



## Perlindungan Dan Peralihan Hak Cipta Atas Aset Digital Di Metaverse Bagi Ahli Waris Dalam Sistem Kekeluargaan

Sonia Wijaya Putra<sup>1</sup>, Satriya Aldi Putrazta<sup>2</sup>, Nuzulia Kumala Sari<sup>3</sup>, Halif<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Hukum, Universitas Jember, Jember, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Desember 1, 2025

Revised Desember 3, 2025

Accepted Desember 12, 2025

#### Kata Kunci:

Hak Cipta Digital,  
Pewarisan Aset Metaverse,  
Perlindungan Kekayaan  
Intelektual

#### Keywords:

Digital Copyright,  
Metaverse Asset Inheritance,  
Intellectual Property  
Protection

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji perlindungan hukum dan mekanisme pewarisan hak cipta atas aset digital, seperti avatar, aset game, dan token non-fungible (NFT), yang secara hukum diakui sebagai karya yang dilindungi hak cipta berdasarkan hukum Indonesia. Penelitian ini berfokus pada bagaimana hak cipta, khususnya hak ekonominya, dapat dialihkan atau diwariskan kepada ahli waris berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Meskipun undang-undang tersebut secara eksplisit mengizinkan pengalihan hak cipta melalui warisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, atau cara hukum lainnya, penerapannya pada aset digital tidak berwujud dan berbasis blockchain masih menghadapi tantangan regulasi dan teknis. Penelitian hukum ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan statuta dan pendekatan konseptual. Pendekatan statuta digunakan untuk menganalisis hukum dan peraturan yang ada seperti Undang-Undang Hak Cipta, KUHP, dan Hukum Warisan Islam, sedangkan pendekatan konseptual mengeksplorasi pemahaman hukum tentang pewarisan aset digital dan status hak kekayaan intelektual di lingkungan virtual. Studi ini menyimpulkan bahwa meskipun hak cipta atas aset digital dapat secara legal diwariskan kepada ahli waris, ketiadaan peraturan khusus tentang perencanaan warisan digital dan kompleksitas teknis dalam mengakses kepemilikan digital (misalnya, kunci pribadi, dompet digital) menghadirkan hambatan yang signifikan. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk reformasi hukum dan inovasi administratif guna memastikan perlindungan yang adil dan efektif terhadap aset hak cipta digital dalam praktik pewarisan di era metaverse.

### ABSTRACT

*of digital assets, such as avatars, game assets, and non-fungible tokens (NFTs), which are legally recognized as copyright-protected works under Indonesian law. This study examines the legal protection and inheritance mechanism of copyright in digital assets within the Indonesian legal system, especially in the context of family inheritance after the creator's death. The research focuses on how copyright particularly its economic rights can be transferred or inherited by heirs based on the provisions of Law Number 28 of 2014 on Copyright. While the law explicitly allows copyright to be transferred through inheritance, gifts, wills, written agreements, or other legal means, its application to intangible and blockchain-based digital assets still faces regulatory and technical challenges. This legal research employs a normative juridical method with a statute approach and a conceptual approach. The statute approach is used to analyse existing laws and regulations such as the Copyright Law, Civil Code, and Islamic Inheritance Law, while the conceptual approach explores the legal understanding of digital asset inheritance and the status of intellectual property rights in virtual environments. The study concludes that while copyright in digital assets*

---

*can legally be passed on to heirs, the absence of specific regulations on digital estate planning and the technical complexity of accessing digital ownership (e.g., private keys, digital wallets) present significant barriers. Therefore, there is a pressing need for legal reform and administrative innovation to ensure fair and effective protection of digital copyright assets in inheritance practices in the metaverse era.*

---

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

***Corresponding Author:***

Sonia Wijaya Putra  
Fakultas Hukum, Universitas Jember,  
Jember, Indonesia  
Email: [satriaaldiputrazta123@gmail.com](mailto:satriaaldiputrazta123@gmail.com)

---

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, bertransaksi, dan menciptakan karya, termasuk dalam ruang virtual yang dikenal sebagai *metaverse*. *Metaverse* merupakan realitas digital tiga dimensi yang imersif, di mana aset digital seperti karya seni digital (NFT), desain arsitektural virtual, karya musik, hingga item game memiliki nilai ekonomi dan dilindungi hak cipta sebagai kekayaan intelektual [1]. Dalam hal ini, hak cipta atas aset digital menjadi komoditas bernilai tinggi yang tidak hanya memiliki nilai prestisius, tetapi juga dapat diwariskan. Namun, perkembangan ini menimbulkan tantangan baru dalam ranah hukum waris, khususnya dalam sistem kekeluargaan di Indonesia yang mengenal pewarisan berdasarkan adat, Islam, dan hukum perdata Barat. Pertanyaan krusial muncul terkait bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta atas aset digital di *metaverse* dapat dijamin keberlanjutannya kepada ahli waris, serta mekanisme peralihannya dalam bingkai sistem kekeluargaan yang kompleks [2].

Hak cipta sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mengakui bahwa hak cipta memiliki dua dimensi utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi dari pencipta dapat dialihkan kepada pihak lain, termasuk melalui warisan [3]. Namun, belum ada pengaturan yang secara spesifik mengatur peralihan hak cipta terhadap aset digital di ruang virtual seperti *metaverse*, yang menyimpan berbagai kompleksitas seperti identifikasi pemilik sah, pembuktian kepemilikan melalui *smart contract* berbasis blockchain, hingga pengakuan yuridis terhadap warisan digital. Selain itu, dalam sistem kekeluargaan Indonesia, pembagian waris memiliki ragam pendekatan, mulai dari sistem bilateral dalam hukum perdata, sistem patrilineal atau matrilineal dalam hukum adat, hingga sistem faraidh dalam hukum Islam. Ketiganya memiliki prinsip yang berbeda dalam menetapkan siapa yang berhak dan bagaimana proses alih hak dilakukan. Ketika aset digital dalam *metaverse* dimasukkan ke dalam objek waris, muncul kebutuhan mendesak akan kepastian hukum dan perlindungan terhadap hak ahli waris agar tidak kehilangan hak ekonomi dari kekayaan intelektual yang diwariskan [4].

Permasalahan ini semakin kompleks ketika dihadapkan pada fakta bahwa tidak semua ahli waris memiliki kapasitas teknologis untuk mengakses atau memahami sistem digital tempat hak cipta tersebut tersimpan dan beroperasi. Ketimpangan pengetahuan ini dapat dimanfaatkan pihak ketiga yang tidak bertanggung jawab untuk mengklaim atau menyalahgunakan aset digital tersebut. Oleh karena itu, kajian mengenai perlindungan dan peralihan hak cipta atas aset digital di metaverse menjadi penting untuk memastikan keadilan dan keberlanjutan hak kekayaan intelektual antar generasi dalam kerangka sistem kekeluargaan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kerangka hukum waris digital yang adaptif, berkeadilan, dan terhadap transformasi sosial digital yang terjadi di era metaverse [5].

Isu hukum utama yang muncul dalam perlindungan dan peralihan hak cipta atas aset digital di metaverse bagi ahli waris dalam sistem kekeluargaan adalah belum adanya pengaturan hukum positif yang komprehensif dan spesifik di Indonesia mengenai warisan digital, khususnya yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual dalam ruang virtual [6]. Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur bahwa hak ekonomi dapat diwariskan, ketentuan tersebut masih bersifat umum dan belum mengakomodasi karakteristik unik dari aset digital yang eksistensinya berada di ranah virtual dan ditopang oleh teknologi blockchain, smart contract, serta platform metaverse yang seringkali berbasis lintas negara (*extraterritorial*).

Isu lain yang turut menjadi sorotan adalah keabsahan pembuktian dan pengakuan yuridis atas kepemilikan aset digital. Dalam sistem waris tradisional, objek warisan bersifat fisik atau konvensional (misalnya rumah, tanah, tabungan), yang dapat dibuktikan melalui sertifikat atau dokumen resmi. Namun, aset digital dalam metaverse seperti karya NFT atau item virtual hanya dapat diakses melalui dompet digital (*digital wallet*) dan dicatat dalam sistem blockchain yang belum sepenuhnya diakui dalam sistem hukum waris nasional. Ketidakhadiran pengaturan teknis mengenai pengesahan bukti kepemilikan digital serta mekanisme pengalihan akses terhadap dompet digital kepada ahli waris memunculkan kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang berpotensi merugikan pihak yang seharusnya berhak.

Tumpang tindih antara sistem hukum waris yang berlaku di Indonesia juga menjadi persoalan tersendiri. Dalam praktiknya, ahli waris dapat berasal dari sistem hukum Islam, hukum adat, atau hukum perdata Barat. Ketiganya memiliki pendekatan dan asas yang berbeda dalam menentukan siapa yang berhak menerima warisan dan bagaimana warisan tersebut dibagi. Pertanyaannya, bagaimana perlakuan hak cipta atas aset digital sebagai objek waris dalam masing-masing sistem tersebut? Apakah aset digital bisa dikategorikan sebagai *mal* (harta) dalam hukum Islam? Apakah bisa dikenakan asas *recht van erfrecht* dalam BW? Dan bagaimana pendekatan adat menyikapi objek warisan yang tidak berwujud namun memiliki nilai ekonomi tinggi.

Perlindungan hukum terhadap hak ahli waris atas aset digital dalam metaverse juga menghadapi isu transnasionalitas. Banyak platform penyedia metaverse tidak berbasis di Indonesia dan tunduk pada yurisdiksi asing. Akibatnya, ketika terjadi perselisihan atau sengketa mengenai kepemilikan atau pengalihan aset digital, timbul pertanyaan mengenai yurisdiksi hukum mana yang berwenang menyelesaikan sengketa tersebut serta bagaimana pelaksanaan putusan hukum Indonesia dapat diimplementasikan dalam sistem hukum asing atau sistem teknologi tertutup seperti blockchain [7].

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu suatu metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara menelaah bahan-bahan hukum tertulis sebagai dasar utama dalam mengkaji permasalahan hukum yang diangkat. Fokus dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis norma-norma hukum yang berlaku, baik yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, maupun asas-asas hukum yang relevan dengan perlindungan dan peralihan hak cipta atas aset digital di metaverse bagi ahli waris. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kesesuaian norma hukum positif yang ada terhadap perkembangan realitas hukum dalam dunia digital, khususnya

dalam warisan dan hak kekayaan intelektual. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelusuri dan menelaah berbagai peraturan perundang-undangan yang terkait, antara lain Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW), Kompilasi Hukum Islam, serta peraturan lainnya yang relevan dengan sistem waris dan perlindungan hak kekayaan intelektual. Sementara itu, pendekatan konseptual digunakan untuk memahami dan membandingkan konsep-konsep hukum yang berkembang dalam praktik dan doktrin, seperti konsep hak waris digital, hak cipta dalam aset virtual, serta perlindungan hukum terhadap kekayaan digital dalam kerangka kekeluargaan [8]. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan jawaban yang komprehensif atas permasalahan hukum yang diangkat, serta memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan hukum nasional yang responsif terhadap kemajuan teknologi.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Sebagai Objek Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Atas Aset Digital Di Metaverse, Seperti Avatar, Aset Game, dan NFT, Menurut Peraturan Perundang-Undangan Yang Berlaku di Indonesia**

Perlindungan hukum terhadap hak cipta sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual (HKI) atas aset digital di metaverse seperti avatar, aset game, dan *non-fungible tokens* (NFT) pada dasarnya telah diatur dalam kerangka hukum nasional Indonesia, terutama melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang ini memberikan pengakuan terhadap karya cipta yang dihasilkan melalui kemampuan intelektual manusia dalam berbagai bidang, termasuk karya seni rupa, desain, dan program komputer kategori yang dapat mencakup sebagian besar aset digital dalam metaverse [9]. Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta secara eksplisit menyebutkan bahwa program komputer, karya seni rupa seperti gambar, lukisan, seni grafis, dan bentuk lainnya merupakan objek yang dilindungi. Hal ini memberikan dasar hukum bahwa bentuk-bentuk aset digital seperti desain avatar atau elemen visual dalam dunia metaverse termasuk dalam kategori karya cipta yang dilindungi hak cipta [10].

Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa perlu pendaftaran. Dengan demikian, karya digital seperti karakter avatar atau elemen visual dalam game yang diciptakan secara orisinal oleh pengguna dan telah diwujudkan dalam bentuk digital konkret secara otomatis memperoleh perlindungan hukum, selama karya tersebut tidak melanggar hak orang lain dan memenuhi unsur orisinalitas. Sedangkan untuk NFT, meskipun belum disebutkan secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, sifat NFT sebagai representasi kepemilikan digital atas suatu karya dapat dianalogikan sebagai medium untuk memfasilitasi transaksi atas hak cipta, bukan hak cipta itu sendiri. Dengan kata lain, NFT dapat dilihat sebagai sarana komersialisasi karya cipta yang hak ciptanya tetap tunduk pada ketentuan UU Hak Cipta.

Pasal 9 UU Hak Cipta memberikan pencipta atau pemegang hak cipta hak untuk mengumumkan, memperbanyak, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, dan memberi lisensi atas ciptaannya. Ini berarti bahwa pemegang hak cipta atas aset digital memiliki kendali penuh atas penggunaan, peredaran, maupun pemanfaatan ekonomis karya digital tersebut di ruang virtual, termasuk di metaverse. Misalnya, pencipta avatar atau seniman digital yang menjual karyanya sebagai NFT di platform berbasis blockchain seperti OpenSea atau Decentraland tetap memiliki hak cipta atas karya tersebut, kecuali secara eksplisit dialihkan. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 16 UU Hak Cipta, yang menyatakan bahwa hak cipta terdiri atas hak moral dan hak ekonomi, dan hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain melalui perjanjian [11].

Implementasi perlindungan hukum atas hak cipta di metaverse tidak terlepas dari sejumlah tantangan normatif. Salah satunya adalah tidak adanya ketentuan khusus yang mengatur karakteristik dan perlindungan terhadap *digital-born works* dalam lingkungan yang sepenuhnya virtual dan lintas yurisdiksi. Meskipun secara konseptual perlindungan terhadap ciptaan digital telah dijamin oleh UU Hak Cipta, belum

terdapat regulasi teknis yang menjelaskan bagaimana proses pelaporan pelanggaran hak cipta atas NFT atau aset game yang diperjualbelikan di platform internasional dapat ditindak secara efektif oleh aparat penegak hukum nasional. Padahal, Pasal 56–61 UU Hak Cipta memberikan wewenang kepada pemerintah dan aparat penegak hukum untuk melindungi dan menindak pelanggaran hak cipta, termasuk melalui gugatan perdata atau tuntutan pidana.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, turut memperkuat aspek perlindungan digital, khususnya dalam informasi elektronik dan transaksi berbasis sistem digital. Pasal 25 dan 26 UU ITE mengatur hak atas data pribadi dan informasi digital sebagai bagian dari hak hukum warga negara yang harus dijaga integritasnya. Ini relevan dengan aspek pengamanan dan pengakuan hak atas aset digital yang disimpan atau diperdagangkan melalui platform digital. Adanya perlindungan terhadap akses ilegal, manipulasi, atau penghapusan karya digital tanpa izin menjadi bagian dari perlindungan tidak langsung atas hak cipta dalam ekosistem digital.

Penguatan perlindungan hukum terhadap hak cipta aset digital dalam metaverse masih membutuhkan pembaruan hukum yang lebih responsif dan adaptif. Ketiadaan pengaturan spesifik terkait status hukum NFT, mekanisme pengawasan atas pelanggaran hak cipta di dunia virtual, serta prosedur perlindungan transnasional menjadi celah yang harus direspons dengan regulasi baru atau revisi terhadap UU HKI [12]. Dalam hukum internasional, Indonesia juga harus mulai mengakomodasi prinsip-prinsip hukum yang diatur dalam perjanjian internasional seperti *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, yang menjadi dasar perlindungan lintas negara atas hak cipta, dan WIPO Copyright Treaty (WCT) yang mengatur perlindungan hak cipta di lingkungan digital.

Aset digital di metaverse seperti avatar, NFT, dan aset game merupakan bagian dari ciptaan yang dilindungi hak cipta di bawah UU Hak Cipta, sejauh memenuhi unsur orisinalitas dan telah diwujudkan secara konkret dalam bentuk digital. Perlindungan tersebut mencakup hak moral dan hak ekonomi yang dapat dikontrol oleh pencipta atau pemegang hak. Namun, dalam praktiknya, penguatan mekanisme pengawasan dan perlindungan atas hak cipta digital masih perlu didorong melalui regulasi turunan, kolaborasi lintas negara, serta peningkatan kapasitas kelembagaan dalam menghadapi dinamika ruang digital global seperti metaverse [13].

Peraturan perundang-undangan di Indonesia belum mendefinisikan secara khusus apa yang dimaksud dengan *aset digital*, termasuk dalam ruang virtual atau *metaverse*. Namun demikian, keberadaan aset digital telah mulai diakomodasi dalam beberapa regulasi sektoral, terutama dalam bidang keuangan digital, perdagangan elektronik, dan hak kekayaan intelektual. Dalam perlindungan hak cipta, *aset digital* dapat dipahami sebagai segala bentuk ciptaan yang diwujudkan secara digital dan memiliki nilai ekonomi serta eksistensi hukum yang melekat pada identitas pencipta atau pemegang haknya. Termasuk dalam kategori ini adalah avatar, aset dalam gim (game assets), karya visual, musik digital, hingga NFT (non-fungible token) yang menjadi sarana digitalisasi dan perdagangan karya cipta melalui teknologi blockchain [14].

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara normatif tidak menyebut istilah “aset digital”, namun mencakup karya dalam bentuk program komputer (Pasal 40 ayat (1) huruf o), karya seni rupa (huruf i), dan karya sinematografi (huruf m), yang seluruhnya dapat diwujudkan dalam bentuk digital. Bahkan dalam penjelasan umum UU Hak Cipta, disebutkan bahwa perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan lahirnya berbagai bentuk baru ciptaan yang harus tetap dilindungi haknya. Ini menjadi dasar bahwa aset digital sebagai bagian dari ekspresi kreatif manusia dalam bentuk digital tetap mendapatkan perlindungan hukum, meskipun belum diatur secara teknis sebagai “aset digital”.

Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik dan Peraturan Bappebti Nomor 8 Tahun 2021 tentang Pedoman Penyelenggaraan Perdagangan Pasar Fisik Aset Kripto (Crypto Asset) telah memberikan dasar yuridis terhadap pengakuan aset digital dalam keuangan dan investasi, seperti halnya kripto dan token. Meski bukan merupakan regulasi di bidang kekayaan intelektual, peraturan

ini mengindikasikan bahwa negara mulai mengakui aset digital sebagai entitas ekonomi yang dapat diperdagangkan dan dimiliki secara sah. NFT sebagai bentuk representasi digital dari karya cipta dapat beririsan dengan ketentuan ini apabila diperdagangkan dalam ekosistem aset kripto. Namun, perlindungan atas substansi karya yang dijadikan NFT tetap berada dalam domain hukum hak cipta.

UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan perubahannya melalui UU Nomor 19 Tahun 2016 menyentuh aspek perlindungan hukum atas informasi elektronik dan dokumen digital. Pasal 5 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik adalah alat bukti hukum yang sah, termasuk untuk membuktikan kepemilikan atau penciptaan aset digital [15]. Hal ini penting dalam sengketa kepemilikan aset digital atau ketika terjadi pelanggaran hak cipta dalam ranah digital, seperti penyalinan tidak sah atas karya visual avatar atau penggunaan komersial elemen game yang telah dilindungi. Dengan kata lain, meskipun belum terdapat istilah yuridis formal tentang "aset digital" dalam UU Hak Cipta, peraturan seperti UU ITE memberikan legitimasi terhadap eksistensi dan pembuktian hukum atas karya yang berbentuk digital.

Dalam perspektif hukum kekayaan intelektual internasional, termasuk dalam Konvensi Bern dan WIPO Copyright Treaty (WCT), Indonesia sebagai negara peserta terikat untuk melindungi ciptaan dalam bentuk apa pun, termasuk digital. Pasal 2(1) Konvensi Bern menegaskan bahwa "*literary and artistic works*" dalam bentuk apa pun harus dilindungi, yang secara implisit mencakup ciptaan berbasis digital. Oleh karena itu, Indonesia seharusnya mengadopsi prinsip ini dalam pembaruan hukum nasional, termasuk memasukkan aset digital sebagai objek perlindungan hak cipta yang diakui secara hukum. Meskipun istilah "aset digital" belum secara eksplisit terformulasi dalam UU Hak Cipta atau UU ITE, berbagai pasal dalam undang-undang tersebut secara substansial telah memberikan ruang perlindungan hukum bagi karya-karya digital di metaverse. Aset digital dapat dipandang sebagai *bentuk baru dari ciptaan* yang tunduk pada prinsip-prinsip hak cipta, termasuk hak moral, hak ekonomi, dan mekanisme penyelesaiannya. Indonesia yang semakin terdigitalisasi, dibutuhkan langkah legislasi lanjutan berupa regulasi turunan atau revisi undang-undang yang secara eksplisit mendefinisikan dan mengatur perlindungan hukum terhadap aset digital sebagai objek hak kekayaan intelektual di ruang virtual dan metaverse [16]. Hal ini penting untuk memastikan bahwa hukum nasional tetap relevan, responsif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mampu memberikan kepastian dan perlindungan hukum yang adil bagi para pencipta dan pemilik hak cipta di era digital.

### **3.2 Mekanisme Peralihan Hak Atas Hak Cipta Terhadap Aset Digital tersebut Kepada Ahli Waris dalam Sistem Kekeluargaan Setelah Pemilik Meninggal Dunia**

Dalam hukum waris di Indonesia, aset digital yang mengandung hak cipta dapat dijadikan objek warisan selama aset tersebut memiliki nilai ekonomi dan memenuhi unsur legalitas sebagai bagian dari harta peninggalan pewaris. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 16 ayat (2) secara tegas menyebutkan bahwa hak ekonomi atas ciptaan dapat dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan menurut peraturan perundang-undangan [17]. Dengan demikian, hak ekonomi atas karya digital seperti avatar, aset game, musik digital, karya seni NFT, dan bentuk lain yang terwujud secara digital dan dilindungi oleh hak cipta, secara hukum dapat dialihkan kepada ahli waris setelah pencipta atau pemegang hak cipta meninggal dunia. Artinya, meskipun wujudnya tidak fisik, selama karya tersebut telah terwujud dalam bentuk nyata secara digital dan memiliki nilai ekonomi serta identitas kepemilikan yang sah, maka dapat dimasukkan sebagai bagian dari harta waris [178].

Mekanisme peralihan hak atas hak cipta digital kepada ahli waris dalam sistem hukum nasional mengikuti prinsip umum hukum waris, yang dapat dibedakan berdasarkan tiga sistem utama yaitu hukum perdata (BW), hukum Islam (faraidh), dan hukum adat. Dalam sistem Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW), ahli waris berhak menerima seluruh hak dan kewajiban pewaris yang bersifat *hereditas* (diturunkan), termasuk hak kekayaan intelektual yang dapat dimonetisasi [19]. Aset digital yang telah

dilindungi hak cipta dapat dianggap sebagai *harta benda tak berwujud* yang memiliki nilai ekonomis, sehingga dapat diwariskan. Dalam praktiknya, para ahli waris perlu menunjukkan bukti legal sebagai ahli waris sah, serta dokumen pembuktian kepemilikan atau penguasaan aset digital tersebut, seperti kunci akses digital, smart contract NFT, atau akun dompet digital (digital wallet) [20].

Dalam sistem hukum Islam, prinsip pewarisan didasarkan pada ketentuan Al-Qur'an, hadits, ijma', dan qiyas, serta secara teknis diatur dalam Kompilasi Hukum Islam (KHI). Aset digital dapat dimasukkan ke dalam kategori *mal* (harta) yang dapat diwariskan apabila memenuhi kriteria memiliki nilai, dapat dimiliki, dan dapat dipindahkan kepemilikannya [21]. NFT yang memiliki nilai pasar, akun gim yang bernilai tinggi, atau karya digital yang menghasilkan royalti, dapat dianggap sebagai harta yang diwariskan. Namun, salah satu tantangan utama dalam sistem ini adalah soal pembuktian kepemilikan dan distribusi manfaat dari harta digital tersebut yang sering kali hanya dapat diakses melalui kode digital atau platform yang tidak berada dalam yurisdiksi Indonesia [22].

Sedangkan dalam sistem hukum adat, warisan sangat erat kaitannya dengan hubungan kekerabatan, wilayah, dan nilai budaya tertentu. Meskipun tidak secara eksplisit mengatur aset digital, sistem hukum adat yang hidup dan berkembang dapat menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi melalui asas kekeluargaan dan musyawarah. Dalam praktiknya, harta yang diwariskan adalah segala sesuatu yang dianggap bernilai oleh komunitas adat, sehingga apabila aset digital dipahami memiliki nilai ekonomi dan dihargai dalam komunitas adat tertentu, maka tidak tertutup kemungkinan untuk dimasukkan dalam objek waris [23]. Namun, karena hukum adat bersifat lokal dan tidak selalu tertulis, maka mekanisme alih waris terhadap aset digital harus disesuaikan dengan kesepakatan keluarga besar dan tradisi hukum lokal.

Kendala utama dalam peralihan hak cipta atas aset digital ini terletak pada aspek teknis dan yuridis pembuktian serta aksesibilitas. Berbeda dengan harta fisik seperti tanah atau kendaraan yang memiliki sertifikat dan bisa dicek di instansi resmi, aset digital hanya bisa diakses melalui sistem digital yang membutuhkan otorisasi, kata sandi, atau kunci pribadi (private key). Tanpa akses ini, meskipun ahli waris sah secara hukum, mereka dapat kehilangan hak ekonomi atas aset digital yang seharusnya menjadi haknya. Selain itu, belum adanya regulasi nasional yang mengatur pewarisan *digital asset management* dan tidak adanya kewajiban pelaporan aset digital dalam daftar harta kekayaan pewaris juga menjadi hambatan [24].

Sebagaimana diatur dalam Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian, melalui beberapa cara yang sah menurut hukum, yaitu pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan. Ketentuan ini memberikan landasan hukum bahwa hak cipta atas ciptaan digital, seperti gambar, karya NFT, aset gim, atau avatar di metaverse, dapat dijadikan objek peralihan atau alih hak, baik semasa hidup maupun setelah pencipta meninggal dunia [25]. Hal ini menegaskan bahwa hak cipta memiliki dimensi hukum sebagai hak yang bersifat ekonomis dan dapat dialihkan kepada pihak lain termasuk kepada ahli waris melalui mekanisme hukum yang diakui negara [26].

Hak cipta terdiri dari dua komponen utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi adalah hak yang dapat dialihkan, karena bersifat material dan berfungsi untuk mendapatkan manfaat finansial dari penggunaan ciptaan. Oleh karena itu, ahli waris dapat mewarisi hak ekonomi atas karya digital yang ditinggalkan oleh pewaris, dan berhak memperoleh manfaat ekonomis dari karya tersebut, misalnya dari royalti, lisensi, atau penjualan. Namun berbeda halnya dengan hak moral, yang pada prinsipnya bersifat personal dan melekat secara permanen pada diri pencipta. Menurut Pasal 5 ayat (2) UU Hak Cipta, hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan melalui wasiat atau sebab lain yang sah setelah pencipta meninggal dunia. Ini berarti bahwa meskipun hak moral tidak dapat diwariskan dalam arti kepemilikan, pelaksanaannya misalnya hak untuk mempertahankan integritas karya atau menisbahkan karya kepada pencipta aslinya dapat dijalankan oleh pihak lain, termasuk ahli waris.

Perjanjian tertulis merupakan salah satu bentuk pengalihan hak cipta yang sangat penting, terutama ketika pemilik karya ingin memberikan hak pakai atau eksploitasi ekonomi kepada klien atau pihak ketiga. Misalnya, dalam pencipta gambar atau desain avatar digital yang digunakan klien untuk keperluan komersial di metaverse, pencipta dapat menyerahkan sebagian hak ekonominya melalui perjanjian lisensi. Namun apabila pencipta meninggal dunia, maka hak ekonomi yang belum dialihkan sepenuhnya akan menjadi bagian dari harta peninggalan yang diwariskan kepada ahli waris, sebagaimana diatur dalam hukum waris yang berlaku (BW, Kompilasi Hukum Islam, atau hukum adat) [27].

Proses alih hak cipta melalui pewarisan dapat dilakukan setelah adanya penetapan ahli waris yang sah, dan kemudian ahli waris dapat mengajukan pencatatan peralihan hak cipta kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), meskipun pendaftaran tidak bersifat konstitutif, melainkan deklaratif. Hal ini memperkuat kedudukan hukum ahli waris dalam mengelola hak ekonomi dari karya digital yang diwariskan. Aset digital seperti NFT, gambar digital, atau karakter dalam permainan daring, keberadaan dokumen seperti perjanjian hak cipta, smart contract berbasis blockchain, serta akses ke dompet digital menjadi bukti penting untuk memastikan peralihan hak berjalan sah dan efisien [28].

Menurut Pasal 58 UU Hak Cipta, ahli waris memiliki kedudukan hukum yang sama dalam melakukan tindakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta setelah pencipta meninggal dunia. Artinya, mereka dapat menuntut pihak yang melakukan pelanggaran terhadap ciptaan digital yang diwariskan, termasuk jika terjadi penyalinan tanpa izin atau eksploitasi yang melanggar hak eksklusif pencipta. Perlindungan ini menjadi penting terutama dalam era digital yang rawan pembajakan, dan di mana batas yurisdiksi antarnegara semakin kabur karena sifat lintas batas dari aset digital di metaverse. Oleh karena itu, meskipun hukum positif Indonesia belum secara eksplisit mengatur tentang “warisan digital”, namun ketentuan Pasal 16 ayat (2) dan Pasal 5 ayat (2) UU Hak Cipta secara implisit mengakomodasi peralihan hak cipta digital kepada ahli waris, baik melalui pewarisan, wasiat, atau bentuk perjanjian lainnya. Aset digital yang memiliki nilai ekonomi dan telah diwujudkan dalam bentuk nyata (digital) dapat dimasukkan dalam daftar harta peninggalan yang sah. Pengaturan ini perlu diperkuat melalui sosialisasi, pedoman teknis, serta reformasi hukum waris di era digital agar dapat mengantisipasi tantangan baru dalam pengelolaan dan perlindungan hak atas kekayaan intelektual dalam metaverse dan ruang digital lainnya.

Dengan memperhatikan ketentuan dalam Pasal 16 ayat (2) dan Pasal 5 ayat (2) UU Hak Cipta, maka mekanisme peralihan hak cipta atas aset digital secara yuridis dapat dilakukan dengan mengacu pada dua jenis pengalihan yaitu otomatis karena hukum (seperti pewarisan) dan berdasarkan kehendak si pencipta (melalui wasiat atau perjanjian tertulis). Kedua mekanisme ini memiliki kedudukan hukum yang sah dalam sistem hukum Indonesia, tetapi membutuhkan dukungan administrasi, dokumentasi, dan akses teknis yang memadai agar hak tersebut benar-benar dapat dijalankan oleh ahli waris [29].

Dalam kasus pewarisan, ahli waris sebagai penerima hak ekonomi atas ciptaan digital perlu mengakses dan menguasai informasi teknis tentang aset tersebut, seperti kepemilikan akun dompet digital (*digital wallet*), smart contract NFT, akses ke server penyimpanan, atau kode digital yang digunakan untuk mengelola karya cipta. Tanpa penguasaan atas aspek teknis ini, hak hukum yang diperoleh berdasarkan pewarisan menjadi sulit untuk direalisasikan secara faktual. Karena itu, penting bagi para pencipta aset digital untuk menyusun dokumentasi yang baik sejak awal, termasuk membuat wasiat digital yang memuat data akses serta instruksi pewarisan yang jelas, agar tidak menimbulkan persoalan hukum atau perebutan di kemudian hari.

Jika pengalihan dilakukan melalui perjanjian tertulis semasa hidup pencipta, maka perjanjian tersebut harus secara tegas memuat klausul yang mengatur hak dan kewajiban para pihak, jenis hak yang dialihkan (misalnya hak untuk memperbanyak, mengedarkan, atau mengkomersialisasikan ciptaan), jangka waktu, serta ruang lingkup penggunaannya. Perjanjian tertulis ini tidak hanya penting untuk melindungi hak pihak yang menerima, tetapi juga sebagai dokumen bukti hukum apabila terjadi perselisihan pasca kematian pencipta, terutama terkait siapa yang sah menjadi pemegang hak ekonomi dan bagaimana aset digital tersebut akan dikelola. Jika terjadi konflik antara ahli waris dan penerima lisensi sebelumnya, maka

pengadilan akan merujuk pada perjanjian tersebut untuk menilai sah tidaknya pengalihan yang telah dilakukan.

Aset digital yang memiliki perlindungan hak cipta dapat dikategorikan sebagai harta tidak berwujud (*intangible assets*) yang bernilai ekonomi tinggi. Sebagaimana telah dijelaskan dalam banyak doktrin dan juga diakui oleh Putusan Mahkamah Agung dalam sejumlah perkara kekayaan intelektual, kekayaan tidak berwujud memiliki posisi hukum yang sama dengan kekayaan berwujud jika dapat dinilai dan dimonetisasi. Ini berarti bahwa dalam hukum waris Indonesia baik yang mengikuti sistem BW, Kompilasi Hukum Islam, maupun hukum adat aset digital dengan perlindungan hak cipta dapat dimasukkan ke dalam harta peninggalan (*boedel waris*), dan karenanya dapat dibagi sesuai ketentuan hukum waris yang berlaku [30].

Namun, kekosongan norma yang secara eksplisit mengatur pewarisan dan pengelolaan hak atas aset digital di Indonesia, khususnya yang berada dalam ekosistem global seperti metaverse dan blockchain. Belum ada aturan mengenai bagaimana negara dapat mengakses, mencatat, atau membantu ahli waris dalam mengelola hak cipta digital lintas platform dan yurisdiksi. Dalam hal ini, pembaruan hukum perlu dilakukan melalui penerbitan peraturan pemerintah atau peraturan menteri yang secara khusus mengatur pengelolaan, pendaftaran, dan peralihan hak kekayaan intelektual digital, termasuk mekanisme digital estate planning yang sudah diterapkan di beberapa negara seperti Amerika Serikat atau Inggris. Keberadaan Pasal 16 dan Pasal 5 UU Hak Cipta memberikan dasar hukum yang sah bagi peralihan hak cipta atas aset digital kepada ahli waris. Namun, agar mekanisme ini berjalan efektif, dibutuhkan dukungan sistem hukum waris yang responsif terhadap teknologi digital, perjanjian tertulis yang komprehensif, serta pembaruan regulasi dalam rangka mengisi kekosongan hukum mengenai aset digital. Reformasi hukum ini menjadi penting demi mewujudkan perlindungan hak yang berkeadilan dan menjamin kepastian hukum di era transformasi digital dan ekonomi kreatif berbasis metaverse

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa hak cipta atas aset digital seperti avatar, aset gim, dan NFT merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang diakui dan dilindungi oleh hukum Indonesia, khususnya melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak cipta terdiri atas hak moral dan hak ekonomi, di mana hak ekonomi dapat diwariskan atau dialihkan melalui pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, maupun perjanjian tertulis sebagaimana diatur dalam Pasal 16 ayat (2) UU Hak Cipta. Perlindungan terhadap karya digital secara substansial telah dijamin selama karya tersebut memenuhi unsur orisinalitas, diwujudkan dalam bentuk nyata, dan dapat dibuktikan kepemilikannya, meskipun belum terdapat regulasi khusus yang mengatur istilah dan mekanisme hukum atas aset digital secara eksplisit. Dalam praktiknya, pengelolaan hak cipta digital membutuhkan dokumen legal serta akses teknis yang memadai, termasuk dalam hal pengalihan kepada ahli waris.

Namun, meskipun secara normatif hak cipta digital dapat diwariskan dan dialihkan dalam sistem kekeluargaan yang berlaku di Indonesia baik dalam hukum perdata, Islam, maupun adat masih terdapat tantangan signifikan dalam aspek implementasi. Tantangan tersebut antara lain mencakup belum adanya pengaturan teknis dan administratif yang spesifik tentang pewarisan aset digital, keterbatasan akses terhadap aset yang dilindungi melalui sistem digital lintas negara, dan ketiadaan instrumen hukum seperti wasiat digital atau fiduciary digital yang dapat menjamin transisi kepemilikan secara aman. Oleh karena itu, dibutuhkan pembaruan regulasi dan penguatan kelembagaan untuk mengakomodasi pewarisan hak cipta atas aset digital secara menyeluruh, agar ahli waris tidak kehilangan hak ekonominya dan negara tetap mampu menjamin perlindungan hukum di tengah pesatnya transformasi teknologi dan digitalisasi aset kekayaan intelektual

## REFERENSI

- [1] Annas Rasid Musthafa et al., “Legitimacy of The CJEU In the Settlement of Trade Mark Disputes of Non-European Union Foreign Companies: A Case Study,” *Lampung Journal of International Law* 5, no. 2 (2023): 129–40, <https://doi.org/10.25041/lajil.v5i2.3206>.
- [2] Emmy Febriani Thalib and Ni Putu Suci Meinarni, *Non-Fungible Token (Nft) Sebagai Aset Digital: Sebuah Fenomena Dan Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Di Indonesia*, 4, no. 2 (2022).
- [3] Jafar Maulana, *Kebasahan Aset Digital NFT (Non Fungible Token) Sebagai Objek Jaminan Fidusia Perspektif Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia*, 7, no. 1 (2023).
- [4] Helmi Kasim, “Arbitrase Sebagai Mekanisme Penyelesaian Sengketa Penanaman Modal,” *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 7, no. 1 (2018): 79, <https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v7i1.228>.
- [5] Fahrurozi Muhammad, *Menimbang Perlunya Regulasi Yang Lebih Komprehensif Tentang Non-Fungible Tokens (NFT)*, 52 (2022).
- [6] nurul Anisa Kusumawardani And Yoyo Arifardhani, *Perlindungan Hukum Terhadap Ahli Waris Atas Pengalihan Hak Ciptaan Sketsa/Gambar Tugu Selamat Datang Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, 3, no. 01 (2023).
- [7] Julianto Julianto, “Analisis Sistem Pada Nft (Non-Fungible Token) Dan Perkembangannya Dalam Dunia Bisnis,” *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 3, no. 1 (2023): 50–75, <https://doi.org/10.46306/sm.v3i1.36>.
- [8] Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Edisi pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- [9] Roja Mei Ningsih, “Penerapan Teknologi Non-Fungible Token (NFT) Dalam Mewujudkan Kenangan Sekolah Melalui Erinnerungnft,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains* 1, no. 3 (2023): 40–46, <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i3.736>.
- [10] Risqi Samera Alfarizi and Erna Tri Rusmala Ratnawati, *Akibat Hukum Peralihan Hak Cipta Karena Pewarisan*, 2, no. 2 (2024).
- [11] Pramaseta Widiawardana and Rianda Dirkareshza, “Hak Cipta Aset Nft (Non-Fungible Token): Ancaman Nyata Bagi Seniman,” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 6, no. 3 (2023): 631–40, <https://doi.org/10.37329/ganaya.v6i3.2466>.
- [12] Universitas Islam Indonesia and Ramadhio Adi Prasetyo, “Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Sebagai Objek Waris Dalam Hukum Perdata,” *JIPRO : Journal of Intellectual Property* 5, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.20885/jipro.vol5.iss1.art4>.
- [13] christin Atika, *Non Fungible Token (NFT) Sebagai Investasi Ditinjau Dari Undang-Undang Penanaman*, 11 (2023).
- [14] Maulana, *Kebasahan Aset Digital NFT (Non Fungible Token) Sebagai Objek Jaminan Fidusia Perspektif Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia*.
- [15] Samiran Jerry Fransiskus, *Peralihan Hak Cipta Dengan Cara Pewarisan Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Juncto Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, no. 2 (n.d.).
- [16] Roja Mei Ningsih, “Penerapan Teknologi Non-Fungible Token (NFT) Dalam Mewujudkan Kenangan Sekolah Melalui Erinnerungnft.”
- [17] Fransiskus, *Peralihan Hak Cipta Dengan Cara Pewarisan Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Juncto Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*.
- [18] Universitas Islam Indonesia and Ramadhio Adi Prasetyo, “Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Sebagai Objek Waris Dalam Hukum Perdata,” *JIPRO : Journal of Intellectual Property* 5, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.20885/jipro.vol5.iss1.art4>.
- [19] Muhammad, “Menimbang Perlunya Regulasi Yang Lebih Komprehensif Tentang Non-Fungible Tokens (NFT).”

- [20] Thalib and Meinarni, “Non-Fungible Token (Nft) Sebagai Aset Digital: Sebuah Fenomena Dan Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Di Indonesia.”
- [21] Aulia Muthia dan Novy Sari Pratiwi Hardani. *Hukum Waris Islam: Cara Mudah dan Praktis Memahami dan Menghitung Warisan*. Cet. 1. Yogyakarta: Pustaka Yustia, 2015.
- [22] Roja Mei Ningsih, “Penerapan Teknologi Non-Fungible Token (NFT) Dalam Mewujudkan Kenangan Sekolah Melalui Erinnerungnft.”
- [23] Rahmat Haniru and JL Muhammad Husni Thamrin, “Hukum Waris Di Indonesia Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Adat” 04 (2014).
- [24] Naskur Naskur, “Ahli Waris Dalam Kompilasi Hukum Islam,” *Jurnal Ilmiah Al-Syir’ah* 6, no. 2 (September 6, 2016), <https://doi.org/10.30984/as.v6i2.251>.
- [25] Dwi Putra Jaya. *Hukum Kewarisan Indonesia*. Cet. 1. Bengkulu: Zara Abadi, 2020.
- [26] Effendi Perangin. *Hukum Waris*. Cet. 14. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016.
- [27] Ratih Mustika Dewi et al., “Analisis terhadap Sengketa Pembagian Hak Waris karena Adanya Hutang Ditinjau dari Hukum Waris Islam,” *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 194–203, <https://doi.org/10.55606/jhpis.v1i3.913>.
- [28] Reza Aulia Hp et al., “Tinjauan Yuridis Terhadap Wanprestasi dalam Perjanjian Jual Beli Tanah Warisan (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor: 376/Pdt.G/2017/PN.Mdn),” *JUNCTO: Jurnal Ilmiah Hukum* 3, no. 2 (2021): 111–19, <https://doi.org/10.31289/juncto.v3i2.486>.
- [29] Cisia Maiyori et al., “Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Ahli Waris Menurut Kompilasi Hukum Islam dan Kitab Hukum Perdata Terhadap Warisan dalam Bentuk Utang di Indonesia,” *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)* 4, no. 1 (2024): 47–53, <https://doi.org/10.31849/jurkim.v4i1.19026>.