



## URGENSI PERCEPATAN REFORMASI HUKUM PERIZINAN BERUSAHA DI INDONESIA DALAM MENYONGSONG ERA “METAVERSE”

**Amar Haqi, Fahmi Zakaria, Aditya Rizqi Ramadhan**

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [amrhaqi@students.unnes.ac.id](mailto:amrhaqi@students.unnes.ac.id)

### Abstrak

Tujuan riset ini menganalisis dan mendeskripsikan kesiapan kultur masyarakat dan infrastruktur hukum Indonesia dalam memasuki era metaverse. Riset ini menggunakan metode penelitian socio legal dengan pendekatan peraturan perundang-undangan terkait pokok pembahasan dan pendekatan sosial untuk melihat kesiapan masyarakat Indonesia. Hasil riset yang sudah dilakukan oleh penulis bahwa menyatakan Indonesia masih belum siap dalam memasuki era metaverse yang disebabkan terkait infrastruktur penunjang metaverse, seperti internet dan hardware yang mumpuni dalam mengoperasikan metaverse. Dan belum siapnya SDM Indonesia untuk beralih 100% menjadi serba teknologi, dengan dibuktikannya masih adanya bentuk proses pelayanan publik yang menggunakan cara-cara non modern seperti fotocopy KTP dalam mengurus suatu kepentingan publik, padahal saat ini KTP masyarakat Indonesia sudah tertanam chip yang modern dan dengan meng-scan KTP tersebut pelayan publik dapat melihat identitas lengkap dari pemilik KTP. Namun survei dari Populix menyatakan ada sebagian masyarakat Indonesia yang tertarik dengan metaverse. Dan dengan berkenaan infrastruktur hukum yang belum memberikan kepastian hukum dan tidak adanya peraturan khusus yang mengatur kegiatan metaverse seperti bagaimana perizinan berusaha dalam kegiatan berusaha di metaverse.

**Kata kunci:** Metaverse, Perizinan Berusaha, Kepastian Hukum, Teknologi

### Abstract

*This research aims to analyze and describe the cultural preparedness of Indonesian society and its legal infrastructure for entering the metaverse era. This research uses the method of socio-legal research with the approach of legislative regulations related to the subject of discussion and a social approach to see the preparedness of Indonesian society. The results of the research that has been done by the author indicate that Indonesia is still not ready to enter the era of the metaverse due to related infrastructure, such as the Internet, and hardware that is committed to operating the metaverse. And it is not ready for SDM Indonesia to turn 100% all-tech, with the proof that there is still a form of public service process that uses non-modern methods such as photocopying identity card in the interest of the public, while at present identity card society Indonesia has already embedded a modern chip, and it is only by scanning identity card that public servers can see the complete identity of the owner of identity card. However, a survey from Populix indicates that some Indonesian people are interested in the metaverse. And about the legal infrastructure that has not yet*



*provided legal certainty and the absence of special regulations that regulate metaverse activities, such as how licensing attempts in activities in the metaverse are handled*

**Keywords:** *Metaverse, Business Licensing, Legal Certainty, Technology*

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan zaman menuntut setiap manusia memunculkan gagasan-gagasan yang inovatif untuk kehidupan manusia demi mampu bertahan hidup melawan arus globalisasi dan pesatnya teknologi. Saat ini manusia semakin terpacu untuk berkompetisi mengeluarkan gagasan-gagasan yang *out of the box*. Salah satu gagasan yang mungkin dahulu kita tidak pernah berpikir dapat menjalankan kehidupan di dalam dunia virtual adalah gagasan mengenai *metaverse*.

Sebuah dunia virtual yang disebut *metaverse* di mana pengguna dapat mengakses, berinteraksi dengan pengguna lain, membuat konten dalam bentuk avatar, mendirikan usaha dan *metaverse* ini terdiri dari ruang virtual yang terhubung satu sama lain.<sup>1</sup> *Metaverse* dikatakan inovatif dikarenakan konsep ini berbeda dengan konsep dunia virtual lainnya. Lazimnya kita sebagai pengguna dunia virtual hanya bisa berkomunikasi dan mencari hiburan secara pasif. Namun dengan *metaverse* kita sebagai pengguna menjadi bergerak secara aktif, karena fitur-fitur dari *metaverse* yang kompleks dan realistis. Kompleks dan realistisnya *metaverse* memberikan kita fasilitas sebagai pengguna untuk dapat menciptakan avatar kita sendiri dan membuat konten sendiri.

Jika menarik kebelakang, sesungguhnya konsep *metaverse* ini bukan konsep yang baru. Neil Stevenson dalam novel fiksi ilmiahnya yang berjudul *Snow Crash* tahun 1992 telah memperkenalkan terminologi *metaverse*. Bahwa dalam novelnya, Neil memberikan penjelasan terkait *metaverse* merupakan struktur fiksi yang terbuat dari kode-kode yang menghasilkan ruang virtual untuk dapat berinteraksi dan menciptakan kegiatan sosial yang biasanya dilakukan dalam dunia nyata.<sup>2</sup> Zaman terus berkembang dan konsep *metaverse* sempat hilang dari perbincangan publik, beberapa tahun kebelakang muncul kembali perbincangan *metaverse* ini. Dipenghujung tahun 2015 Argentinians Ari Meillich dan Esteban Ordano memperkenalkan karya nya bernama *Decentraland* yang merupakan wujud dari konsep *metaverse*.<sup>3</sup> *Decentraland* persis dengan definisi *metaverse*, berupa permainan *online* dan dalam permainan tersebut karakter dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

---

<sup>1</sup> Abbas M. Al-Ghaili et al., "A Review of *Metaverse's* Definitions, Architecture, Applications, Challenges, Issues, Solutions, and Future Trends," *IEEE Access* 10 (2022): 125835-125866.

<sup>2</sup> Achmad Solechan dan Toni Wijanarko Adi Putra, "Literatur Review : Peluang dan Tantangan *Metaverse*," *Jurnal Teknik Informatik dan Multimedia* 2, No. 1 (2022): 62-70.

<sup>3</sup> Alexander Sugiharto, Muhammad Yusuf Musa, dan Mochamad James Falahuddin, *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi* (Jakarta: Perkumpulan Kajian Hukum Terdesentralisasi Indonesian Legal Study For Crypto Asset And Blockchain, 2022).



Lalu bagaimana perkembangan *metaverse* di Indonesia? Industri *metaverse* di Indonesia masih terbilang pada masa tahap awal. Namun sudah banyak bermunculan *metaverse* karya anak bangsa, beberapa *metaverse* yang di luncurkan di Indonesia, yaitu jagat nusantara. Jagat Nusantara merupakan *metaverse* asli buatan tangan-tangan anak bangsa, *metaverse* ini merepresentasikan wujud dari Ibu Kota Negara (IKN) baru.<sup>4</sup> Selain Jagat Nusantara, ada metaNesia yang merupakan *metaverse* yang diluncurkan oleh PT. Telkom yang merupakan Badan Usaha Milik Negara, *metaverse* ini tidak jauh berbeda dengan konsep *metaverse* lainnya. Namun metaNesia memiliki tujuan khusus, yaitu mendorong pertumbuhan ekonomi digital Indonesia.<sup>5</sup>

Munculnya berbagai *metaverse* di Indonesia menandakan keseriusan Indonesia dalam ikut serta berkompetisi dalam arus teknologi. Para penulis merupakan mahasiswa fakultas hukum yang dalam hal ini memiliki tanggung jawab moril untuk tetap mengawal kesiapan infrastruktur hukum dalam menerapkan *metaverse* di Indonesia. Lalu apakah dalam kenyataannya Indonesia memang sudah benar-benar siap untuk memasuki era *metaverse*? Fakta lapangan bahwa kondisi Indonesia masih belum mampu untuk dapat menggunakan *metaverse* dalam membantu kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Belum meratanya infrastruktur internet, belum adanya regulasi yang memayungi dari kegiatan *metaverse* ini, dan budaya Indonesia yang belum bisa beralih 100% menggunakan teknologi.

Hukum memang selalu tertinggal dari perkembangan zaman dan manusia.<sup>6</sup> Namun pernyataan tersebut tidak lah menggugurkan kewajiban pemerintah dan lembaga legislatif untuk terus mereformasi hukum sesuai dengan perkembangan zaman. Hukum yang efektif merupakan hukum yang sesuai dengan keterbutuhan manusia di zaman itu. Maka diperlukannya sebuah regulasi yang melindungi aktivitas dalam menggunakan *metaverse* untuk dapat dikatakan siap dalam memasuki era *metaverse*.

Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi Ambarwati yang berjudul *Urgensi Pembaharuan Hukum di Era "Metaverse" Dalam Perspektif Hukum Profresif* merupakan kajian yang begitu bermanfaat dalam menyongsong era *metaverse*. Dalam kajiannya Dewi membahas meliputi perkembangan teknologi virtual atau *metaverse* jika dikaji menggunakan teori hukum progresif nya Prof. Tjip sang Begawan hukum. Dan bagaimana teori hukum progresif harus menjadi dasar dalam pembaharuan hukum di era *Metaverse*, yaitu hukum yang mengakomodasi nilai-nilai kemajuan, kemanusiaan, dan keadilan. Berbeda dengan apa yang akan penulis

---

<sup>4</sup> Rania Pryanka Arazi, "Jagat Nusantara: *Metaverse* Ibu Kota Nusantara," [binus.ac.id](https://student-activity.binus.ac.id/himti/2022/11/30/jagat-nusantara-metaverse-ibu-kota-nusantara/), 2022, <https://student-activity.binus.ac.id/himti/2022/11/30/jagat-nusantara-metaverse-ibu-kota-nusantara/>.

<sup>5</sup> A.A Nainggolan, "Selamat Datang di metaNesia! Kami Menghubungkan Ekonomi Digital Indonesia," [digitalbisa.id](https://digitalbisa.id/artikel/selamat-datang-di-metanesia-kami-menghubungkan-ekonomi-digital-indonesia-Pgz7p), 2022, <https://digitalbisa.id/artikel/selamat-datang-di-metanesia-kami-menghubungkan-ekonomi-digital-indonesia-Pgz7p>.

<sup>6</sup> Dewi Ambarwati, "Urgensi Pembaharuan Hukum Di Era 'Metaverse' Dalam Perspektif Hukum Progresif," *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2022): 151-67.



kaji, dalam tulisan ini akan mengkaji secara spesifik hukum perizinan berusaha di *metaverse* dan kesiapan masyarakat Indonesia dalam perspektif sosial budaya. Bagaimana terkait reformasi regulasi yang harus dilakukan, dan bagaimana keadaan sosial dan budaya masyarakat Indonesia dalam menyiapkan era *metaverse*.

### METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan metode penelitian *socio legal*. Metode ini bersifat interdisipliner ilmu. Riset hukum yang dilakukan dalam negara berkembang harusnya memerlukan dua pendekatan ilmu yang berbeda, yaitu hukum dan sosial. Pendekatan hukum mengkaji terkait dengan isi dari peraturan itu sendiri, sedangkan pendekatan sosial diperlukan untuk melihat keadaan sosial masyarakat dalam menerapkan hukum dan juga budaya masyarakat dalam ikut berpartisipasi mematuhi hukum.<sup>7</sup> Seiring perkembangan zaman metode penelitian *socio legal* penting untuk diterapkan dalam riset-riset terbaru, karena hukum tidak bisa terlepas dari masyarakat.<sup>8</sup> Sesuai dengan adagium *ubi societas ibi ius*, dimana ada masyarakat, disitu ada hukum

Riset ini menggunakan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer dalam riset ini menggunakan dokumen peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pembahasan riset ini. Sedangkan penggunaan buku-buku, jurnal-jurnal internasional maupun nasional, artikel-artikel internet digunakan sebagai bahan hukum sekunder dalam riset ini.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata “meta”, yang berarti “di luar atau melebihi”, dan kata “verse”, yang berarti “semesta”, akan digunakan untuk mendeskripsikan *metaverse* dalam bahasa.<sup>9</sup> Bahasa Yunani adalah asal dari dua kata ini, dan artinya “di luar semesta” atau “melebihi semesta”. Istilah *metaverse* pertama kali digunakan 30 tahun lalu, tepatnya di awal 1992. Pada saat itu, *metaverse* dianggap sebagai cara untuk menghubungkan manusia (masyarakat) dan gagasan tentang avatar, yang sangat bergantung pada teknologi.

Terdapat tiga komponen utama yang menjadi kunci dalam dunia *metaverse* ini, yaitu:

1. *Artificial Intelligence* (AI);
2. *Virtual Reality* (VR);
3. *Web 3.0*, dan Teknologi Blockchain.

---

<sup>7</sup> Sulistyowati Irianto et al., *Kajian Sosi-legal* (Bali: Pustaka Larasan, 2012).

<sup>8</sup> Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode dan Pendekatan Penelitian Hukum* (Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022).

<sup>9</sup> Rifda Arum, “Mengenal Perkembangan Metaverse serta Bagaimana Cara Kerjanya!,” Gramedia.com, 2023, <https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/#Apa Itu Metaverse>.



Ada banyak bisnis terkenal yang saat ini beroperasi di *metaverse*. Dimulai dengan Adidas, Samsung, Microsoft, Meta (sebelumnya Facebook), dan Google. Ternyata tidak hanya perusahaan-perusahaan ternama dunia saja yang memiliki perusahaannya di *metaverse*, sejumlah pelaku usaha di Indonesia, termasuk BRI (Bank Rakyat Indonesia) dan BNI (Bank Negara Indonesia) yang siap dengan *metaverse* tersebut. Dengan pekerjaan yang dilakukan oleh Grup WIR dengan nama *METaverse* Indonesia, kedua bank tersebut pada akhirnya akan memasuki *metaverse*.

*Metaverse* dan segala isinya saat ini telah berkembang dan menjadi isu kajian yang cukup menarik untuk dibahas, terutama karena fenomena ini akan menjadi kompleks yang dapat menimbulkan berbagai interpretasi apabila diterapkan di dunia, terutama di Indonesia. Mengamati implikasi yang isunya begitu beragam tetapi begitu fokus mendalam dan spesifik dalam konteks persoalannya, *metaverse* bukanlah menjadi fenomena yang dapat secara mudah dan cepat dipahami. *Metaverse* dan persoalannya dalam segala kaitannya di berbagai aspek tidak hanya menggambarkan kerumitan persoalan dan kajiannya, melainkan juga sebagai penggambaran ide beserta alternatif bentuk pengelolaan dan penyelesaian persoalan seputar isu tersebut. *Metaverse* membawa arus terhadap peluang beserta ancamannya bagi masyarakat multikultural di Indonesia.

Dalam era globalisasi yang tidak mengenal batasan suatu negara dengan negara lainnya, Indonesia juga merupakan bagian dari masyarakat Internasional (*global citizen*), menjadikan keharusan Indonesia untuk membuka diri dari perubahan dan perkembangan seperti apapun dalam sistem sosial global. Sebagai konsekuensi dari perubahan sosial, *metaverse* hadir cepat atau lambat sebagai suatu tawaran teknologi. *Metaverse* menjadi era baru dalam dunia revolusi digital yang dapat mengubah tingkah laku manusia dalam bersosialisasi dan menjalankan kehidupan, seperti bekerja, menjalankan bisnis, dan masih banyak lainnya. Termasuk bagaimana bekerjanya sistem kapitalisme di dalamnya. Namun, sebelum membahas mendalam bagaimana *metaverse* bekerja, penting untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai kesiapan masyarakat Indonesia dan infrastruktur digitalnya guna menunjang era *metaverse* tersebut.

Melihat keunggulan dari nilai-nilai luhur dan kearifan lokalnya, beberapa pakar menyatakan bahwa Indonesia memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan *metaverse*.<sup>10</sup> Namun apakah benar demikian adanya? Maka dari itu pendekatan kultural diperlukan untuk menjawab berkenaan kesiapan Indonesia dan masyarakatnya terhadap hadirnya *metaverse*.

Berdasarkan data hasil survei yang dirilis pada tahun 2022 oleh *Populix* (perusahaan penyedia layanan consumer insights yang menghubungkan individu,

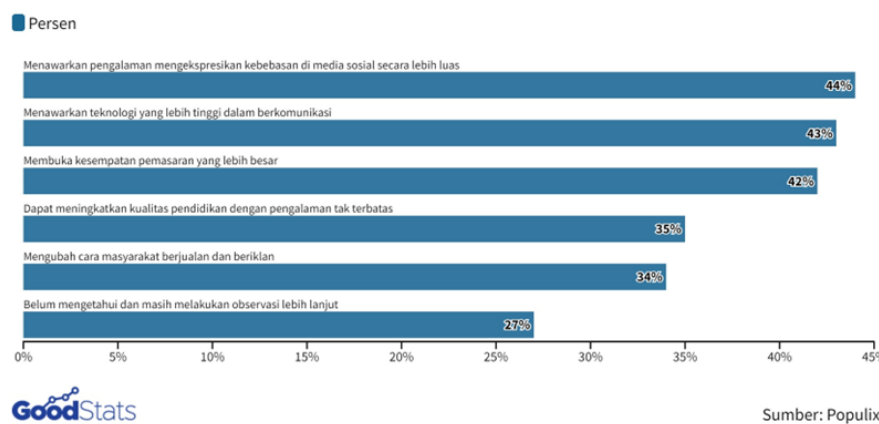
---

<sup>10</sup> Tirto Dirhantoro, "Menkominfo Sebut Indonesia Berpeluang Kembangkan Metaverse Dunia karena Punya Kearifan Lokal," *kompas.tv*, 2022, <https://www.kompas.tv/article/251650/menkominfo-sebut-indonesia-berpeluang-kembangkan-metaverse-dunia-karena-punya-kearifan-lokal>.



pelaku UMKM, *start up*, perusahaan lokal maupun multinasional, hingga akademisi dan beragam industri, dengan responden di seluruh Indonesia), mengumpulkan data bahwa hanya 29% masyarakat Indonesia yang mengenal dengan istilah *metaverse*. Sementara itu, sebagian besar lainnya masih ragu-ragu atau bahkan masih belum mengenal akan adanya *metaverse*. Lebih lanjut, 42% responden masyarakat Indonesia dari data survei tersebut menyatakan ketertarikannya tentang *metaverse* untuk tahu lebih jauh dan 45% diantaranya mengungkapkan ketertarikannya untuk bergabung ke dalam *metaverse*.<sup>11</sup>

### Alasan Masyarakat Tertarik Bergabung ke Dalam Metaverse Tahun 2022



Gambar 1 Data Survei oleh Populix yang dirilis pada tahun 2022 mengenai alasan masyarakat tertarik bergabung ke dalam metaverse

Berdasarkan tabel survei seperti di atas, terdapat beberapa alasan mendasar mengenai alasan masyarakat akan keterkaitannya bergabung ke dalam *metaverse*. persentase terbanyak responden terkait *metaverse* menawarkan pengalaman mengekspresikan kebebasan di media sosial secara lebih luas sebesar 44%. Alasan berikutnya karena *metaverse* menawarkan teknologi yang lebih tinggi dalam berkomunikasi dengan presentase 43%. 42% beranggapan *metaverse* akan membuka kesempatan pemasaran yang lebih besar.

Masih berdasarkan data responden di atas, terdapat pula beberapa alasan lainnya seperti dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan pengalaman tak terbatas sebesar 35%, serta *metaverse* dipandang dapat mengubah cara masyarakat berjualan dan beriklan sebesar 34%, dengan 27% lainnya masih belum mengetahui dan masih melakukan observasi lebih lanjut mengenai *metaverse*. Melihat berdasarkan data survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebenarnya masyarakat Indonesia memiliki rasa ketertarikan yang tinggi terhadap hadirnya *metaverse*.

<sup>11</sup> Diva Angelia, "Bagaimana Tanggapan Masyarakat Indonesia terhadap Kehadiran Metaverse?," goodstats.id, 2022, <https://goodstats.id/article/bagaimana-tanggapan-masyarakat-indonesia-terhadap-kehadiran-metaverse-YcvVK>.



Ketertarikan masyarakat mengenai perkembangannya terhadap *metaverse* selalu diikuti dengan tantangan Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi 4.0. Salah satu proyek agenda revolusi digital nasional adalah “Making Indonesia 4.0”. Pada perencanaannya, Making Indonesia 4.0 dihadapkan sekurang-kurangnya 10 tantangan.<sup>12</sup> Berdasarkan tantangan tersebut, setidaknya dapat ditemukan pokok permasalahan dalam konteks perkembangan *metaverse* di Indonesia yang perlu dibenahi, yakni tantangan fisik (dapat berupa belum memadainya teknologi dan infrastruktur digital yang tersedia) dan non-fisik (mengenai kualitas sumber daya manusia).

Tantangan fisik dapat dilihat dari belum siapnya Indonesia dalam segi teknologi dan infrastruktur digitalnya yang tentunya diperlukan teknologi dan infrastruktur digital yang masif guna menghadapi permasalahan tersebut. Menteri Komunikasi dan Informasi, Johnny G. Plate sendiri mengatakan bahwa komersialisasi 5G di Indonesia memerlukan persiapan matang dan tidak terburu-buru.<sup>13</sup> Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada kuartal 2021-2022, jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei tersebut setidaknya terdapat 210 juta pengguna internet di Indonesia. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%.<sup>14</sup> Namun, tingkat penetrasi internet di Indonesia yang meningkat tidak menutup kemungkinan masih adanya ketimpangan antar pulau (Ketimpangan pengguna internet di Indonesia yang sebagian besar masih terfokus pada Pulau Jawa dan wilayah barat Indonesia). Ketidakterediaan infrastruktur yang tidak merata menjadi alasan utama terjadinya ketimpangan yang terjadi di Indonesia. Ketimpangan akses internet dan infrastruktur internet akan menghambat masuknya *metaverse*, sedangkan komponen utama dalam pengembangan *metaverse* adalah ketersediaan jaringan internet yang merata. Permasalahan lain munculnya isu-isu kebocoran data di Indonesia yang disebabkan oleh minimnya infrastruktur digital.

Selain itu, masyarakat menilai bahwa terlalu banyak permasalahan yang harus terlebih dahulu dibenahi, sebagai contoh adalah layanan pemerintah yang terdigitalisasi alih-alih memberikan kemudahan dalam akses birokrasi, malah tidak berjalan dengan baik sehingga menyulitkan masyarakat.

Tantangan berikutnya datang dengan bentuk non-fisik, kaitannya dengan sumber daya manusia di Indonesia. Perlunya kesiapan mental bagi masyarakat untuk

---

<sup>12</sup> “Making Indonesia 4.0: Strategi RI Masuki Revolusi Industri Ke-4,” kemenperin.go.id, 2018, <https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4>.

<sup>13</sup> Corry Anestesia, “Literally, Indonesia Is Yet to Welcome the 5G Era,” dailysocial.id, 2020, <https://dailysocial.id/post/literally-indonesia-is-yet-to-welcome-the-5g-era>.

<sup>14</sup> Dimas Bayu, “APJII: Penggunaan Internet Indonesia Tembus 210 juta pada 2022,” dataindonesia.id, 2022, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.



menjalankan pembangunan di era revolusi digital.<sup>15</sup> Hadirnya *metaverse* mungkin akan dianggap terlalu cepat untuk Indonesia. Di era 4.0 Revolusi digital, atau dapat disebut pula *smart factory* menggambarkan perubahan eksponensial pada cara manusia menjalankan kehidupan sehari-hari, kehidupan pekerjaan, dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Terdapat konektivitas melalui sistem virtual sebagai bentuk penggunaan instrumen teknologi atau *Internet of things*, sehingga mempercepat dan memajukan sistem gerak sosial. Konsep ini merupakan perkembangan dari revolusi teknologi dan lebih berfokus pada bentuk inovasi sosial, sehingga dapat masuk ke segala arah dan menghubungkan kesenjangan sosial antara manusia dan teknologi.<sup>16</sup> Perkembangan inovasi sosial yang berpusat pada manusia tidak hanya mendorong kemunculan dan kemakmuran *metaverse*, tetapi juga mengedepankan persyaratan lebih tinggi untuk pengembangan *metaverse*.<sup>17</sup> Perubahan besar telah terjadi dalam aspek komunikasi yang berpusat pada manusia, sebagai contoh media sosial Instagram, Facebook, TikTok, dan lain-lain yang telah melengkapi setiap sudut kehidupan modern yang menembus bentuk fisik (non-fisik). Namun, pada tahun ini komunikasi masih mengandalkan media fisik, seperti komputer, gawai, laptop, dan perangkat elektronik lainnya. Pengguna yang masih dihadapkan pada layar dan belum dapat mencapai pengalaman yang lebih puas. Sementara *metaverse* hadir sebagai ruang hidup yang lebih kompleks, hal ini memerlukan perangkat keras yang lebih canggih sebagai bentuk mengaktifkan metode komunikasi yang multi-dimensi dan multi-indra, dimana pada tahap tersebut pengguna diizinkan untuk berkomunikasi secara nyata, mencakup komunikasi audio-visual melalui tulisan, suara, gambar dan lain-lain serta beberapa cara komunikasi dimensi tingkat tinggi seperti sentuhan, rasa, dan indra lainnya.<sup>18</sup>

Sebagai langkah awal persiapan diri dalam menyambut *metaverse* di Indonesia, perlu adanya peningkatan SDMnya mengingat masih sedikitnya jumlah ahli pada sektor digital di Indonesia yang salah satunya disebabkan oleh rendahnya kualitas SDM dalam penguasaan teknologi di Indonesia. Pola pikir masyarakat yang masih tradisional yang enggan menerima teknologi baru juga dapat menjadi faktor tantangan yang harus dihadapi Indonesia. Maka dari itu perlu adanya adaptasi terhadap lingkungan dan teknologi baru. Untuk itu diperlukan pedekatan kultural guna menyambut dan media pengenalan terhadap *metaverse* di Indonesia.

Mendorong adanya sebuah kemajuan pesat dalam era 5.0 secara global, *metaverse* hadir dengan berbagai macam inovasi yang ditawarkannya. Indonesia sadar akan pesatnya kemajuan dunia dalam hal digitalisasi, langkah awal ini dibuktikan dengan rilisnya metaNesia, sebuah *metaverse* yang dibuat oleh tangan-tangan anak bangsa,

---

<sup>15</sup> Umar Sholahudin, "Globalisasi: Antara Peluang dan Ancaman Bagi Masyarakat Multikultural Indonesia," *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 4, no. 2 (2019): 103-14.

<sup>16</sup> Sholahudin.

<sup>17</sup> Feifei Shi et al., "A New Technology Perspective of The *Metaverse*: Its Essence, Framework and Challenges," *Digital Communications and Networks*, 2023.

<sup>18</sup> Shi et al.





di mana pengguna metaNesia dapat berinteraksi, berkolaborasi, dan berkreasi dengan lingkungan digital yang mendukung. Layaknya dunia sungguhan, metaNesia memiliki beragam *environment* yang dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan hadirnya metaNesia sudah menegaskan kesiapan Indonesia dalam menyongsong era digitalisasi dan era serba teknologi. Ke depan metaNesia akan dikembangkan secara kompleks sesuai dengan kehidupan nyata manusia. Tidak hanya sekedar bermain, berinteraksi, dan berkolaborasi saja. Namun metaNesia juga dapat melakukan suatu transaksi digital. Sebelum adanya suatu transaksi, pasti terdapat subjek yang melakukan transaksi baik penjual dan pembeli. Dan penjual sebelum membuka bisnisnya di metaNesia pastinya harus ada perizinan terkait membangun bisnis tersebut di metaNesia. Lalu bagaimana terkait dengan regulasi yang digunakan pelaku usaha untuk dapat membangun usaha di dunia *metaverse* ini. Dalam hal ini pemerintah dan lembaga legislatif sebagai regulator harus menjamin segala bentuk perizinan maupun transaksi entah di dunia nyata maupun di metaNesia harus terlindungi dari kemungkinan-kemungkinan sengketa di kemudian hari. masa depan *metaverse* di Indonesia sangat bergantung pada regulasi yang ada, dasar daripada segala infrastruktur digital. Segala regulasi harus dibuat agar tepat sasaran dan mau terimplentasi secara actual, sehingga segala konektivitas dapat untuk terwujud. Problematika yang adapun kian merangsak pada teknologi ini sebagai contoh ada pada sector keamanan, dan pencurian data. Itulah mengapa perlu adanya regulasi yang jelas mengenai metaverse ini. Disisi lain, apakah sebuah regulasi yang notabenehnya untuk mengatur masyarakat secara nyata bisa diterapkan dalam kehidupan *E-society*.

Hal ini tentu berdampak pada segala jenis usaha yang akan merambah kepada era 5.0, masuknya usaha-usaha kedalam metaverse tentu akan berpengaruh terhadap perizinan digital yang nantinya akan menjadi payung hukum terhadap pelaku usaha di *metaverse*. Pada akhirnya nanti, apakah segala usaha baik jual-beli maupun jasa akan bertransformasi kedalam *metaverse*. Sebagai contoh dari meluasnya usaha dalam bidang industri keuangan dan perbankan telah mulai memasukkan metaverse ke dalam operasi sehari-hari mereka. bank-bank milik negara di Indonesia seperti BRI, BNI dan Bank Mandiri bekerjasama dengan WIR Gathering yang sedang berlangsung saat ini sedang menyiapkan panduan yang akan ada di dalam Metaverse Indonesia.

WIR Group telah mempresentasikan *Metaverse* Indonesia kepada dunia pada acara kepresidenan G20 di Bali. Karena adanya metaverse dalam operasional perbankan, bank-bank di Indonesia umumnya dapat memperluas potensi bisnisnya yang fleksibel tanpa harus khawatir dengan batasan jarak, yang juga akan berdampak pada aktivitas dan ekonomi nasabahnya. Selain industri yang disebutkan di atas, implementasi Metaverse berikut sedang dalam proses penyelidikan atau saat ini sedang diselidiki:



1. Bekerja sama dengan WIR Group, PT Sumber Alfaria Trijaya yang terkenal dengan brand Alfamart meluncurkan toko virtual Alfamind. Mendapatkan penghasilan tambahan sebagai pemilik toko virtual adalah hal yang biasa; Oleh karena itu, tujuan utama Alfamind adalah memberikan kesempatan kepada masyarakat serta alternatif baru bagi individu yang ingin berwirausaha dengan cara yang mudah dan hemat.
2. Untuk menjadi perusahaan nutrisi pertama yang menawarkan produk dan layanannya ke metaverse, KALBE Nutritionals bergabung dengan WIR Group dalam sebuah proyek bernama "Nutrition for Life in the Metaverse" [20].
3. Brand yang memberikan hardware untuk latihan di luar Indonesia, tepatnya EIGER Experience saat ini sudah ada lahan di RansVerse dengan jumlah 36 Grounds yang ingin dibuat ke toko virtual, latihan di luar, dan pertemuan lokal.

Saat ini Indonesia memiliki Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 Tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang selanjutnya disebut UU No. 6 Tahun 2023. Peraturan Perundang-undangan ini merupakan yang terbaru dalam dasar yuridis perizinan membangun suatu usaha. Selain itu terdapat peraturan teknis yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko selanjutnya disebut PP No. 5 Tahun 2021. Dengan adanya peraturan ini perizinan berusaha di keluarkan berdasarkan risiko yang kemungkinan muncul dari suatu usaha di kemudian hari. Menurut pasal 7 ayat (7) UU No. 6 Tahun 2023 peringkat risiko terbagi menjadi 3, yaitu berisiko rendah, menengah, dan tinggi.<sup>19</sup>

Jika di telaah lebih lanjut, tidak ditemukan pasal yang mengatur perizinan berusaha di *metaverse* dan digitalisasi dalam perizinan berusaha dalam UU No.6 Tahun 2023 secara eksplisit. Namun dalam PP No.5 Tahun 2021 terdapat istilah *Online Single Submission (OSS)* yang merupakan suatu inovasi layanan dalam pengintegrasian dalam permohonan perizinan berusaha secara elektronik. Latar belakang adanya inovasi layanan OSS ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi, kesadaran pemerintah dalam mengantisipasi globalisasi ekonomi, dan pemerintah menilai harus adanya suatu bentuk penyamarataan sistem dan prosedur dalam proses pengajuan izin berusaha secara menyeluruh di wilayah Indonesia.<sup>20</sup>

### KESIMPULAN

Indonesia tampaknya masih memiliki pekerjaan rumah yang harus segera di kerjakan agar bisa memasuki era *metaverse*. Multikultural masyarakat Indonesia yang menjadikan sebagian masyarakat Indonesia dipandang layak untuk memasuki era *metaverse* sesuai dengan kualitas SDM nya, sesuai dengan survei yang

---

<sup>19</sup> "Pasal 7 ayat (7) Undang-undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang," Pub. L. No. 6 (2023).

<sup>20</sup> Pujiono Pujiono, Dewi Sulistianingsih, dan Laga Sugiarto, "Reformasi Birokrasi Perizinan Berusaha Melalui Online Single Submission (Oss)," *Arena Hukum* 15, no. 3 (2022): 652-674.



dikeluarkan *Populix*, bahwa angka keterarikan masyarakat Indonesia dengan metaverse cukup tinggi. Namun di sisi lain tetap ada sebagian masyarakat Indonesia yang masih minim akan kualitas pengetahuan terkait teknologi dan juga minimnya fasilitas penunjang dalam mengoperasikan *metaverse*. Faktor dari permasalahan ini adalah masih belum meratanya pembangunan di Indonesia terkhusus fasilitas teknologi penunjang internet. Selain permasalahan sosial yang menjadikan Indonesia dipandang belum layak untuk memasuki era metaverse ada masalah terkait belum adanya perlindungan hukum bagi para pengguna metaverse ini terkhusus para pengusaha-pengusaha yang ingin membangun usahanya di metaverse ini.

Saran dari penulis adalah peran pemerintah sangat krusial untuk dapat membantu Indonesia memasuki era dunia virtual ini. Pemerintah perlu adanya reformasi birokrasi yang berbasis teknologi dan modern yang dapat melatih birokrat-birokrat untuk dapat terbiasa akan teknologi, dengan dimulainya reformasi birokrasi akan berimbang dengan kultur masyarakat yang juga menerapkan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam hal payung hukum, pemerintah dan DPR sebagai regulator perlu mendorong percepatan peraturan perundangan-undangan yang khusus mengatur terkait kegiatan dari awal pembuatan izin berusaha sampai mengatur kegiatan dalam menggunakan metaverse ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghaili, Abbas M., Hairoladenan Kasim, Naif Mohammed Al-Hada, Zainuddin Bin Hassan, Marini Othman, Jakir Hussain Tharik, Rafiziana Md Kasmani, dan Ibraheem Shayea. "A Review of Metaverse's Definitions, Architecture, Applications, Challenges, Issues, Solutions, and Future Trends." *IEEE Access* 10 (2022): 125835–66.
- Ambarwati, Dewi. "Urgensi Pembaharuan Hukum Di Era 'Metaverse' Dalam Perspektif Hukum Progresif." *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2022): 151–67.
- Anestesia, Corry. "Literally, Indonesia Is Yet to Welcome the 5G Era." *dailysocial.id*, 2020. <https://dailysocial.id/post/literally-indonesia-is-yet-to-welcome-the-5g-era>.
- Angelia, Diva. "Bagaimana Tanggapan Masyarakat Indonesia terhadap Kehadiran Metaverse?" *goodstats.id*, 2022. <https://goodstats.id/article/bagaimana-tanggapan-masyarakat-indonesia-terhadap-kehadiran-metaverse-YcvVK>.
- Arazi, Rania Pryanka. "Jagat Nusantara: Metaverse Ibu Kota Nusantara." *binus.ac.id*, 2022. <https://student-activity.binus.ac.id/himti/2022/11/30/jagat-nusantara-metaverse-ibu-kota-nusantara/>.
- Armia, Muhammad Siddiq. *Penentuan Metode dan Pendekatan Penelitian Hukum*. Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022.
- Arum, Rlfda. "Mengenal Perkembangan Metaverse serta Bagaimana Cara



- Kerjanya!" Gramedia.com, 2023.  
[https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/#Apa\\_Itu\\_Metaverse](https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/#Apa_Itu_Metaverse).
- Bayu, Dimas. "APJII : Penggunaan Internet Indonesia Tembus 210 juta pada 2022." dataindonesia.id, 2022. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.
- Dirhantoro, Tirto. "Menkominfo Sebut Indonesia Berpeluang Kembangkan Metaverse Dunia karena Punya Kearifan Lokal." kompas.tv, 2022.  
<https://www.kompas.tv/article/251650/menkominfo-sebut-indonesia-berpeluang-kembangkan-metaverse-dunia-karena-punya-kearifan-lokal>.
- Irianto, Sulistyowati, Jan Michiel Otto, Sebastian Pompe, Adriaan W. Bedner, Jacqueline Vel, Suzan Stoter, dan Julia Arnscheidt. *Kajian Sosi-legal*. Bali: Pustaka Larasan, 2012.
- kemenperin.go.id. "Making Indonesia 4.0: Strategi RI Masuki Revolusi Industri Ke-4," 2018. <https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4>.
- Nainggolan, A.A. "Selamat Datang di metaNesia! Kami Menghubungkan Ekonomi Digital Indonesia." digitalbisa.id, 2022. <https://digitalbisa.id/artikel/selamat-datang-di-metanesia-kami-menghubungkan-ekonomi-digital-indonesia-Pgz7p>.
- Pasal 7 ayat (7) Undang-undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang, Pub. L. No. 6 (2023).
- Pujiono, Pujiono, Dewi Sulistianingsih, dan Laga Sugiarto. "Reformasi Birokrasi Perizinan Berusaha Melalui Online Single Submission (Oss)." *Arena Hukum* 15, no. 3 (2022): 652-74.
- Shi, Feifei, Huansheng Ning, Xiaohong Zhang, Rongyang Li, Qiaohui Tian, Shiming Zhang, Yuanyuan Zheng, Yudong Guo, dan Mahmoud Daneshmand. "A New Technology Perspective of The Metaverse: Its Essence, Framework and Challenges." *Digital Communications and Networks*, 2023.
- Sholahudin, Umar. "Globalisasi: Antara Peluang dan Ancaman Bagi Masyarakat Multikultural Indonesia." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 4, no. 2 (2019): 103-14.
- Solechan, Achmad, dan Toni Wijanarko Adi Putra. "Literatur Review : Peluang dan Tantangan Metaverse." *Jurnal Teknik Informatik dan Multimedia* 2, no. 1 (2022): 62-70.
- Sugiharto, Alexander, Muhammad Yusuf Musa, dan Mochamad James Falahuddin. *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi*. Jakarta: Perkumpulan Kajian Hukum Terdesentralisasi Indonesian Legal Study For Crypto Asset And Blockchain, 2022.