta: Internmasa, 2005, hlm. 1.

¹⁹ Afrizal & Marliyah, “*Analisis Terhadap Cryptocurrency (Perspektif Mata Uang, Hukum, Ekonomi dan Syariah)*,” *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, Vol.22/No.2/2021, hlm. 38.

KARYA SENI PADA *PLATFORM NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) MARKETPLACE*".

1.2. Identifikasi Masalah

Pasal 1320 KUH Perdata memuat mengenai apa saja yang menjadi syarat sah dalam suatu perjanjian, mulai dari yang sifatnya subjektif yaitu kesepakatan para pihak dan kecakapan para pihak, dan yang bersifat objektif yaitu adanya sesuatu yang diperjanjikan dan sesuatu yang diperbolehkan. *NFT marketplace* merupakan sebuah *platform* jual beli karya seni yang di tokenisasi dan hal tersebut masih terbilang sangat baru, oleh karenanya penulis akan menguji eksistensi Pasal 1320 KUH Perdata dalam transaksi jual beli pada *platform NFT marketplace*.

Alat pembayaran dalam transaksi jual beli karya seni pada *platform NFT marketplace* seperti Opensea, Rariable dan NBA Top Shot adalah ETH, kemudian pada *platform NFT marketplace* seperti Baliola, alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli karya seni berbentuk NFT adalah KPG. ETH dan KPG merupakan *cryptocurrency* yang dijadikan sebagai alat pembayaran dalam transaksi jual beli karya seni pada *platform NFT marketplace*. Pasal 1 angka 2 *jo.* Pasal 2 ayat (1) *jo.* Pasal 21 ayat (1) huruf c Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang secara tegas menyatakan bahwa setiap transaksi yang dilakukan di wilayah Indonesia wajib menggunakan mata uang rupiah.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis merumuskan 2 (dua) rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Pasal 1320 KUH Perdata dalam jual beli karya seni pada *platform NFT marketplace*?
2. Bagaimana keabsahan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli pada *platform NFT marketplace* menurut Peraturan Menteri Perdagangan No. 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, terdapat 2 (dua) tujuan dari penelitian ini yang diharapkan dapat tercapai, baik itu dari sisi objektif maupun sisi subjektif, yaitu sebagai berikut :

1.4.1.1. Tujuan objektif

- a. Untuk mengetahui penerapan Pasal 1320 KUH Perdata dalam jual beli karya seni pada *platform* NFT *marketplace*.
- b. Untuk menganalisis keabsahan alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli pada *platform* NFT *marketplace* menurut Peraturan Menteri Perdagangan No. 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto.

1.4.1.2. Tujuan Subjektif

- a. Untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan mengenai penerapan Pasal 1320 KUH Perdata dalam jual beli karya seni dan keabsahan alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli pada *platform* NFT *marketplace* menurut Peraturan Menteri Perdagangan No. 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto.
- b. Untuk memenuhi syarat akademik agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (satu) Hukum di Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1.4.2.1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap dengan adanya penelitian yang berjudul “Aspek Hukum Transaksi Jual Beli Karya Seni pada *Platform Non-Fungible Token* (NFT) *Marketplace*” ini dapat memberikan suatu masukan baru terhadap

tataran ilmu hukum, khususnya dalam hukum perdata pada bidang transaksi jual beli yang dituntut harus mengikuti perkembangan zaman.

1.4.2.2. Manfaat Praktis

Penulis amat sangat menyadari bahwa transaksi jual beli karya seni pada *platform* NFT *marketplace* merupakan suatu fenomena yang baru bagi kehidupan perekonomian di Indonesia, demikian pula dengan segala regulasi yang ditetapkan oleh *stakeholder*, masih belum terakomodir secara komprehensif pada bidang tersebut. Penulis berharap, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam membuat regulasi dan mampu menambah wawasan khususnya pada praktisi hukum yang berkonsentrasi pada bidang hukum ekonomi dan teknologi.

1.5. Kerangka Teoritis, Kerangka Konseptual, Kerangka Pemikiran

1.5.1. Kerangka teoritis

Ciri dari suatu penelitian ilmiah hukum adalah terdapatnya teori-teori hukum yang relevan dengan tema dan objek dari penelitian tersebut. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1.1. Teori Kebebasan Berkontrak

Kebebasan berkontrak merupakan suatu prinsip dari paham individualisme yang lahir pada zaman Yunani, kemudian diwarisi kepada kaum Epicuristen dan berkembang pesat pada zaman Renaissance melalui pemikiran-pemikiran dari Hugo de Groot, Thomas Hobbes, John Locke dan Rousseau.²⁰ Individualisme yaitu suatu paham yang mana setiap orang bebas untuk memperoleh sesuatu berdasarkan apa yang dikehendakinya.²¹ Pada awal kelahirannya yaitu di abad 17 bahwa kebebasan berkontrak diartikan sebagai suatu kebebasan yang tidak boleh dibatasi, maksudnya

²⁰ Salim H. S, *Hukum Kontrak: Teori & Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta: Sinar Grafika, 2020, hlm. 9.

²¹ *Ibid.*, hlm. 9.

adalah setiap orang boleh melakukan perjanjian yang berisikan apa saja sesuai dengan kehendaknya, sekalipun perjanjian tersebut bertentangan dengan pasal-pasal pada hukum perjanjian.²²

Prinsip kebebasan berkontrak di Indonesia diatur pada Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata yang menyatakan bahwa “semua perjanjian yang secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”. Jika dianalisa, dalam pasal tersebut terdapat 2 pokok utama, yaitu “semua perjanjian” dan “dibuat secara sah”. Kalimat “semua perjanjian” memiliki arti bahwa semua orang dapat membuat perjanjian/kontrak apa saja, yang tidak terbatas pada jenis kontrak/perjanjian yang diatur dalam KUH Perdata, sedangkan kalimat “dibuat secara sah” memiliki arti bahwa apa yang disepakati para pihak berlaku sebagai undang-undang selama apa yang disepakati itu adalah sah (tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum dan kesusilaan).²³

1.5.1.2. Teori Keabsahan Kontrak

Keabsahan kontrak atau perjanjian merupakan hal yang paling penting dalam membuat suatu kontrak atau perjanjian, karena akan menjadi penentu bagi hubungan hukum dari para pihak yang membuatnya.²⁴ Mertokusumo berpendapat bahwa dalam suatu perjanjian/kontrak harus memuat 3 unsur, yaitu : a. *Essentialia*, merupakan suatu unsur yang memuat tentang syarat sahnya suatu perjanjian (Pasal 1320 KUH Perdata)); b. *Naturalia*, merupakan suatu unsur yang melekat dalam suatu kontrak atau perjanjian walaupun tidak diatur di dalamnya; dan c. *Accidentalialia*, menurut unsur ini bahwa klausul yang termuat di dalam kontrak atau perjanjian harus dinyatakan secara tegas.

²² Ghansam Anand, “Prinsip Kebebasan Berkontrak dalam Menyusun Kontrak”, Yuridika, Vol.25/No.2/2011, hlm. 89.

²³ *Ibid.*, hlm. 96.

²⁴ Lintang Yudhantaka, “Keabsahan Kontrak Jual Beli Rumah Susun dengan Sistem Pre Project Selling”, Yuridika, Vol.32/No.1/2017, hlm. 89.

1.5.1.3. *Code is Law*

“*Code is Law*”, itulah yang dikatakan oleh Lawrence Lessig dalam bukunya yang berjudul *Code Version 2.0*. Di dunia nyata, hukum mengatur melalui konstitusi, undang-undang, dan *code* lainnya,²⁵ namun tidak demikian dengan *cyberspace*. *Cyberspace* memiliki konsep tersendiri, bahwa bagaimana *code* yang berbeda mengatur, seperti *software* dan *hardware* yang dapat mengatur *cyberspace* sebagaimana adanya. William Mitchell mengatakan *this code is cyberspace “law”*. Joel Reidenberg pertama kali menyebutnya “*Lex Informatica*”, yang kemudian disebutnya dengan “*code is law*”.²⁶ Penulis menyimpulkan bahwa *Code is Law* yang dimaksud oleh Lawrence Lessig adalah suatu hukum dalam *cyberspace* yang mengatur bukan dengan bentuk konstitusi maupun undang-undang secara tradisional, yaitu dengan bentuk *software* dan *hardware*.

1.5.1.3. Hukum Progresif

“Hukum untuk manusia, tetapi bukan manusia untuk hukum” adalah salah satu slogan hukum yang sangat populer dari Prof. Satjipto Rahardjo (Prof. Tjip). Prof. Tjip adalah seorang pemikir besar hukum Indonesia dan merupakan pencetus hukum progresif. Penggunaan kata hukum progresif pertama kali dilakukan oleh Prof. Tjip dalam artikel yang ditulisnya pada 11 Agustus 2003 dengan judul “Indonesia Tidak Ingin Ambruk”.²⁷ Hukum progresif merupakan suatu pemikiran dalam hukum yang mencakup 3 (tiga) hal, yaitu : cara berhukum yang bernurani, slogan hukum untuk manusia, dan soal aktor dan aksi progresif. Awaludin Marwan dalam bukunya yang berjudul *Hukum Progresif 4.0* berpendapat bahwa hukum progresif yang dimaksudkan oleh Prof. Tjip adalah pendekatan hukum yang memiliki tujuan keadilan yang progresif, yaitu keadilan yang

²⁵ Lawrence Lessig, *Code Version 2.0*, New York: Basic Books, 2006, hlm. 5.

²⁶ *Ibid.*, hlm. 5.

²⁷ Awaludin Marwan, *Teori Hukum Progresif 4.0 : Hukum dan Teknologi Digital Zaman Now*, Yogyakarta: Thafa Media, 2021, hlm. 11.

bentuknya substantif.²⁸ Keadilan substantif yang dimaksud adalah keadilan yang berlandaskan pada nurani, tidak kaku dan menyesuaikan dengan kebutuhan manusia, serta aktor penegak hukum yang baik.²⁹

1.5.2. Kerangka Konseptual

1.5.2.1. Perjanjian Jual Beli

Pasal 1457 KUH Perdata menyatakan bahwa perjanjian jual beli merupakan suatu perjanjian dengan mana pihak satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Subekti berpendapat bahwa perjanjian jual beli adalah suatu kesepakatan timbal balik dengan konsep pihak satu bersedia untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang kepada pihak yang lainnya dengan berjanji, pihak lainnya akan membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai timbal balik atas hak yang telah diperoleh dari pihak satu.³⁰ Salim H. S mendefinisikan bahwa perjanjian jual beli adalah suatu perjanjian yang memuat subjek hukum di dalamnya sebagai penjual dan pembeli yang berisikan tentang objek yang diperjualbelikan dan harga yang disepakati, yang kemudian akan menimbulkan hak dan kewajiban antara pihak penjual dan pembeli.³¹ Pipin Syarifin dan Dedah Jubaedah dalam bukunya yang berjudul “*Hukum Dagang di Indonesia*” berpendapat bahwa jual beli adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh para pihak untuk mengikatkan dirinya, yang mana pihak penjual berkewajiban penyerahan suatu benda, sedangkan pihak pembeli bersedia mengikatkan dirinya untuk membayar benda yang diterimanya dari pihak penjual sesuai dengan harga yang telah disepakati.³² Penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan dari 3

²⁸ *Ibid*, hlm. 43.

²⁹ *Ibid*, hlm. 37-42.

³⁰ Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2014, hlm. 1.

³¹ Salim H. S, *Loc. Cit.*, hlm. 9.

³² Pipin Syarifin & Dedah Jubaedah, *Hukum Dagang Di Indonesia*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012, hlm. 235.

(tiga) pendapat tersebut, maka perjanjian jual beli memiliki unsur sebagai berikut :

1. Penjual dan pembeli merupakan para pihak yang mengikatkan dirinya dalam suatu perjanjian.
2. Penjual adalah pihak yang menyediakan barang, jasa atau yang disebut lain untuk diserahkan kepada pembeli.
3. Pembeli merupakan pihak yang berminat atau memerlukan barang, jasa atau dengan sebutan lain yang ditawarkan oleh pihak penjual kepadanya.
4. Penjual berkewajiban memberikan barang dan hak atas barang atau jasa kepada pembeli, atas perbuatan tersebut pihak penjual berhak menerima uang dari pihak pembeli karena perbuatannya tersebut.
5. Pembeli berkewajiban membayar atas barang atau jasa yang diberikan oleh pihak penjual kepadanya, agar timbul suatu hak kepada dirinya agar dapat memiliki barang atau jasa dari pihak pembeli.

1.5.2.2. Transaksi Elektronik

Perkembangan teknologi yang sangat cepat khususnya pada teknologi digital, menjadi penghantar lahirnya e-transaction atau transaksi elektronik. Mengenai transaksi elektronik, di Indonesia diatur dalam Undang- Undang No. 11 tahun 2008 jo. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE). Transaksi elektronik menurut Pasal 1 angka 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Inti dari transaksi elektronik adalah suatu perbuatan yang menimbulkan suatu konsekuensi atau akibat hukum. Transaksi elektronik menurut Undang-Undang ITE memiliki cakupan yang cukup

luas, mulai dari transaksi pada bidang perdagangan hingga yang bersifat teknik seperti pengiriman email atau virus, membuat website, hingga transaksi yang dapat menimbulkan konsekuensi pidana.³³

1.5.2.3. Cryptocurrency

Kelahiran teknologi *cryptocurrency* diawali dengan diciptakannya Blind Signature Teknologi oleh David Chaum pada tahun 1983. *Blind Signature Technology* adalah sistem pembayaran yang tidak bisa dilacak yang memisahkan identitas dan transaksi yang telah mereka lakukan.³⁴ Kemudian sekelompok Anarki Libertarian yang mendeklarasikan dirinya sebagai “Cyberpunks” pada tahun 1980-an mengemukakan pelbagai kelebihan yang dimiliki oleh mata uang kripto modern dari pada mata uang konvensional di dalam *The Crypto Anarchis Manifesto*.³⁵ Singkat kata, pada tahun 2008 Satoshi Nakamoto (nama samaran) menulis suatu makalah yang berjudul *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*,³⁶ kemudian diikuti peluncuran Bitcoin pada 2009 yang merupakan jenis *cryptocurrency* pertama diciptakan di dunia.³⁷ Bitcoin menjadi pemicu lahirnya mata uang kripto lainnya, karena setelah dirilisnya Bitcoin oleh Satoshi Nakamoto terdapat 1.500 mata uang kripto yang selanjutnya diperkenalkan ke publik.³⁸

Istilah *cryptocurrency* berasal dari 2 (dua) kata, “*crypto*” dan “*currency*” yang apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah mata

³³ Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrime, Cberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta: Tatanusa, 2012, hlm. 75.

³⁴ Diakses melalui <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/15797/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y>, pada pukul 11:33 30 November 2022.

³⁵ Diakses melalui <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/15797/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y>, pada pukul 11:33 30 November 2022.

³⁶ Irina Astrakhantseva dan Roman Astrakhantsev, “*Cryptocurrency as a New Finance and Legal Instrument: Defining Cryptoassets in Property law*”, SHS Web of Conferences: Financial and Legal Mechanisms (Instruments) of Industrialization and Digitalization, No.02002/Vol.93/2021, hlm. 1.

³⁷ Wayne Duggan, *The History of Bitcoin, the First Cryptocurrency*, diakses melalui <https://money.usnews.com/investing/articles/the-history-of-bitcoin>, pada 18:55 30 November 2022.

³⁸ Diakses melalui <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/15797/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y>, pada pukul 11:33 30 November 2022.

uang kripto. Atikoh Farhah Maulani dalam artikelnya mendefinisikan bahwa *cryptocurrency* merupakan mata uang virtual yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran sebagaimana mata uang biasa, namun penggunaannya hanya bisa dilakukan di dalam transaksi bisnis secara virtual saja.³⁹ Husnul Fatarib dan Meirison juga mendefinisikan bahwa *cryptocurrency* adalah mata uang digital yang menggunakan sistem keamanan kriptografi untuk agar tidak dapat dipalsukan.⁴⁰ Selain itu Dewa Ayu Fera Nitha dan I Ketut Westra mengutip pendapat Syamsiah yang menyatakan bahwa *cryptocurrency* merupakan sistem mata uang digital yang penggunaannya dilakukan secara digital untuk melakukan transaksi bisnis yang berbasis digital.⁴¹ Penulis menyimpulkan bahwa *cryptocurrency* atau mata uang kripto adalah suatu sistem mata uang digital sebagai alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi bisnis digital atau virtual dengan menggunakan sistem keamanan berupa kriptografi untuk menghindari pemalsuan.

1.5.2.4. NFT Marketplace

NFT *Marketplace* merupakan istilah yang terdiri dari 2 (dua) kata, yaitu NFT dan *Marketplace*. NFT adalah aset digital pada jaringan *blockchain* yang sifatnya representatif dari suatu barang berwujud maupun tidak berwujud, memiliki kode identifikasi serta metadata yang unik dan berbeda dari yang lainnya (*one of the kind*).⁴² *Marketplace* adalah pasar digital yang menjadi jembatan penghubung antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi secara daring.⁴³ Dari kedua penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa NFT *Marketplace* merupakan pasar digital

³⁹ Atikoh Farhah Maulani, "Pemungutan Pajak Penghasilan atas Transaksi Cryptocurrency di Indonesia", *Jurisct-Diction*, Vol.4/No.4/2021, hlm. 1335.

⁴⁰ Husnul Fatarib & Meirison, "Cryptocurrency and Digital Money in Islamic Law: Is it Legal?", *Jurisdictie: Jurnal Hukum dan Syariah*, No.2/Vol.11/2020, hlm. 241.

⁴¹ Dewa Ayu Fera Nitha & I Ketut Westra, "Investasi Cryptocurrency Berdasarkan Peraturan Bappebti No. 5 Tahun 2019", *Udayana Master Law Journal*, No.4/Vol.9/2020, hlm. 713

⁴² Alexander Sugiharto, *et al.*, *Loc. Cit.*, hlm. 1.

⁴³ Samuel Hosea Nadeak, *Loc. Cit.*, hlm. 2.

yang menjadi tempat transaksi jual beli aset digital pada jaringan *blockchain* yang sifatnya representatif dari suatu barang berwujud maupun tidak berwujud, yang mana transaksi jual beli tersebut dilakukan secara daring. Adapun yang dimaksud dengan karya seni digital yang diperjual belikan dalam *platform* NFT *marketplace* seperti Opensea dan Baliola yaitu berupa karya seni dari hasil proses pembuatannya dengan cara *digital painting* dan karya seninya tersebut berbentuk digital.⁴⁴ Selain karya seni digital yang proses pembuatannya dengan cara *digital painting*, terdapat juga karya seni yang digital dari hasil fotografi yang diperjual belikan dalam *platform* NFT *marketplace* Opensea.⁴⁵

NFT *marketplace* merupakan suatu *platform* digital perdagangan (jual beli) dengan konsep *peer-to-peer*, yang mana antara pemilik karya seni (penjual) dan kolektor (pembeli) berhadapan langsung tanpa melalui perantara atau pihak ketiga selama para pihak tersebut memiliki *crypto-wallet* misalnya seperti Metamask.⁴⁶ Dilansir dari Tempo.com, terdapat beberapa *platform* NFT *marketplace* yang terkenal, baik yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri, yaitu : Opensea, Rarible, NBA Top Shot, Larva Labs, Tokomall, Baliola, Paras.id, Enevti, Kolektibel, dan Artsky.⁴⁷

⁴⁴ Opensea, *Art*, diakses melalui <https://opensea.io/category/art>, diakses pada pukul 19:36 5 Februari 2023 dan Baliola, *Market*, diakses melalui <https://baliola.com/market>, pada 19:44 5 Februari 2023.

⁴⁵ Opensea, *Photography*, diakses melalui <https://opensea.io/category/photography>, pada pukul 19:37 5 Februari 2023.

⁴⁶ De-Rong Kong & Tse-Chun Lin, “*Alternative Investments in the Fintech Era: The Risk and Return of Non-fungible Token (NFT)*”, JEL Classifications: C43, D44, G11, G12, Z11, 2021, hlm. 3.

⁴⁷ Rio Ari Seno, *Ramai Non Fungible Token, Ini Marketplace NFT yang Populer*, diakses melalui <https://grafis.tempo.co/read/2914/ramai-non-fungible-token-ini-marketplace-nft-yang-populer>, pada pukul 14:13 27 April 2022.

1.5.3. Kerangka Pemikiran

**Jual beli Karya Seni
pada *platform* NFT
*marketplace***



1. Bagaimana penerapan Pasal 1320 KUH Perdata dalam jual beli karya seni pada *platform* NFT *marketplace*?
2. Bagaimana keabsahan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli pada *platform* NFT *marketplace* menurut menurut Peraturan Menteri Perdagangan No. 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto?



Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
Pasal 1 angka 2 *jo.* Pasal 2 ayat (1) *jo.* Pasal 21 ayat (1) huruf c Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang.



Teori Kebebasan Berkontrak
Teori Keabsahan Kontrak
Teori *Code id Law*
Hukum Progresif

1.6. Sistematika Penulisan

Sebagai bentuk syarat formal yang didasari pendoman penulisan skripsi dan beberapa literatur tentang penelitian hukum, bahwa dalam suatu penelitian hukum terdapat suatu sistematik di dalamnya yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami suatu penelitian hukum. Adapun sistematik dalam penelitian hukum ini akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini akan disajikan mulai dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis, kerangka konseptual dan kerangka pemikiran, metode pengumpulan data, metode pengolahan dan analisis bahan hukum, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan suatu bab berisikan teori-teori hukum yang relevan dan memiliki konekting dengan konsep dan pemikiran dalam penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada Bab iii ini akan diuraikan metode penelitian seperti apa yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab metode penelitian, akan berisikan beberapa sub bab yang terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber bahan hukum, metode pengumpulan bahan hukum dan metode analisa bahan hukum.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab iv merupakan inti dari penulisan yang dilakukan oleh penulis untuk menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim berpendapat bahwa suatu penelitian dilakukan untuk mendapatkan jawaban terhadap suatu

permasalahan aktual yang dihadapi.⁴⁸ Untuk itu terdapat 2 (dua) permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu mengenai penerapan Pasal 1320 KUH Perdata dalam jual beli karya seni pada *platform* NFT *marketplace* dan mengenai keabsahan *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi jual beli pada *platform* NFT *marketplace* menurut menurut Peraturan Menteri Perdagangan No. 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto.

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan

Bab ini merupakan akhir dari suatu tulisan ilmiah dari hasil penelitian, karena dalam bab ini akan dipaparkan apa saja yang menjadi jawaban terhadap permasalahan yang ditemukan oleh penulis.

B. Saran

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai saran dan masukan terhadap penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

⁴⁸ Jonaedi Efendi & Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, Jakarta: Kencana, 2016, hlm. 3