

SKRIPSI
ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA
SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE
TOKEN (NFT)



Oleh:

Grefitha Yasanova Keni

NIM.1911111094

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA
2023

SKRIPSI

**ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA
DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)**

Oleh :

GREFITHA YASANOVA KENI

NIM. 1911111094

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA

2023

**ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA
DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Untuk

Mendapat Gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum

Universitas Bhayangkara Surabaya

Oleh :

GRFITHA YASANOVA KENI

NIM. 1911111094

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

PADA TANGGAL

Oleh

Pembimbing

Siti Ngaisah, S.H., M.H

Mengetahui:

Ketua Program Studi Ilmu Hukum

Siti Ngaisah, S.H.,M.H

HALAMAN PENETAPAN TIM PENGUJI

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Hukum

Universitas Bhayangkara Surabaya

Pada Tanggal

TIM PENGUJI SKRIPSI:

1. Dr. A. Djoko Sumaryanto S.H., M.H (.....)
2. Lolita Permanasari, S.H., M.H (.....)
3. Siti Ngaisah, S.H., M.H (.....)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya

Dr. Karim, S.H., M.H

ABSTRAK

Aspek hukum karya cipta seni dua dimensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Karya seni dua dimensi, seperti lukisan, gambar, patung, dianggap sebagai karya cipta yang dilindungi hukum. Dalam praktiknya, penggunaan NFT dalam hak cipta seni dapat membantu mencegah pelanggaran hak cipta, mengidentifikasi dan melacak keaslian karya seni digital, serta memberikan kepastian hukum bagi pemilik sah dan pembeli karya seni digital. Penelitian ini merupakan jenis penelitian normatif (*normative legal research*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaturan pelanggaran karya cipta seni dua dimensi? Dan Bagaimana aspek hukum pelanggaran karya cipta seni dua dimensi yang dijadikan Non Fungible Token (NFT)? Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai pengaturan pelanggaran karya cipta seni dua dimensi yang dijadikan NFT serta Untuk mendapatkan gambaran secara pasti tentang aspek hukum pelanggaran karya cipta seni dua dimensi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Meskipun NFT dapat membantu memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital, tetap diperlukan perlindungan hukum yang kuat dan kebijakan yang baik untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan mempromosikan perkembangan industri seni digital secara keseluruhan. Ini berarti bahwa meskipun pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan karya mereka, ada beberapa batasan yang diterapkan untuk memastikan bahwa karya tersebut juga dapat digunakan untuk kepentingan umum. Beberapa contoh pembatasan hak cipta yang umum adalah penggunaan karya untuk keperluan pendidikan, penelitian, kritik, dan ulasan. Maka diperlukan upaya untuk memperkuat perlindungan hak cipta di era digital. Masyarakat harus lebih sadar akan pentingnya menghargai karya orang lain dan mematuhi aturan hak cipta. Selain itu, pemerintah perlu meningkatkan pengawasan terhadap pelanggaran hak cipta di internet dan memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku pelanggaran. Industri kreatif juga perlu melakukan adaptasi terhadap digitalisasi dengan memanfaatkan teknologi untuk melindungi hak cipta, seperti dengan memberikan tanda air digital atau memberikan perlindungan enkripsi terhadap karya mereka.

Kata Kunci: Aspek Hukum, Undang – Undang Hak Cipta, NFT

ABSTRACT

The legal aspects of two-dimensional artistic copyright are regulated in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright (UUHC). Two-dimensional works of art, such as paintings, drawings, or sculptures, are considered protected by law. According to the UUHC, copyright in a two-dimensional work of art is automatically granted to the creator of the work since the work was created, without the need for any registration or announcement. In practice, the use of NFT in art copyright can help prevent copyright infringement, identify and track the authenticity of digital art, and provide legal certainty for legitimate owners and buyers of digital art. However, it is important to note that the use of NFT in art copyright is still relatively new and requires adjustments in the existing legal system to accommodate the role and power of NFT as a digital ownership certificate. This research is a normative legal research. The approach used is the statute approach. The problem formulation raised in this research is: How is the regulation of two-dimensional artistic copyright infringement? And what are the legal aspects of two-dimensional artistic copyright infringement that are made into Non-Fungible Tokens (NFT)? The purpose of this research is to obtain an overview of the regulation of two-dimensional artistic copyright infringement that is made into NFT and to obtain a precise picture of the legal aspects of two-dimensional artistic copyright infringement.

The results of this study indicate that although NFT can help strengthen proof of ownership and authenticity of digital art, strong legal protection and good policies are still needed to prevent copyright infringement and promote the overall development of the digital art industry. This means that although copyright holders have exclusive rights to control the use of their works, there are some limitations applied to ensure that the works can also be used for public interest. Some common copyright limitations include using works for educational purposes, research, criticism, and reviews. Efforts are needed to strengthen copyright protection in the digital era. The public needs to be more aware of the importance of respecting the works of others and complying with copyright rules. In addition, the government needs to increase supervision of copyright infringement on the internet and impose strict sanctions on violators. The creative industry also needs to adapt to digitalization by utilizing technology to protect copyrights, such as by providing digital watermarks or encrypting their works.

Keywords: Legal Aspects, Copyright Law, NFT.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Grefitha Yasanova Keni
Tempat/Tgl. Lahir ; Surabaya, 12 Januari 2000
NIM : 1911111094
Program Studi : Ilmu Hukum
Alamat : Jl. Tawangsari Griya Taman Asri Cf 31

Menyatakan bahwa sebenarnya bahwa Penulisan Skripsi dengan judul “**ASPEK HUKUM PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)**” dalam memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya adalah benar – benar hasil karya sendiri, yang saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan hasil jiplakan (*plagiat*).

Apabila dikemudian hari ternyata Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dituntut didepan pengadilan dan dicabut gelar Sarjana Ilmu Hukumnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya serta dengan penuh tanggung jawab atas segala akibat hukumnya.

Surabaya, 30 Januari 2023

Penulis

Materai

Rp. 10.000.-

GRAFITHA YASANOVA KENI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Maha Besar Allah dengan keindahan, kesersian dan keteraturan kehidupan. Ia sumber inspirasi dan motivasi tanpa henti, sumber eksplorasi eksistensi diri, sumber dari segala sumber yang menciptakan hai dan nurani.

Allah memberikan kehidupan kepada kita dengan porsi yang sama, takaran dan kadar yang sama pula. Allah tidak pernah membeda-bedakan hidup seorang. Semuanya diberikan hak dan kewajiban yang sama, potensi diri yang berkeadilan. Karena dasar manusia adalah kefitrahan yang dibawanya sejak ia dilahirkan. Itulah muara dari skripsi ini.

Dengan tulus penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya Brigjen. Pol (Purn) Drs. Anton Setiadji, S.H., M.H., yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di Universitas Bhayangkara Surabaya.
2. Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya Dr. Karim, SH., MH, atas arahnya.
3. Ketua Program Studi Ilmu Hukum Siti Ngaisah, S.H., M.H.
4. Kepada Pembimbing Siti Ngaisah S.H., M.H yang dengan kebesaran jiwa membimbing selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kepada semua dosen di Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu selama proses perkuliahan.

6. Staff Akademik di Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya, terima kasih atas pelayanan akademik yang nyaman.
7. Kepada Orangtua, atas segala dukungan dan keikhlasannya terhadap saya selama proses penyelesaian penulisan skripsi ini
8. Terima kasih untuk sahabat saya Widya hanawati yang telah sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih untuk Teman – Teman Seperjuangan Khalifa Priseliya, Enggar Syalsabillah Putri, Putri Sekar Ramadhani yang selalu memberi semangat dan menghibur saya disaat jenuh dalam mengerjakan skripsi ini.
10. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all time.*

Akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu kritik dan saran yang bermanfaat, sangat diperlukan demi suatu perbaikan.

Penulis,

GRAFITHA YASANOVA KENI

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENETAPAN TIM PENGUJI	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	6
F. Metode Penelitian	12
1. Jenis Penelitian.....	12
2. Pendekatan Masalah.....	12

3. Sumber Bahan Hukum	13
4. Prosedur Pengumpulan Bahan	13
5. Pengolahan dan Analisis Sumber Bahan Hukum.....	14
6. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II PENGATURAN PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI.....	16
A. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Seni Dua Dimensi.....	16
B. Implementasi Perlindungan Hak Cipta	18
C. Kasus Pelanggaran Hak Cipta Seni Dua Dimensi	23
D. Cybercrime.....	27
BAB III ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT).....	35
A. Aspek Hukum Perdata Karya Cipta Seni Dua Dimensi.....	35
B. Mencegah Pelanggaran Hak Cipta.....	42
C. Kelemahan NFT	44
D. Pembatasan Hak Cipta	48
BAB IV PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

NFT, atau Non-Fungible Token, ialah asset digital merujuk pada objek, seperti sen, music, barang dalam gim, video, dan jenis karya lainnya yang direpresentasikan secara digital. Aset NFT ini diperjualbelikan secara online dan menggunakan mata uang kripto. Saat ini, perdagangan karya seni dua dimensi melalui ruang online atau cyberspace menjadi salah satu jenis bisnis digital yang tengah berkembang. Namun, dengan semakin majunya teknologi informasi, pelanggaran hak cipta pada karya seni dua dimensi semakin mudah terjadi. Hal ini menjadi perhatian khusus karena adanya perdagangan karya seni secara digital. Contohnya adalah kasus Kendra Ahimsa, di mana seniman NFT Twisted Vacancy menggunakan beberapa elemen deskriptif dari karya seni Kendra Ahimsa sebagai karya seni NFT tanpa melakukan modifikasi apapun.

Setelah karya seni diubah menjadi NFT dan tercatat di dalam blockchain, maka karya seni tersebut akan terikat secara permanen dan tidak bisa dihapus. Namun, ada kesempatan bagi orang yang tidak bertanggung jawab untuk memanfaatkan kelemahan tersebut. Sebagai hasilnya, karya asli Kendra akan terus dipertanyakan keasliannya karena Twisted Vacancy telah mendaftarkan NFT-nya terlebih dahulu sebagai pemilik sah.

Dengan demikian, diperlukan tindakan perlindungan yang lebih kuat untuk mencegah pelanggaran hak cipta pada penggunaan NFT. Meskipun NFT dapat memberikan manfaat bagi para seniman dan pencipta karya, namun perlu diatur dengan

baik dan diawasi secara ketat untuk mencegah penyalahgunaan dan pemalsuan karya seni.¹

Jika masalah pelanggaran hak cipta dalam penggunaan NFT tidak diperhatikan, maka seniman seperti Kendra yang menciptakan karya dengan sepenuh hati akan dirugikan dan sulit untuk hidup dari seni. Hal ini bertentangan dengan tujuan awal penciptaan seni kripto dan NFT. Tanpa NFT, karya seni tidak sepenuhnya aman jika ditampilkan di media sosial atau dalam format digital. Seniman harus memasukkan NFT ke dalam karya mereka sebelum orang lain untuk memastikan hak cipta atas karya asli mereka. Tindakan Twisted Vacancy yang merusak karya seni Kendra Ahimsa dapat dianggap sebagai mutilasi karya, karena mengambil elemen gambar dari karya tersebut tanpa mengubahnya, sehingga mengakibatkan hilangnya sebagian besar elemen penciptanya.²

Mutilasi ciptaan terjadi ketika sebuah karya dipotong tanpa menghasilkan karya baru di dalamnya. Hal ini berbeda dengan distorsi dan koreksi penciptaan yang diatur dalam Pasal 5 Ayat (1) huruf e UUHC. Mutilasi penciptaan bisa terjadi ketika nama pencipta diganti dengan identitas lain dalam karya seni yang dimilikinya. Sedangkan distorsi dan koreksi penciptaan adalah ketika sebuah karya seni diubah atau dimodifikasi, namun tidak merugikan kehormatan atau reputasi sang pencipta. Plagiarisme juga dapat dianggap sebagai bentuk distorsi penciptaan, di mana seseorang meniru seluruh gambar milik orang lain dan mengaku sebagai pencipta ide dan kreativitasnya. Maka dari itu, untuk melindungi karya seni dan menjaga kehormatan

¹ Daniel Dhaulagiri, “Tindakan plagiarisme seniman kripto Twisted Vacancy atas karya milik Ardneks membuka pengetahuan baru tentang kelemahan sistem NFT dan Kriptografi akan potensi eksploitasi karya”, di akses di [Whiteboardjournal.com](https://whiteboardjournal.com) , tanggal 13 Maret 2021.

² The Finery Report, “Ketika Seni Kripto dan Fisik Bertabrakan”, di akses di <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/3/10/ketika-seni-kripto-dan-fisik-bertabrakan?msclid=8a4e387fc30011ecbc6de8e270b1e245> , tanggal 10 Maret 2021

dan reputasi para penciptanya perlindungan hak cipta sangat penting terutama dalam penggunaan teknologi NFT.

Praktik yang berbeda dengan mutilasi ciptaan adalah bila terdapat pencipta yang memiliki hak ekonomi atas karya mereka yang digunakan sebagai bagian dari pembuatan karya seni NFT, maka Pasal 9 Ayat 1 UU Hak Cipta akan memberikan perlindungan terhadap hak-hak tersebut. Hak-hak tersebut mencakup penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pengadaptasian, pengaransemenan, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, komunikasi, dan penyewaan ciptaan, yang semuanya penting dalam pembuatan karya seni NFT.

Melindungi hak-hak moral dan ekonomi para warganya dalam kegiatan ekonomi digital merupakan tugas penting bagi negara, yang diatur secara resmi dalam Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Transaksi dan Informasi Elektronik. Pemegang hak cipta harus memberikan izin terlebih dahulu untuk menggunakan hak kepribadian dan hak ekonomi dalam penciptaan. Hal ini menjadi dasar bagi masyarakat untuk melindungi diri, kehormatan, dan martabat individu dari ancaman ketakutan dan tindakan berbahaya lainnya.

Dalam konteks perdagangan karya seni digital, terutama untuk penggunaan NFT, banyak orang mungkin tidak memahami atau menyadari adanya pelanggaran hak cipta yang telah terjadi. Maka dari itu, sangat penting untuk memberikan perlindungan hukum bagi seniman dan pencipta karya seni, terutama dalam hal NFT. Kasus plagiarisme yang telah dilakukan oleh Twisted Vacancy pada karya Kendra Ahimsa menunjukkan betapa pentingnya perlindungan hak cipta dalam media digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pencipta karya seni rupa dua dimensi dalam media digital dilindungi secara hukum dan menemukan solusi

untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta dalam media digital. Dalam konteks NFT, terdapat banyak masalah hukum yang terkait dengan aspek keperdataan, kekayaan intelektual, dan lainnya. Oleh karena itu, penulis akan membahas aspek hukum keperdataan dari transaksi menggunakan NFT dalam penelitian ini.

Konsep NFT memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara langsung melalui lelang atau aplikasi digital. Nilai atau harga objek yang diberikan tergantung pada penilaian pasar yang ditentukan oleh aplikasi terkait, namun penilaian harga juga didasarkan pada nilai intrinsik objek berdasarkan estetika, keunikan, kreativitas, dan kelangkaannya. Setelah transaksi transfer objek terjadi, sistem direkam oleh kriptografi blockchain.

Dalam hal ini, pemahaman yang tepat mengenai hak kepemilikan dan penggunaan NFT dalam transaksi perdagangan karya seni digital sangat penting. Diperlukan perlindungan hukum yang memadai untuk menjaga hak cipta dan kekayaan intelektual para seniman dan pencipta karya. Penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta dalam media digital juga harus dilakukan secara adil dan sesuai hukum yang berlaku.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan pelanggaran karya cipta seni dua dimensi?
2. Bagaimana aspek hukum perdata pelanggaran karya cipta seni dua dimensi yang dijadikan Non Fungible Token (NFT)?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan **umum** dari penelitian dan penulisan ini adalah untuk mencapai dua tujuan penelitian berikut:

- a. Memperoleh gambaran tentang pengaturan pelanggaran hak cipta pada seni dua dimensi yang dijadikan NFT.
- b. Memperoleh gambaran yang jelas tentang aspek hukum dalam pelanggaran hak cipta pada seni dua dimensi.

2. Tujuan Khusus

Selain memiliki tujuan umum seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus yang terkait dengan persyaratan akademik, yaitu memenuhi tugas dan syarat untuk meraih gelar Sarjana Hukum dari Universitas Bhayangkara Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi bagi pihak yang membutuhkan, terutama dalam bidang kajian hak cipta pada seni dua dimensi yang dijadikan NFT.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat sebagai pedoman dan referensi untuk meningkatkan kesadaran hukum dalam investasi, sehingga bidang investasi dapat terlindungi.

E. Kajian Pustaka

Non-fungible token atau yang biasa disebut NFT, artinya suatu hal yang unik dan tidak dapat digantikan oleh apapun. Token ini berada dalam lingkup blockchain dan mewakili kepemilikan atas suatu hal yang unik. NFT merupakan satu-satunya aset dalam dunia digital yang dapat diperjualbelikan seperti properti fisik lainnya, meskipun tidak ada bentuk fisik. Setiap token NFT memiliki karakteristik yang unik dan tidak dapat direplikasi. Kata "*token*" pada NFT dianggap sebagai sertifikat kepemilikan untuk aset tersebut.³ Transaksi NFT biasanya dilakukan melalui platform khusus seperti OpenSea.io, Rarible, atau Foundation, dengan menggunakan cryptocurrency dari program Ethereum yang disebut "*smart contracts*" sebagai metode pembayaran.

Agar dapat diperjualbelikan, NFT harus melalui proses "minting" yang mengonversi file digital menjadi aset kripto dalam blockchain. Proses ini memerlukan marketplace sebagai agen minting atau pihak ketiga, seperti OpenSea, MakersPlace, Mintable, atau Theta Drop. Pemilik karya digital perlu membayar biaya platform agar marketplace dapat memproses aset digital ke dalam blockchain dalam bentuk NFT. Biaya ini dikenal sebagai "*gas fee*" atau "*Gwei*".

Proses pembuatan NFT atau proses minting terdiri dari tiga langkah, yaitu:

1. Pembuatan karya asli: Langkah pertama adalah membuat karya asli yang ingin dijadikan NFT. Karya ini dapat berupa karya seni, video, atau jenis karya digital lainnya.
2. Enkripsi ke dalam blockchain: Selanjutnya, karya asli tersebut dienkripsi ke dalam blockchain menggunakan algoritma khusus agar tercatat sebagai NFT yang unik dan tidak dapat dipalsukan.

³ Feradhita NKD, "*Apa Itu NFT?*", di akses di <https://www.logique.co.id/blog/2022/01/17/apa-itu-nft/?msclkid=74862004c78911ec8155f82aa44e358a>, tanggal 17 Januari 2022.

3. Peluncuran NFT: Setelah proses enkripsi selesai, NFT siap untuk diluncurkan ke pasar dan diperjualbelikan. Pembeli NFT akan menjadi pemilik sah dari karya asli yang direpresentasikan oleh NFT tersebut..

Menurut laporan *Maryville University*, NFT terdiri dari tiga elemen, yaitu setiap NFT memiliki karakteristik yang unik dan tidak dapat digantikan oleh NFT lainnya, NFT dapat disalin dan dibagikan tetapi kepemilikannya dapat diverifikasi melalui blockchain, dan NFT dapat diperiksa keasliannya melalui data historis yang tersimpan di blockchain.⁴

Dengan memanfaatkan teknologi blockchain untuk memvalidasi keaslian suatu karya, NFT dapat menjadi solusi yang lebih efektif dalam melindungi hak kekayaan intelektual (IP)⁵. Karena penjualan NFT bisa menghasilkan keuntungan yang besar, masyarakat Indonesia juga mulai memanfaatkan pasar NFT ini dengan dapat dilakukan penjualan aset digital seperti karya seni, hasil fotografi, atau bahkan investasi dalam bentuk NFT.

Pada awal tahun 2022, muncul fenomena "gozali" yang menghebohkan dunia digital. Seorang pemuda Indonesia berhasil menghasilkan uang dalam jumlah besar, sekitar setara dengan US\$1.000.000, dari penjualan 933 foto dalam bentuk karya seni dua dimensi. Transaksi digital ini dilakukan selama sekitar tiga tahun menggunakan non-fungible token yang tidak dapat dipertukarkan melalui aplikasi OpenSea.

Karya seni dua dimensi biasanya merupakan hasil dari ide kreatif seseorang, seperti lukisan atau gambar. Setiap manusia memiliki ide kreatif yang berbeda dan hasil

⁴ Iftitah Nurul Laily. "Memahami NFT, Aset Digital dalam Dunia Kripto" , di akses di <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61ad8d996004a/memahami-nft-aset-digital-dalam-dunia-kripto>, tanggal 6 Desember 2021

⁵ Qin Wang, "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges, Tech Report", di akses di <https://arxiv.org/abs/2105.07447?msclid=e90faf19c79211ec8b495d22a88a720d> , tanggal 16 mei 2021

karya mereka juga berbeda-beda. Karya seni dapat dipublikasikan agar orang lain dapat menikmatinya. Seni sendiri merupakan karya yang mengandung unsur keindahan dan mampu membuat orang yang melihat atau mendengarnya merasa senang atau bahagia.

Seni dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua dimensi atau ukuran, yaitu panjang dan lebar, dan tidak memiliki dimensi ketiga atau ruang. Karya seni dua dimensi dianggap sebagai karya seni karena dibentuk dari unsur-unsur tertentu.

Hak cipta adalah bagian dari kekayaan intelektual yang melindungi ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan program komputer. Dalam hak cipta, pemilik hak memiliki hak untuk membatasi penggandaan ilegal dari ciptaannya. Dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif dan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan pembaruan undang-undang hak cipta yang dapat memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan undang-undang hak cipta yang memadai, sektor hak cipta dan hak terkait diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih optimal bagi perekonomian negara.⁶

Pengakuan hak cipta diberikan secara otomatis dan tidak memerlukan pendaftaran, namun pendaftaran tetap diperlukan untuk kepentingan pencipta atau pemegang hak cipta, terutama jika terjadi permasalahan hukum di masa depan. Surat pendaftaran dapat digunakan sebagai bukti awal untuk menentukan siapa yang lebih berhak atas suatu ciptaan sebagai pencipta atau pemegang hak cipta.

Istilah "hak cipta" digunakan untuk mengacu pada hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya asli untuk mengendalikan penggunaan dan distribusi karyanya.

Istilah ini pertama kali muncul di Inggris pada awal abad ke-18.

⁶ Dosen Pendidikan 2 , “ *Hak Cipta Adalah*”, di akses di <https://www.dosenpendidikan.co.id/hak-cipta/> ,tanggal 26 maret 2022

Pada awalnya, hak cipta hanya berlaku untuk karya-karya tertentu, seperti buku dan peta. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, hak cipta juga diterapkan pada karya-karya lain seperti musik, film, dan karya-karya seni lainnya. Dalam hak cipta, pencipta karya memiliki hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan, reproduksi, distribusi, dan pembuatan karya turunan dari karyanya. Dalam banyak negara, hak cipta berlaku selama seumur hidup pencipta ditambah jangka waktu tertentu setelah kematian pencipta.

Dalam era digital, hak cipta menjadi semakin penting karena karya-karya dapat dengan mudah disalin dan didistribusikan. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta menjadi semakin diperlukan untuk melindungi karya-karya asli dan mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual. Teknologi blockchain dan NFT juga dapat digunakan untuk memperkuat perlindungan hak cipta dengan memastikan keaslian karya dan kepemilikan yang jelas. Hal ini bisa dilihat dalam Pasal 1 Butir 1 UUHC No. 28 tahun 2014, Pasal 1Auteurswet 1912, dan Pasal V Universal (*Copyright Convention*).

Undang – Undang No. 19 tahun 2002, Pasal 2 menjelaskan tentang fungsi dan sifat hak cipta. Bunyi dari pasal tersebut ialah “Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta atau karya sinemtografi dan program Komputer memiliki hak untuk memberikan Izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial”⁷

⁷ pasal 2 UU No. 19 tahun “*Fungsi dan sifat hak cipta itu sendiri*” 2002

Menurut Pasal 3 ayat (1) dan (2) UU No. 19 Tahun 2002, hak cipta dianggap sebagai benda bergerak yang dapat dialihkan atau dipindahkan baik secara keseluruhan maupun sebagian. Hal tersebut dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, dan tindakan lain yang diperbolehkan oleh peraturan perundang-undangan.

Diperlukan pemahaman bahwa hak cipta hanya berlaku untuk karya yang direpresentasikan oleh NFT, sementara NFT itu sendiri tidak dilindungi oleh hak cipta. Hal ini disebabkan karena kepemilikan NFT tidak selalu identik dengan kepemilikan hak cipta atas karya tersebut. Hak eksklusif pencipta yang muncul secara otomatis setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata dikenal sebagai hak cipta. Meskipun demikian, hak cipta tetap terbatas sesuai dengan peraturan perundang-undangan, termasuk ketentuan yang diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Walaupun teknologi NFT masih tergolong baru, terdapat beberapa aspek dari penggunaannya yang belum diatur oleh peraturan perundang-undangan. Ketika suatu karya seni dijadikan NFT, salah satu penggunaannya adalah untuk membuktikan keasliannya, hal ini mengindikasikan bahwa hak cipta atas karya tersebut tidak lagi berlaku, yang menjadi kelemahan sistem NFT dan kriptografi yang rawan dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab dan dapat dieksploitasi.

NFT memiliki karakteristik khusus yang tidak dapat dipertukarkan dan menciptakan pola distribusi baru untuk menghasilkan uang dari kepemilikan kekayaan intelektual. Namun, dalam konteks hak cipta, penggunaan NFT masih menjadi sumber perdebatan di antara komunitas seni dan masyarakat umum. Bahkan, teknologi blockchain dan NFT dapat menjadi peluang bagi pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengeksploitasi karya seni. Apabila siapa saja bisa membuat dan menjual token tanpa memperhatikan keabsahan hak cipta karya tersebut, maka situasi ini dapat

dimanfaatkan secara tidak bertanggung jawab jika tidak ada dasar hukum yang mengatur teknologi ini secara menyeluruh.⁸

Twinc adalah sebuah aplikasi pasar sosial NFT yang memungkinkan pengguna untuk membeli, menjual, dan berinteraksi dengan NFT. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi blockchain untuk memastikan keaslian dan kepemilikan dari setiap NFT yang diperdagangkan di dalam platform tersebut. Selain itu, Twinc juga menyediakan fitur-fitur sosial yang. Namun, sering kali terjadi kasus di mana penggunaan NFT mempermudah pihak-pihak tidak bertanggung jawab untuk menjual karya seni yang sebenarnya dimiliki oleh orang lain. Oleh karena itu, ketika mempertimbangkan implikasi kekayaan intelektual terkait dengan NFT, sangat penting untuk memahami perbedaan antara kepemilikan NFT dan kepemilikan hak kekayaan intelektual yang mendasarinya⁹. Hak yang diberikan oleh penjual NFT berbeda-beda tergantung pada lisensi atau penugasan hak yang terkait dengan NFT tersebut, dan hak ini dapat berbeda pada setiap NFT.¹⁰ Misalnya, seseorang dapat membeli klip video atau foto LeBron James dalam format NFT, namun hak kepemilikan asli dari karya tersebut masih dimiliki oleh NBA. Dalam hal hak cipta, kepemilikan yang mendasari hanya dapat dialihkan jika pencipta karya asli secara tegas menyetujui untuk mengalihkan hak tersebut kepada pemilik NFT.

Isu hak cipta dalam seni rupa kontemporer merupakan permasalahan yang rumit dan lebih menitikberatkan pada aspek hukum daripada aspek estetika. Namun,

⁸ Tim MNC Portal, “*Polemik NFT dan Seni Kripto: Celah Eksploitasi Hak Cipta Karya*”

⁹ “*Seni Digital*”, di akses di <https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan-seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all> tanggal 15 Desember 2021

¹⁰ Tim MNC Portal, “*Polemik NFT dan Seni Kripto: Celah Eksploitasi Hak Cipta Karya Seni Digital*”, di akses di <https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan-seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all>, tanggal 15 Desember 2021

tantangan ini dapat diatasi dengan perlindungan yang menyeluruh dan terpadu dari negara, baik dalam hal hukum maupun teknologi. Dalam hal seni kripto dan teknologi NFT, penting bagi komunitas internasional untuk mengadopsi sistem hukum yang terharmonisasi terkait NFT untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta yang tidak dapat ditindaklanjuti.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menulis skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif yang meliputi studi pustaka dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UU Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik belum mengatur secara komprehensif karya seni dua dimensi dalam media digital.

2. Pendekatan Masalah

Untuk menyusun penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif (*normative legal research*) melalui penelitian terhadap bahan pustaka dan data sekunder. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Penulis akan merangkum dan memeriksa berbagai pengaturan yang berkaitan dengan isu utama, yakni Aspek Hukum Pelanggaran Karya Cipta Seni Dua Dimensi yang dihadirkan dalam bentuk Non Fungible Token (NFT). Analisis dalam penulisan ini difokuskan pada perkembangan masyarakat dan kegiatan perekonomian yang memunculkan isu seperti pelanggaran hak cipta

terhadap digitalisasi karya seni, perlindungan hukum, dan tindakan hukum yang sesuai dalam mengatasi masalah hukum di masyarakat.¹¹

3. Sumber Bahan Hukum

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini termasuk dalam jenis penelitian normatif. Dalam menyusun skripsi, penulis menggunakan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer seperti Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang ITE, dan Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia serta Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik. Selain itu, penulis juga menggunakan bahan hukum sekunder seperti literatur hukum dan sumber bacaan hukum terkait perlindungan hak cipta karya seni dua dimensi dan NFT.

Penulis mengumpulkan bahan hukum dengan cara melakukan studi dokumen, baik itu dokumen kepustakaan seperti buku, jurnal, dan tesis, maupun dokumen yang ditemukan secara online. Dalam menganalisis data, penulis melakukan riset terhadap norma hukum yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan, dengan tujuan untuk menganalisis inti permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.

4. Prosedur Pengumpulan Bahan

Agar pembahasan menjadi lebih mudah dipahami, informasi dikumpulkan secara bertahap, dimulai dari sumber tertulis seperti peraturan perundang-undangan dan tulisan lain yang terkait dengan pelanggaran hak cipta karya seni dua dimensi

¹¹ Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim. “*Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*”. PRENADAMEDIA GROUP. Jakarta: Kencana. (2020). Hlm 123

yang dihadirkan dalam NFT. Selanjutnya, bahan hukum yang terkumpul diolah sesuai kebutuhan dan diorganisir dalam bab dan sub-bab yang disusun secara sistematis berdasarkan isu utama untuk kemudian dianalisis.

5. Pengolahan dan Analisis Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum yang terkumpul dianalisis menggunakan metode normatif, yakni metode penelitian yang menghasilkan informasi analitis dan deskriptif, dikumpulkan untuk merangkum dan menganalisis pengaturan yang terkait dengan subjek dan untuk menjelaskan fakta-fakta yang ada dalam skripsi ini. Selanjutnya, kesimpulan dan saran diambil dengan menggunakan cara berpikir deduktif, yaitu menarik kesimpulan yang berkaitan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus.

6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan cara membahas dan menguraikan masalah yang dibagi menjadi empat bab. Tujuan dari pembagian skripsi ini ke dalam bab dan sub-bab adalah untuk memudahkan penjelasan dan uraian atas setiap masalah yang dibahas.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II PENGATURAN PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI

Pada bab ini membahas Pengaturan Pelanggaran Karya Cipta Seni Dua Dimensi, yang diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak

Cipta serta Undang-Undang ITE No. 19 Tahun 2016, Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008.

BAB III ASPEK HUKUM PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA

DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)

Bab ini membahas Aspek Hukum Pelanggaran Karya Cipta Seni Dua Dimensi yang Dijadikan Non-Fungible Token (NFT). Bab ini menjelaskan tentang pengaturan hukum kebendaan yang terdapat dalam Pasal 498 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, dan Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset Kripto (Crypto Asset).

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan penulis terhadap semua hal yang telah dibahas pada bab – bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang mungkin berguna bagi para pembaca skripsi ini.

BAB II

PENGATURAN PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI

A. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Seni Dua Dimensi

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang pelanggaran hak cipta seni rupa dua dimensi. Pelanggaran hak cipta terjadi ketika seseorang melakukan tindakan yang melanggar hak eksklusif pemilik hak cipta tanpa izin atau persetujuan dari pemilik hak cipta.

Beberapa perbuatan yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta seni rupa dua dimensi antara lain:

1. Penggandaan, penggandaan, atau peniruan suatu ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 9 UU Hak Cipta).
2. Perbuatan menjual, meminjamkan, atau membeli dan menjual karya cipta tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 19 UU Hak Cipta).
3. Penggandaan suatu ciptaan, menjualnya dalam bentuk aslinya, atau menjualnya secara terpisah tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 21 UU Hak Cipta).
4. Modifikasi atau representasi yang merusak kehormatan atau martabat ciptaan (Pasal 12 UU Hak Cipta).
5. Menerbitkan atau mendistribusikan ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 14 UU Hak Cipta).

Dalam kasus pelanggaran hak cipta, pemilik hak cipta dapat memilih untuk mengajukan gugatan perdata dan meminta ganti rugi atas kerugian material dan immaterial yang diderita. Di samping itu, pelanggaran hak cipta juga dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan Pasal 113 sampai dengan Pasal 116 UU Hak Cipta.

UUHC tidak hanya mengatur pelanggaran hak cipta dalam seni dua dimensi, tetapi juga hal-hal lain yang terkait dengan hak cipta dalam seni dua dimensi, seperti:

1. Pengakuan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta mengatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemilik hak cipta untuk mengatur dan menguasai penggunaan suatu ciptaan.
2. Persyaratan Perlindungan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta juga mengatur syarat-syarat yang harus dipenuhi suatu karya agar dapat dilindungi oleh hak cipta. Persyaratan tersebut antara lain bahwa karya tersebut harus asli, memiliki nilai estetika atau ekonomis, dan diwujudkan dalam bentuk yang dapat diproduksi secara terus menerus.
3. Hak moral dan ekonomi. Hukum hak cipta juga membedakan antara hak moral dan hak ekonomi dalam hak cipta. Hak moral meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta suatu ciptaan, hak untuk memutuskan bagaimana ciptaan tersebut digunakan, dan hak untuk menjaga keutuhan ciptaan. Hak ekonomi meliputi hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari pekerjaan.
4. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta menetapkan bahwa jangka waktu perlindungan hak cipta untuk seni rupa dua dimensi adalah 70 tahun sejak tanggal kematian pencipta.
5. Penggunaan Materi Hak Cipta. Undang-undang hak cipta juga mengatur penggunaan materi berhak cipta oleh pihak lain, termasuk penggunaan untuk pengajaran, penelitian, dan tujuan publik lainnya. Penggunaan materi berhak cipta harus memperhatikan hak moral dan hak ekonomi pemilik hak cipta.

B. Implementasi Perlindungan Hak Cipta

Dalam implementasinya, perlindungan hak cipta dalam seni rupa dua dimensi diatur melalui Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan beberapa peraturan turunannya, seperti Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Selain itu, hak cipta juga diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2019 tentang Tata Cara Pendaftaran Hak Cipta. Upaya untuk mencegah pembajakan juga termasuk dalam pengaturan pelanggaran hak cipta seni dua dimensi. Pembajakan didefinisikan sebagai tindakan menyalin, mengubah, atau menyebarkan karya cipta tanpa izin dari pemilik hak cipta.

CryptoArt secara tidak langsung dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Pasal 1 (11) dari undang-undang tersebut menjelaskan bahwa "pengumuman" adalah pembacaan, penyiaran, atau pameran suatu ciptaan melalui alat apapun, baik elektronik maupun non-elektronik, agar ciptaan tersebut dapat dibaca, didengar, atau dilihat oleh orang lain. Di Indonesia, sistem "first-to-announce" digunakan, yang artinya sebuah karya memiliki hak cipta tanpa harus didaftarkan. Pemilik hak cipta yang sah adalah orang yang pertama kali mempublikasikannya, baik secara elektronik maupun non-elektronik. Terkait dengan penggandaan, Pasal 44 menyatakan bahwa penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau perubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk tujuan pendidikan, penelitian, penulisan ilmiah, penulisan laporan, keamanan dan pemerintahan, atau ilmu pengetahuan. Namun, alasan tersebut tidak dapat diterapkan pada CryptoArt karena tujuan CryptoArt adalah untuk mengumpulkan manfaat secara

materi atau ekonomi. Siapa pun yang melanggar hak ekonomi secara melawan hukum akan dikenakan sanksi pidana berupa kurungan atau denda.

Namun, Undang-Undang Hak Cipta belum secara tegas mengatur keabsahan NFT. Undang-Undang tersebut tidak membedakan secara jelas antara hak kepemilikan NFT dan hak pencipta. Ketentuan yang dapat digunakan untuk mendefinisikan setiap hak dan status hukum dapat ditemukan dalam Pasal 1(4), yang menyatakan bahwa "Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah." Oleh karena itu, kekosongan dan ketidakjelasan peraturan tersebut dapat menimbulkan ketidakpastian hukum di antara pihak-pihak yang terlibat dan harus diatur dalam ketentuan yang jelas.¹²

Baik hukum internasional maupun nasional telah setuju untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk melindungi hak cipta pada ciptaan digital. Pada tahun 2017, muncul token ethereum pertama yang menggunakan jenis hibrida ERC721, yang merupakan jenis token sekuritas yang berfungsi untuk melindungi data. ERC721 kemudian menjadi standar untuk Non-Fungible Token (NFT), yang membantu melacak kepemilikan sebuah karya secara individu melalui token. Teknologi NFT ini dianggap sebagai terobosan baru oleh seniman karya seni digital karena dapat membantu melindungi hak ekonomi dan moral para pencipta seni digital. Saat ini, teknologi NFT masih menjadi teknologi paling efektif dalam membuktikan hak cipta pada karya digital dan layak dipertimbangkan sebagai teknologi perlindungan hak cipta.

¹² Nadya Olga Aletha, "Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt", CFDS, Hlm 10

Pembajakan karya seni dua dimensi dapat terjadi melalui beberapa cara, Contohnya adalah dengan melakukan reproduksi gambar atau lukisan tanpa izin dari pemilik hak cipta, atau mengunggah karya seni tersebut ke internet tanpa izin dari pemilik hak cipta. Maka dari itu, penting bagi para pelaku seni dua dimensi untuk memahami hak cipta dan melindungi karya cipta yang dihasilkan. Para pelaku seni dua dimensi memiliki kesempatan untuk mendapatkan hak cipta dengan mendaftarkan karyanya di Kantor HAKI (Hak Kekayaan Intelektual), yang merupakan bagian dari Kementerian Hukum dan HAM.

Untuk memastikan perlindungan hak cipta seni dua dimensi, penting bagi masyarakat untuk memahami dan menghargai karya seni yang dilindungi oleh hak cipta dan menghindari tindakan pembajakan atau pelanggaran hak cipta. Selain itu, pengaturan pelanggaran hak cipta seni dua dimensi juga termasuk upaya untuk mendorong perkembangan industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang menggunakan kreativitas, keahlian, dan bakat untuk menciptakan produk atau jasa yang memiliki nilai tambah dan daya saing tinggi.

Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan kebijakan untuk mendorong perkembangan industri kreatif, salah satunya adalah melalui pengembangan karya seni dua dimensi. Pengembangan karya seni dua dimensi dapat dilakukan melalui pemberian pelatihan dan pendidikan yang memperhatikan hak cipta, sehingga para pelaku seni dapat menghasilkan karya-karya yang orisinal dan terlindungi hak cipta.

Dalam hal ini, masyarakat juga memiliki peran penting untuk mendukung perkembangan industri kreatif dengan cara membeli dan memanfaatkan produk dan jasa yang dihasilkan oleh para pelaku industri kreatif, termasuk karya seni dua dimensi. Dengan demikian, pengaturan pelanggaran hak cipta seni dua dimensi tidak hanya

bertujuan untuk melindungi hak cipta para pemilik hak cipta, tetapi juga untuk mendorong perkembangan industri kreatif dan menghasilkan karya-karya seni yang orisinal dan berkualitas.

Sistem NFT adalah teknologi kombinasi yang terdiri dari blockchain, penyimpanan dan aplikasi web. Evaluasi keamanan pada sistem NFT menjadi tantangan sejak saat itu setiap komponen dapat menjadi antarmuka penyerang yang membentuk keseluruhan system sangat rentan terhadap penyerang. Jadi, kami mengadopsi ancaman STRIDE dan evaluasi risiko, yang mencakup semua aspek keamanan sistem: keaslian, integritas, non-repudibilitas, ketersediaan, dan kontrol akses. Kami menyelidiki potensi masalah keamanan dan mengusulkan beberapa tindakan pertahanan yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

- 1) Memalsukan (Spoofing) adalah kemampuan untuk menyamar sebagai entitas lain (misalnya, orang lain atau komputer) pada sistem, yang sesuai dengan keasliannya Saat pengguna berinteraksi untuk membuat atau menjual NFT, penyerang jahat dapat mengeksploitasi kerentanan autentikasi atau mencuri kunci privat pengguna untuk mentransfer kepemilikan NFT secara ilegal. Oleh karena itu, kami merekomendasikan untuk melakukan verifikasi formal untuk Kontrak pintar NFT dan menggunakan dompet dingin untuk mencegah kebocoran kunci pribadi.
- 2) Tampering (Gangguan): Merusak melibatkan penyerang atau hacker memanipulasi, menghapus, atau memodifikasi data penting untuk menyerang sistem atau jaringan. Padahal, perusakan merupakan serangan terhadap integritas sistem informasi. Ini membantu peretas pihak ketiga yang jahat untuk masuk dan memodifikasi sistem yang dikripsi atau diautentikasi hanya untuk beberapa orang yang berwenang dalam suatu organisasi.

Contoh: Beberapa contoh umum perusakan yang dapat memakan biaya besar termasuk perusakan file konfigurasi untuk mendapatkan kendali sistem, membuat perubahan yang mengancam, atau menghapus file log dan menyisipkan file berbahaya

- 3) Repudiation: Ancaman penolakan melibatkan aktor jahat yang menyerang sistem tanpa menerima keterlibatan mereka dalam aktivitas berbahaya tersebut. Sebagian besar dalam serangan Repudiasi, sistem tidak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi aktor atau penyerang. Singkatnya, serangan penolakan terjadi ketika perangkat lunak, jaringan, atau sistem tidak mengambil kendali yang diperlukan.

Contoh: Serangan untuk mengubah data memberikan otorisasi yang memungkinkan untuk mencatat data yang salah ke file log.

- 4) Keterbukaan Informasi (Information Disclosure): Mengacu pada pelepasan informasi rahasia yang tidak sah. Kerentanan keamanan ini dapat berdampak signifikan pada proses, data, dan penyimpanan informasi dalam situs web atau aplikasi. Dan Selain itu, berpotensi membahayakan informasi sensitif.

Contoh: Beberapa contoh umum ancaman pengungkapan informasi termasuk pemaparan file kode sumber melalui cadangan sementara, pesan kesalahan, dan pengungkapan informasi latar belakang secara tidak sengaja.

- 5) Denial of Service (DoS): Penolakan Layanan bertujuan untuk membebani dan mengganggu fungsi normal dari sistem yang ditargetkan dengan membanjirinya dengan lalu lintas yang berlebihan. Serangan ini mengakibatkan downtime mahal dan kerugian yang signifikan bagi para korban. Serangan Dos dapat terjadi pada lapisan aplikasi dan jaringan. Selain itu, mereka menjadi semakin sering dan

canggih. Untuk mengurangi dampak serangan ini, firewall umumnya digunakan sebagai mekanisme pertahanan.

Contoh: Membanjiri situs web dengan lalu lintas yang berlebihan hingga menyebabkan downtime.

- 6) **Elevation of Privilege:** Peninggian Hak Istimewa terjadi ketika penyerang yang tidak memiliki hak istimewa atau tidak sah mendapatkan akses dengan melewati setiap mekanisme pertahanan terhadap akses tersebut. Ini biasanya dilakukan dengan mengeksploitasi kerentanan dan kesalahan konfigurasi. Melalui ini, penyerang mengkompromikan sistem untuk mendapatkan akses ilegal ke akses istimewa yang cukup untuk mendapatkan data, memanipulasi, dan mengeksploitasi sistem untuk keuntungan mereka.

Contoh: Contoh mudah untuk memahami serangan ini adalah penyerang yang hanya memiliki akses untuk membaca file, dengan jahat menembus atau memanipulasi sistem untuk mendapatkan akses untuk membaca dan mengedit file

C. Kasus Pelanggaran Hak Cipta Seni Dua Dimensi

Perlu diperhatikan bahwa isu plagiarisme akan tetap menjadi masalah pada karya seni, terutama ketika karya tersebut diakses oleh publik melalui internet. Ini adalah salah satu kelemahan dari karya seni digital.¹³ Salah satu contohnya adalah ketika seniman kripto bernama Twisted Vacancy menggunakan sedikit unsur atau elemen dari karya seni fisik Kendra Ahimsa dan memasukkannya ke dalam karya seni digital NFT tanpa melakukan modifikasi apapun. Twisted Vacancy tidak menciptakan elemen-elemen hasil karyanya dari awal, melainkan mencarinya dari internet dan

¹³ The Finery Report, “Ketika Seni Kripto dan Fisik Bertabrakan”, di akses di <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/3/10/ketika-seni-kripto-dan-fisik-bertabrakan?msclkid=8a4e387fc30011ecbc6de8e270b1e245> , tanggal 10 Maret 2021

menyimpannya ke dalam bank asetnya untuk digunakan kapan saja. Hal ini menimbulkan dilema dalam perlindungan terhadap karya seni dua dimensi, terutama dalam jual beli karya seni digital di media digital yang dapat melanggar hak cipta karya seni fisik akibat kesamaan yang terdapat pada kedua karya tersebut. Kondisi ini sulit diatasi oleh hukum karena perkembangan teknologi yang lebih cepat daripada perkembangan hukumnya. Namun, Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf e menyebutkan hak moral sebagai perlindungan terhadap distorsi, mutilasi, modifikasi, atau hal yang merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta. Mutilasi ciptaan terjadi ketika sebagian besar unsur dari ciptaan tersebut dihilangkan tanpa menghasilkan ciptaan yang baru. Tindakan *Twisted Vacancy* yang mengambil hanya beberapa unsur dari karya Kendra Ahimsa tanpa modifikasi dapat digolongkan sebagai mutilasi ciptaan, yang melanggar Undang-Undang ITE Pasal 32 ayat (1) mengenai pengubahan, penambahan, atau pengurangan informasi elektronik dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum.

Contoh pelanggaran hak cipta seni dua dimensi yang diubah menjadi NFT (Non-Fungible Token) adalah kasus yang melibatkan seorang seniman digital bernama Trevor Jones pada tahun 2021. Trevor Jones membuat sebuah karya seni digital yang diilustrasikan oleh gambar meme anjing Shiba Inu yang terkenal, yang disebut "The Doge". Karya seni tersebut kemudian dijual sebagai NFT dengan harga yang cukup tinggi. Namun, masalah muncul ketika diketahui bahwa gambar meme anjing Shiba Inu tersebut sebenarnya adalah milik orang lain dan tidak boleh digunakan tanpa izin. Pemilik asli gambar meme tersebut kemudian mengajukan tuntutan karena merasa hak ciptanya dilanggar oleh Trevor Jones.

Kasus ini menunjukkan bahwa dalam menjual karya seni digital sebagai NFT, perlu memperhatikan hak cipta dari gambar atau elemen yang digunakan dalam karya

tersebut. Pelanggaran hak cipta dapat mengakibatkan tuntutan hukum dan pembayaran ganti rugi yang besar, serta merusak reputasi pelaku industri seni digital dan NFT secara umum. Maka dari itu, sangat penting bagi pelaku seni digital maupun NFT agar memperhatikan hak cipta dan melindungi karya cipta mereka secara etis dan legal.

Dalam kasus NFT, perlu diketahui bahwa meskipun karya seni digital tersebut dijual sebagai NFT, namun hak cipta tetap dimiliki oleh pemilik asli gambar atau elemen yang digunakan dalam karya tersebut. Maka dari itu, sangatlah penting bagi pelaku seni digital maupun NFT agar memperhatikan hak cipta untuk memperoleh izin dari pemilik asli gambar atau elemen tersebut sebelum menggunakan dalam karya seni digital mereka. Selain itu, perlu diingat bahwa NFT sendiri masih merupakan area yang relatif baru dan belum sepenuhnya diatur dalam hukum hak cipta. Oleh karena itu, para pelaku seni digital dan NFT perlu melindungi karya cipta mereka dengan cara-cara lain, seperti dengan melakukan pendaftaran hak cipta di Kantor HAKI.

Dalam hal ini, pemerintah juga sedang mempertimbangkan untuk mengatur dan memberikan perlindungan hukum yang jelas untuk NFT dan seni digital lainnya. Oleh karena itu, para pelaku seni digital dan NFT perlu mengikuti perkembangan terbaru dalam hal ini dan memastikan bahwa karya cipta mereka dihasilkan dengan cara yang legal dan etis.

Selain kasus pelanggaran hak cipta dalam NFT yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat juga beberapa kasus pelanggaran hak cipta dua dimensi yang terkait dengan penggunaan karya seni dalam media sosial. Salah satu contohnya adalah kasus yang melibatkan Instagram dan fotografer profesional Stephanie Sinclair pada tahun 2018. Pada saat itu, Instagram menampilkan salah satu foto Stephanie Sinclair dalam iklan mereka tanpa izin dari fotografer tersebut. Stephanie Sinclair kemudian

mengajukan tuntutan hukum karena merasa hak ciptanya dilanggar. Setelah melalui proses hukum, Instagram setuju untuk membayar ganti rugi kepada Stephanie Sinclair dan membuat perubahan dalam proses kerja mereka untuk menghindari pelanggaran hak cipta yang terjadi.

Kasus ini menunjukkan bahwa meskipun media sosial seperti Instagram sangat memudahkan dalam berbagi karya seni dua dimensi, namun tetap perlu memperhatikan hak cipta dalam penggunaan karya tersebut. Pengguna media sosial harus memastikan bahwa mereka memiliki izin dari pemilik hak cipta sebelum menggunakan karya seni tersebut dalam postingan mereka. Pemerintah Indonesia telah menerbitkan sebuah peraturan terkait penggunaan karya seni di media sosial, yaitu Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 4 Tahun 2020 tentang Aturan terkait Penyediaan Layanan Aplikasi dan Konten Internet mewajibkan penyedia layanan aplikasi dan konten internet untuk memperhatikan hak cipta dan mengajak pengguna untuk menggunakan layanan secara legal.

Pada awalnya, Konsep NFT dibuat untuk mengapresiasi karya seni dari para seniman dan mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual. Platform NFT dirancang dengan sistem keamanan yang sangat ketat untuk menjamin keaslian karya seni yang dijual di dalamnya. Meskipun begitu, terdapat keterkaitan yang tidak jelas antara NFT dan CryptoArt. Sebuah pertanyaan muncul, mengapa seseorang harus membeli NFT jika aset tersebut dapat diakses melalui IPFS dan diunduh secara gratis? Meskipun demikian, individu yang memegang token memiliki kata sandi untuk membuka berkas yang berbeda dari IPFS dan seni digital berbasis blockchain yang bersifat publik. Meskipun password tersebut tidak dapat disembunyikan karena semua pengguna dapat melihatnya secara on-chain. Jika seorang seniman ingin mentransfer hak cipta atau kepemilikan eksklusif ke kolektor lain, Proses tersebut harus dilaksanakan melalui

smart contract. Namun, pemanfaatan smart contract pada blockchain secara teknis dan hukum masih dalam tahap permulaan. Secara dasar, smart contract adalah protokol transaksi yang memungkinkan kontrak terkomputerisasi untuk dieksekusi secara otomatis ketika kondisi yang telah ditentukan telah terpenuhi antara para pihak.¹⁴

Sasaran dari upaya tersebut adalah untuk menurunkan tindakan buruk yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, mengurangi biaya administrasi dan layanan dengan memanfaatkan sistem terdesentralisasi pada blockchain yang dapat diaktifkan secara otomatis, serta meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis melalui penyelesaian perdagangan keuangan secara otomatis melalui sistem tersebut.¹⁵ Meskipun smart contract dianggap sebagai alternatif untuk kontrak tradisional, muncul risiko operasional seperti pelanggaran kontrak atau kesalahan dalam smart contract yang tidak dapat diperbaiki karena sifat permanen blockchain. Maka dari itu, kedua belah pihak harus paham sepenuhnya masalah teknis dan hukum ketika membuat dan menerapkan perjanjian melalui sistem smart contract.

Hal ini menjadi tantangan karena pengguna blockchain memiliki latar belakang yang berbeda-beda, sehingga tidak semua orang memahami teknis dan risiko hukum dari sistem smart contract. Pelanggaran hak cipta adalah contoh dari kejahatan siber di mana kejahatannya ditujukan pada hak kekayaan intelektual orang lain di internet¹⁶.

D. Cybercrime

¹⁴ Sadiku, Matthew N.O., et. al. “*Smart Contracts: A Primer. Journal of Scientific and Engineering Research*”. Diakses di <http://jsaer.com/download/vol-5-iss-5-2018/JSAER2018-05-05-538-541.pdf> Tanggal 8 November 2021

¹⁵ Zheng, Zibin, et. al. “*An Overview on Smart Contracts: Challenges, Advances and Platforms, Future Generation Computer System*”. Diakses di <https://doi.org/10.1016/j.future.2019.12.019> Tanggal 8 November 2021

¹⁶ H. Sofwan Jannah dan M. Naufal, “Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Islam,” AL MAWARID Vol. XII, No. 1 (Februari-Agustus 2012).

Pengaturan cybercrime merupakan seperangkat peraturan dan hukum yang mengatur aksi kejahatan yang terjadi melalui internet atau jaringan komputer. Kejahatan siber yang termasuk dalam pengaturan cybercrime meliputi penipuan online, pencurian identitas, serangan siber, penyebaran virus komputer, dan pornografi anak. Sasaran dari regulasi kejahatan siber adalah untuk melindungi masyarakat dari tindakan kriminal yang terjadi melalui internet dan jaringan komputer.

Pengaturan cybercrime mencakup undang-undang dan peraturan yang dibuat oleh pemerintah untuk mengatur tindakan kejahatan yang terjadi melalui internet dan jaringan komputer. Beberapa undang-undang yang terkait dengan pengaturan cybercrime antara lain UU ITE, UUHC, dan UU Perlindungan Data Pribadi

Pengaturan cybercrime juga meliputi tindakan pencegahan dan penanggulangan kejahatan siber, seperti penyediaan sistem keamanan yang kuat dan pelatihan untuk masyarakat agar mampu mengenali dan melaporkan kejahatan siber. Selain itu, pengaturan cybercrime juga meliputi tindakan penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan siber, termasuk penegakan hukum internasional ketika kejahatan siber dilakukan dari luar negeri.

Pengaturan cybercrime sangat penting dalam era digital saat ini, di mana kejahatan siber semakin meningkat. Peraturan dan undang-undang yang tepat dapat membantu mencegah dan menanggulangi kejahatan siber, serta melindungi masyarakat dari kerugian yang ditimbulkan oleh kejahatan tersebut. Oleh karena itu, pengaturan cybercrime harus terus diperbaharui dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan jenis kejahatan siber yang baru muncul, agar dapat memberikan perlindungan yang efektif bagi masyarakat.

Berikut ini beberapa upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk menjaga diri dari kejahatan siber:

1. Gunakan perangkat lunak keamanan yang terbaru dan terpercaya, seperti antivirus, firewall, dan software anti-malware. Pastikan perangkat lunak tersebut selalu diperbarui ke versi terbaru untuk menghindari kelemahan keamanan.
2. Buatlah kode sandi yang kuat dan kompleks untuk akun online Anda. Sandi yang kuat harus terdiri dari campuran huruf besar dan kecil, angka, dan simbol.
3. Jangan menggunakan sandi yang sama untuk beberapa akun online yang berbeda. Jika salah satu akun Anda diretas, maka seluruh akun yang menggunakan sandi yang sama juga berpotensi diretas.
4. Jangan buka email atau lampiran dari seseorang yang tidak dikenal atau yang mencurigakan. Jangan juga mengklik tautan yang tidak dikenal atau mencurigakan.
5. Jangan membagikan informasi pribadi seperti nomor kartu kredit, nomor telepon, atau alamat rumah kepada orang yang tidak dikenal atau melalui email.
6. Pastikan bahwa situs web yang Anda kunjungi menggunakan protokol HTTPS yang aman. Ini dapat dilihat dari adanya ikon gembok di bilah alamat browser.
7. Hati-hati saat menggunakan jaringan Wi-Fi publik. Jangan melakukan transaksi keuangan atau membuka akun online saat terhubung ke jaringan Wi-Fi publik yang tidak terlindungi.

8. Periksa laporan kredit Anda secara teratur untuk memastikan tidak ada aktivitas yang mencurigakan atau tidak sah pada akun Anda.
9. Jangan mengklik tautan atau melampirkan file dari pengirim yang tidak dikenal atau mencurigakan.
10. Pelajari cara mengidentifikasi dan menghindari teknik phishing, yaitu upaya penipuan online yang menggunakan email atau pesan instan untuk mencuri informasi pribadi atau keuangan dari Anda.

Tindakan pencegahan ini membantu melindungi diri dari kejahatan siber, namun tidak dapat menjamin 100% keamanan. Maka dari itu, penting buat selalu waspada dan mengikuti praktik keamanan yang baik saat menggunakan internet dan teknologi.

Kejahatan siber adalah aksi kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang terus berkembang.¹⁷ . Salah satu bentuk kejahatan siber yang merugikan adalah pelanggaran hak cipta, yang bertujuan merugikan pemilik hak kekayaan intelektual di dunia maya.¹⁸ Kejahatan siber memiliki karakteristik yang berbeda dengan kejahatan konvensional, seperti:¹⁹

1. Dilakukan dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet;
2. Dilakukan secara ilegal di dunia maya, sehingga sulit untuk menentukan yurisdiksi hukum yang berlaku;
3. Menyebabkan kerugian baik secara materiil maupun immaterial, seperti waktu, jasa, harga diri, reputasi, dan kerahasiaan informasi;

¹⁷ Budi Raharjo, Memahami Teknologi Informasi, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002), hal. 23.

¹⁸ Op.Cit., H. Sofwan Jannah dan M. Naufal.

¹⁹ Deris Setiawan, Sistem Keamanan Komputer, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005), hal. 40

4. Pelaku kejahatannya siber menguasai penggunaan internet dalam berbagai bentuk, seperti aplikasi, situs web, atau bentuk lainnya, dan dapat dilakukan aksinya di berbagai negara.

Menurut **Asril Sitompul**, hak cipta dalam konteks internet terbagi jadi dua, yaitu:

1. Hak cipta sebagai buatan karya (copyright): Hak cipta sebagai buatan karya mengacu pada hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk melindungi karya-karya yang mereka hasilkan di internet, seperti tulisan, gambar, musik, dan video. Hak cipta ini memberikan hak eksklusif kepada pemilik hak cipta untuk melakukan tindakan-tindakan tertentu, seperti menghasilkan salinan, membuat karya turunan, dan mendistribusikan karya tersebut. Hak cipta juga memberikan perlindungan hukum terhadap tindakan pelanggaran hak cipta, seperti pembajakan atau plagiarisme.
2. Hak cipta sebagai alamat website atau email pengguna internet (domain name): Hak cipta sebagai alamat website atau email pengguna internet mengacu pada hak eksklusif pemilik domain name untuk melindungi nama domain yang mereka daftarkan di internet. Hak cipta ini memberikan hak eksklusif kepada pemilik domain name untuk menggunakan nama domain tersebut dan mencegah orang lain menggunakannya tanpa izin atau persetujuan. Hak cipta ini juga memberikan perlindungan hukum terhadap tindakan pelanggaran nama domain, seperti cybersquatting atau tindakan mengambil alih nama domain orang lain secara ilegal.²⁰.

²⁰ Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet, Aspek Hukum Dan Permasalahan Di Indonesia*, (Yogyakarta: FH UII Press, 2009), Hal. 55-56.

Secara prinsip, ada dua jenis pelanggaran hak cipta, yaitu:

1. Menyebarluaskan, menggandakan, atau memberi izin pada orang lain untuk melakukan hal tersebut tanpa izin dari pemilik hak cipta dengan sengaja;
2. Menyebarluaskan, memperlihatkan, atau menjual kepada publik karya atau barang yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta dengan sengaja.

Beberapa bentuk pelanggaran hak cipta di dunia siber antara lain:

- a) Plagiarisme, yaitu tindakan mengambil, menyalin, atau menggunakan karya tulis, ide, atau hasil karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya atau memberikan pengakuan yang sesuai. Plagiarisme dapat terjadi dalam berbagai bentuk karya, seperti makalah, skripsi, tesis, buku, artikel, dan karya akademik lainnya. Tindakan plagiarisme dianggap tidak etis dan dapat merusak reputasi penulis yang melakukan tindakan tersebut. Selain itu, tindakan plagiarisme juga dapat merugikan pemilik hak cipta dan mengancam integritas akademik atau profesionalisme. Maka dari itu, tindakan plagiarisme bisa dikenai sanksi hukum atau akademik yang serius;
- b) Pembajakan, yaitu tindakan ilegal menyalin, mendistribusikan, atau menggunakan karya cipta orang lain tanpa izin atau persetujuan dari pemilik hak cipta. Pembajakan dapat terjadi di berbagai bidang, seperti musik, film, perangkat lunak, dan buku. Tindakan pembajakan biasanya dilakukan untuk mendapatkan keuntungan finansial yang tidak sah atau untuk penggunaan pribadi tanpa membayar royalti yang seharusnya. Selain merugikan pemilik hak cipta, pembajakan juga dapat menimbulkan kerugian ekonomi yang besar bagi industri kreatif dan mengancam keberlangsungan karya-karya cipta di masa depan. Oleh

karena itu, tindakan pembajakan dapat dikenai sanksi hukum yang serius;

- c) Penyalahgunaan gambar, yaitu tindakan mengambil, menggunakan, atau menyebarkan gambar seseorang tanpa izin atau persetujuan dari yang bersangkutan. Hal ini dapat meliputi penggunaan gambar untuk tujuan yang tidak senonoh atau tidak etis, seperti memfitnah, mempermalukan, atau mengintimidasi orang tersebut. Penyalahgunaan gambar juga dapat terjadi dalam bentuk manipulasi atau pengeditan gambar yang menyesatkan atau merusak reputasi seseorang. Penyalahgunaan gambar dapat dikenai sanksi hukum, terutama jika dilakukan tanpa izin atau persetujuan dari pemilik gambar atau melanggar hak cipta atau privasi seseorang;
- d) File Sharing: Proses membagikan atau mendistribusikan file digital melalui jaringan komputer, baik secara langsung maupun tidak langsung. File sharing dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti melalui email, instant messaging, atau melalui protokol khusus seperti BitTorrent untuk mempercepat proses pengunduhan. Meskipun file sharing dapat memudahkan pertukaran informasi dan file digital, namun juga dapat menimbulkan masalah hukum terkait dengan hak cipta dan keamanan data. Beberapa bentuk file sharing yang paling umum adalah berbagi file musik, video, dan software.

Pasal 3 UU ITE menegaskan bahwa penggunaan sistem elektronik harus dilakukan secara pasti, bermanfaat, hati-hati, iktikad baik, dan bebas dalam menggunakan teknologi. Undang-Undang ITE telah mempertimbangkan sistem

elektronik agar tidak melanggar peraturan hukum lain, termasuk Undang-Undang Hak Cipta.

Meskipun Pasal 54, Pasal 55, dan Pasal 56 UU Hak Cipta telah mengakomodasi digitalisasi ciptaan, namun ketentuan tersebut belum memberikan perlindungan hukum yang optimal terhadap pencipta atas karyanya di internet. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya yurisdiksi dan kompleksitas hal yang diatur dalam UUHC terkait digitalisasi ciptaan di internet. Kekurangan UU Hak Cipta ini juga terkait dengan kompleksitas digitalisasi ciptaan di internet yang terbagi menjadi hak cipta sebagai buatan karya dan hak cipta sebagai alamat website atau email pengguna internet.

Maka dari itu, perlu dilakukan revisi UU Hak Cipta untuk mencerminkan realitas masyarakat dalam menyelesaikan konflik yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta terhadap digitalisasi karya dapat diatasi dengan cara memberikan kerangka hukum yang jelas untuk mengatur dan menyelesaikan pelanggaran hak cipta tersebut dengan memuaskan.

BAB III

ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)

A. Aspek Hukum Perdata Karya Cipta Seni Dua Dimensi

Aspek hukum karya cipta seni dua dimensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Karya seni dua dimensi, seperti lukisan, gambar, atau patung, dianggap sebagai karya cipta yang dilindungi oleh hukum. Menurut UUHC, hak cipta atas suatu karya seni dua dimensi diberikan kepada pencipta karya tersebut secara otomatis sejak karya tersebut diciptakan, tanpa perlu pendaftaran atau pengumuman apapun. Pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan, memperbanyak, dan atau menyebarkan karya tersebut.

Dalam aspek hukum perdata, pelanggaran hak cipta pada karya seni dua dimensi yang dijadikan NFT dapat dikenakan sanksi perdata. Sanksi perdata dapat berupa permintaan penghentian tindakan pelanggaran, permintaan ganti rugi, atau permintaan penghapusan barang-barang yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta.

Untuk dapat mengajukan gugatan perdata, pemilik hak cipta harus dapat membuktikan bahwa dirinya adalah pemilik sah dari karya yang dijadikan NFT dan bahwa terdapat pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pihak lain. Bukti yang dapat digunakan antara lain adalah surat keterangan pendaftaran hak cipta, bukti pembuatan karya, serta bukti-bukti lain yang menunjukkan bahwa karya tersebut adalah milik pemilik hak cipta.

Selain itu, dalam kasus pelanggaran hak cipta pada karya seni dua dimensi yang dijadikan NFT, pemilik hak cipta juga dapat mengajukan permintaan penghapusan NFT yang melanggar hak cipta. Penghapusan NFT dapat dilakukan melalui proses

penghapusan data yang melanggar hak cipta pada blockchain atau melalui tindakan lain yang dapat memastikan bahwa NFT tersebut tidak lagi dapat diperjualbelikan.

Namun, perlu diingat bahwa dalam kasus NFT, terdapat kemungkinan bahwa karya seni dua dimensi tersebut telah dijual oleh pemiliknya kepada pihak lain yang kemudian menjadikannya sebagai NFT. Dalam hal ini, pemilik hak cipta hanya dapat mengajukan gugatan perdata terhadap pihak yang melakukan pelanggaran hak cipta, bukan terhadap pihak yang membeli NFT secara sah.

Dalam hal ini, sangat penting bagi pemilik hak cipta untuk mengamankan hak ciptanya dengan melakukan pendaftaran hak cipta dan memastikan bahwa karya-karya yang dijadikan NFT hanya miliknya sendiri. Selain itu, pemilik hak cipta juga sebaiknya memahami dan mempersiapkan diri terkait aspek hukum yang terkait dengan NFT, serta melakukan tindakan hukum yang sesuai jika terjadi pelanggaran hak cipta pada karya yang dijadikan NFT.

Pemerintah Indonesia telah memberikan fasilitasi regulasi transaksi aset kripto melalui peraturan yang dikeluarkan oleh Bappebti dan Menteri Perdagangan RI. Agar dapat beroperasi secara legal, aset kripto di Indonesia harus mengikuti peraturan tersebut dan terdaftar dalam daftar aset kripto yang dikeluarkan oleh Bappebti. Hingga Juni 2022, terdapat 299 aset kripto yang telah terdaftar di Indonesia.

Pada saat karya seni dua dimensi diperjualbelikan, hak cipta tersebut dapat dialihkan kepada pembeli. Namun, alih hak cipta harus dilakukan secara tertulis dan disertai dengan pembayaran royalti atau imbalan finansial lainnya kepada pemegang hak cipta. Aspek hukum karya seni dua dimensi juga terkait dengan perlindungan terhadap plagiasi atau tindakan menjiplak karya cipta orang lain. Plagiasi dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta dan dapat dikenakan sanksi pidana dan atau denda.

Dalam konteks perdagangan karya seni dua dimensi, terdapat pula peraturan-peraturan yang mengatur tentang kepemilikan dan perdagangan karya seni tersebut. Misalnya, ketentuan tentang kepemilikan karya seni dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Selain hak cipta, aspek hukum karya seni dua dimensi juga terkait dengan perlindungan terhadap citra dan nama seniman yang terkait dengan karya tersebut. Citra seniman dapat menjadi bagian dari nilai karya seni dua dimensi dan dapat dilindungi oleh hukum, termasuk undang-undang tentang merek dan hak privasi. Dalam perdagangan karya seni, terdapat beberapa aspek hukum yang perlu diperhatikan. Misalnya, dalam hal perdagangan karya seni, terdapat peraturan-peraturan tentang kepemilikan serta pengaturan pajak dan bea masuk yang berlaku.

NFT memiliki sifat-sifat spesifik, terutama pada nilai yang dinamis dan dapat mencapai angka yang sangat tinggi. NFT digunakan sebagai instrumen investasi berbasis digital yang bertujuan meningkatkan nilai aset dan telah menjadi perhatian masyarakat dunia, terutama generasi milenial dan Z pada tahun 2022. Banyak pembuat karya digital yang telah menciptakan karya NFT dengan nilai tinggi, seperti Bored Ape Yacht Club (BAYC) yang telah menjual lebih dari 10.000 karya NFT, dengan masing-masing dinilai setara dengan 0.08 ETH atau setara dengan US\$300. Karya NFT yang dibeli oleh kolektor dapat terus meningkat nilainya tergantung pada nilai keunikan dan nilai sentimental dari karya tersebut. Di Indonesia, NFT juga menjadi sorotan setelah Gozhali everyday, seorang pembuat karya, berhasil menjual 933 NFT senilai 277 ETH atau setara dengan 13,3 miliar rupiah.

Transaksi NFT di situs Open Sea mengalami pertumbuhan yang pesat dan mencapai US\$38,5 miliar pada Januari 2022, yang terkait dengan meningkatnya minat

masyarakat dalam bertransaksi NFT di situs ini. Seiring dengan meningkatnya popularitas transaksi NFT, semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk berinvestasi menggunakan instrumen investasi NFT.

Di Indonesia, NFT juga berkembang pesat, dengan banyak brand lokal seperti Token Angle Token, Leslar Koin, I-COIN, Syahrini's Metaverse Tour, dan Token Asix yang meluncurkan token NFT. Salah satu token NFT, yaitu Token Asix milik Anang Hermansyah, digunakan sebagai contoh NFT dalam penelitian berjudul "Feasibility Study Perkembangan NFT Sebagai Salah Satu Instrumen Investasi Di Bidang Teknologi" untuk menganalisis perkembangan NFT sebagai instrumen investasi digital.

Namun demikian, seperti halnya instrumen investasi lainnya, investasi digital harus memenuhi syarat kelayakan keamanan investasi dan mempertimbangkan risiko dari setiap instrumen investasi. Beberapa kriteria kelayakan investasi yang umum digunakan adalah Net Present Value (NPV), Payback Period (PB), Profitability Index (PI), dan Internal Rate of Return (IRR).

Di Indonesia, perdagangan karya seni dua dimensi juga diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Perdagangan, yang mengaturnya sebagai perdagangan barang khusus dalam Bab XV. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2000 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi juga dapat diterapkan dalam kasus perdagangan karya seni yang melibatkan korupsi. Penggunaan kontrak atau perjanjian antara pencipta, pemegang hak cipta, dan pembeli dapat menjadi hal penting dalam perdagangan karya seni dua dimensi, karena kontrak tersebut mengatur hak dan kewajiban masing-masing pihak dalam perdagangan karya seni.

Dalam hal sengketa terkait hak cipta atau kepemilikan karya seni dua dimensi, dapat diselesaikan melalui jalur hukum seperti pengadilan atau melalui arbitrase²¹. Namun, seringkali sengketa dapat diselesaikan melalui mediasi atau negosiasi antara para pihak terkait. Sebagai kesimpulan, dalam perdagangan karya seni dua dimensi, terdapat beberapa aspek hukum yang perlu diperhatikan, seperti hak cipta, kepemilikan, pajak dan bea masuk, serta perlindungan citra dan nama seniman. Dalam hal sengketa, terdapat beberapa jalur penyelesaian sengketa yang dapat dipilih oleh para pihak.

NFT adalah sekelompok data yang disimpan di blockchain, buku besar digital yang sama dengan mata uang digital seperti Bitcoin. Namun, NFT bersifat non-fungible, sedangkan mata uang kripto seperti Bitcoin dapat dipecah menjadi banyak bagian. NFT dapat diembedd dengan arsip digital sehingga setiap NFT menjadi unik satu sama lain. Ini adalah perbedaan paling mendasar antara NFT dan mata uang kripto konvensional.

Dalam bidang kearsipan dan dokumentasi, NFT terkait erat dengan ciri utama arsip, yaitu keunikan. Dalam konteks NFT, sebuah objek digital atau arsip elektronik dapat diberikan karakteristik unik yang menyerupai arsip konvensional. Hal ini memungkinkan objek digital tersebut memiliki nilai dan kepemilikan yang dapat dipertukarkan seperti halnya arsip konvensional. Dengan demikian, NFT memungkinkan objek digital atau arsip elektronik memiliki karakteristik yang unik dan dapat diperjualbelikan seperti halnya arsip konvensional.

NFT termasuk ke dalam jaringan Blockchain Ethereum, yang merupakan salah satu dari ratusan jaringan blockchain yang beroperasi saat ini. Blockchain merupakan sebuah buku besar terus-menerus dan terhubung yang digunakan untuk mencatat

²¹ Ni Putu Setyawati "Penyelesaian Sengketa (Dispute Settlements) Atas Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Melalui Arbitrase", 16 Maret 2020

transaksi aset dalam jaringan bisnis, termasuk aset yang berwujud maupun tidak berwujud seperti hak intelektual, paten, hak cipta, dan merek. Melalui jaringan blockchain, semua entitas yang memiliki nilai dapat dilacak dan diperjualbelikan. Dengan demikian, blockchain memungkinkan transaksi aset digital yang aman dan terdesentralisasi tanpa melalui pihak ketiga²².

Oleh karena itu, secara sederhana, informasi apa pun dapat dimasukkan ke dalam jaringan blockchain. Dalam konteks NFT, blockchain tidak hanya berupa kumpulan kode, tetapi juga berupa token individu yang dapat menampung informasi tambahan seperti file digital atau arsip digital sehingga arsip digital tersebut memiliki nilai yang dapat diperjualbelikan. Blockchain terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

1. Distributed ledger: merupakan buku besar terdistribusi yang mencatat setiap transaksi yang terjadi di dalam jaringan blockchain.
2. Nodes: merupakan komputer atau perangkat yang terhubung ke jaringan blockchain dan bertanggung jawab untuk memvalidasi dan menyimpan informasi transaksi di dalam distributed ledger.
3. Consensus protocol: merupakan protokol yang digunakan untuk memastikan bahwa setiap transaksi yang terjadi di dalam jaringan blockchain telah diverifikasi dan disetujui oleh mayoritas nodes di jaringan. Consensus protocol juga membantu mencegah terjadinya pemalsuan data atau duplikasi transaksi yang tidak sah di dalam jaringan.

Dengan adanya tiga komponen utama tersebut, blockchain dapat bekerja secara terdesentralisasi dan transparan, sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi secara langsung tanpa melalui pihak ketiga yang dapat menimbulkan risiko

²² Manav Gupta, *Blockchain for Dummies*, 2nd IBM Li (New Jersey: John Wiley & Sons, 2018)

keamanan dan biaya yang tinggi. Selain itu, blockchain juga memiliki karakteristik keamanan yang kuat karena setiap transaksi yang terjadi di dalam jaringan blockchain tidak dapat diubah atau dihapus secara sepihak, sehingga dapat meminimalkan risiko kecurangan ataupun kecurangan dalam melakukan transaksi di dalam jaringan tersebut.

Proses transaksi pada blockchain melibatkan perekaman data dan menentukan nilai untuk setiap blok yang akan digunakan sebagai acuan interpretasi data pada blok tersebut. Karena menjalankan seluruh blok membutuhkan sumber daya yang mahal dan waktu yang lama, orang yang menjalankan jaringan blockchain diberikan imbalan melalui algoritma blockchain, umumnya berupa mata uang kripto seperti Bitcoin.²³

Dalam dunia arsip digital, penggunaan platform NFT memungkinkan kepemilikan arsip digital tercatat secara jelas. Hal ini menjadi menarik karena sebelumnya arsip digital sulit untuk diperjualbelikan karena mudah disebarluaskan dan disalin. Dengan demikian, paradigma lama mengenai sulitnya memperjualbelikan arsip digital dapat dipatahkan dengan menggunakan platform NFT. Sebagai konsekuensinya, para plagiat arsip atau siapa pun yang berurusan dengan arsip dan informasi perlu memahami perkembangan pemanfaatan arsip digital di dunia saat ini dan mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang di bidang tersebut.

Teknologi ini juga menimbulkan banyak masalah dan persimpangan hukum baru, salah satu contohnya bagaimana jika suatu karya seni seseorang yang belum pernah dipublikasi pada jaringan NFT, lalu dipublikasi oleh orang lain? Dalam hal ini pada Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 menyebutkan bahwa: "Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan." Pasal tersebut

²³ Tiana Laurence, *Blockchain for Dummies* (New Jersey: John Wiley & Sons, 2017).

menunjukkan bahwa ketika sebuah karya pertama kali didaftarkan kedalam NFT namun karya tersebut didaftarkan bukan oleh pemiliknya, bisa berakibat seseorang yang mendaftarkan karya tersebut memperoleh hak ciptanya.²⁴

NFT atau non-fungible token adalah bentuk baru dari sertifikat kepemilikan digital yang digunakan untuk memverifikasi kepemilikan suatu karya seni digital atau aset digital lainnya. Dalam konteks hak cipta seni, NFT dapat digunakan untuk memastikan bahwa pemilik sah telah diberikan hak eksklusif untuk menggunakan dan memperjualbelikan karya seni digital tertentu²⁵.

Sebagai sertifikat kepemilikan digital, NFT tidak secara langsung terkait dengan hak cipta atas karya seni digital itu sendiri. Namun, NFT dapat digunakan untuk mengatur dan memperkuat hak cipta atas karya seni digital, seperti memberikan hak eksklusif kepada pemilik sah untuk menjual, menghasilkan uang dari, atau memperbanyak karya seni digital tertentu.

B. Mencegah Pelanggaran Hak Cipta

Dalam praktiknya, penggunaan NFT dalam hak cipta seni dapat membantu mencegah pelanggaran hak cipta, mengidentifikasi dan melacak keaslian karya seni digital, serta memberikan kepastian hukum bagi pemilik sah dan pembeli karya seni digital. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan NFT dalam hak cipta seni masih relatif baru dan masih memerlukan penyesuaian dalam sistem hukum yang ada untuk mengakomodasi peran dan kekuatan NFT sebagai sertifikat kepemilikan digital.²⁶

²⁴ Webinar: Edu.HKI “*Mengulik aspek HKI Pada Transaksi Non-Fungible Token*”. 19 Maret 2021 Jam 13.00.

²⁵ Artikel Kemenparekraf.go.id “*Mengenal ap aitu NFT dan Pasar Seni Rupa Digital*”, 07 Maret 2022

²⁶ Webinar DJKI “*Masih Kaji Perlindungan Hak Cipta NFT*”, 13 Maret 2023

Selain itu, meskipun NFT dapat digunakan untuk memperkuat hak cipta atas karya seni digital, hak cipta seni masih tergantung pada undang-undang hak cipta yang berlaku. Oleh karena itu, pemilik karya seni digital tetap harus memahami hak-hak mereka yang terkait dengan hak cipta dan memastikan bahwa karya seni digital mereka dilindungi oleh undang-undang hak cipta yang berlaku di wilayah hukum yang relevan.

NFT (non-fungible token) dapat membantu mencegah pelanggaran hak cipta dengan memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital. NFT memungkinkan pencipta atau pemilik karya seni digital untuk menciptakan sertifikat kepemilikan digital yang terdaftar di blockchain, suatu teknologi penyimpanan data yang terdesentralisasi dan aman.

Dengan NFT, sertifikat kepemilikan digital ini dapat dipindahkan dari satu pemilik ke pemilik lainnya, seperti dalam proses penjualan karya seni digital. NFT juga dapat mencantumkan informasi penting tentang karya seni digital, seperti informasi hak cipta, penulis asli, tanggal penciptaan, dan sebagainya.

Dalam hal ini, NFT dapat membantu mencegah pelanggaran hak cipta dengan memberikan bukti kepemilikan dan keaslian yang kuat bagi pemilik sah karya seni digital. Jika seseorang mencoba untuk memperbanyak atau menjual karya seni digital yang dilindungi oleh hak cipta tanpa izin dari pemilik sah, pemilik sah dapat menggunakan sertifikat kepemilikan digital NFT untuk membuktikan kepemilikan dan hak-hak atas karya seni digital tersebut.²⁷

Selain itu, NFT juga dapat membantu memastikan bahwa pembeli karya seni digital memperoleh karya seni yang asli dan bukan salinan atau tiruan. Dalam hal ini, NFT dapat membantu memperkuat kepercayaan dan kepastian dalam perdagangan

²⁷ Sri Nadya, "Memahami Non Fungible Token (NFT) di Industry Cryptoart" Case Study Series #80

karya seni digital, serta mendorong perkembangan industri seni digital secara keseluruhan.

C. Kelemahan NFT

Meskipun NFT (non-fungible token) dapat membantu memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital, namun terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaannya untuk mencegah pelanggaran hak cipta, antara lain:

1. NFT tidak dapat mencegah pelanggaran hak cipta secara langsung. NFT hanya berfungsi sebagai sertifikat kepemilikan digital yang dapat membantu memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital, namun tidak dapat mencegah orang lain untuk menyalin atau memanfaatkan karya seni digital tersebut tanpa izin.
2. NFT tidak dapat membantu memperkuat hak cipta yang lemah atau tidak sah. Jika hak cipta tidak dilindungi oleh undang-undang hak cipta yang berlaku atau jika hak cipta tersebut telah kedaluwarsa, NFT tidak akan mampu membantu mencegah pelanggaran hak cipta.
3. NFT dapat dipalsukan atau dibajak. Meskipun NFT dapat membantu mengidentifikasi keaslian karya seni digital dan bukti kepemilikan, NFT itu sendiri dapat dipalsukan atau dibajak, yang dapat mengakibatkan hilangnya kepercayaan pada sertifikat kepemilikan digital tersebut.
4. NFT tidak dapat menjamin keamanan atau perlindungan terhadap serangan siber. NFT disimpan di blockchain, yang merupakan teknologi penyimpanan data yang terdesentralisasi dan aman. Namun, blockchain juga rentan terhadap serangan siber, sehingga NFT dapat terancam keamanannya.
5. NFT memerlukan biaya yang tinggi. Pembuatan dan penjualan NFT memerlukan biaya yang tinggi, termasuk biaya transaksi dan biaya untuk

memposting dan memasarkan karya seni digital. Biaya yang tinggi ini dapat membatasi aksesibilitas karya seni digital untuk seniman atau pencipta yang kurang terkenal atau memiliki sumber daya yang terbatas.

Oleh karena itu, NFT bukanlah solusi sempurna untuk mencegah pelanggaran hak cipta. Meskipun NFT dapat membantu memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital, tetap diperlukan perlindungan hukum yang kuat dan kebijakan yang baik untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan mempromosikan perkembangan industri seni digital secara keseluruhan.

Selain kelemahan yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan NFT dalam mencegah pelanggaran hak cipta, yaitu:

1. Masalah hak cipta tumpang tindih: Karya seni digital sering kali dibuat dari berbagai elemen dan sumber, termasuk gambar, musik, dan teks. Dalam hal ini, hak cipta karya seni digital dapat tumpang tindih dengan hak cipta elemen-elemen yang digunakan dalam karya tersebut. Sebagai contoh, jika seorang seniman menggunakan sampel musik dalam karyanya, hak cipta atas sampel musik tersebut mungkin dimiliki oleh orang lain dan dapat menjadi sumber masalah.
2. Masalah lisensi dan izin: NFT tidak dapat membantu memperkuat hak cipta jika izin atau lisensi yang diperlukan tidak diperoleh dari pemilik hak cipta yang sah. Oleh karena itu, penting untuk memperoleh izin atau lisensi yang diperlukan sebelum menggunakan elemen-elemen karya seni digital yang dilindungi hak cipta.
3. Masalah hak cipta internasional: Undang-undang hak cipta dapat berbeda-beda di berbagai negara, sehingga dapat menjadi sulit untuk menentukan hak

cipta yang berlaku di suatu wilayah tertentu. Dalam hal ini, penggunaan NFT dapat mempersulit pengaturan hak cipta yang berlaku di berbagai wilayah, terutama jika karya seni digital dijual ke pasar global.

4. Masalah keamanan: NFT disimpan di blockchain, yang merupakan teknologi penyimpanan data yang terdesentralisasi dan aman. Namun, blockchain juga rentan terhadap serangan siber, sehingga dapat membahayakan keamanan NFT dan bukti kepemilikan karya seni digital.
5. Masalah kebijakan dan regulasi: Industri seni digital masih dalam tahap perkembangan, sehingga masih diperlukan kebijakan dan regulasi yang jelas dan konsisten untuk menangani masalah hak cipta dan penggunaan NFT dalam mencegah pelanggaran hak cipta.

Dalam hal ini, penggunaan NFT sebagai alat untuk mencegah pelanggaran hak cipta memang dapat membantu memperkuat keaslian dan bukti kepemilikan karya seni digital, namun masih diperlukan pendekatan yang holistik dan terpadu untuk memastikan perlindungan hak cipta yang kuat dan mendorong perkembangan industri seni digital secara keseluruhan.

Hampir semua aktifitas ekonomi di seluruh dunia dapat berjalan berkat adanya platform digital. Semakin banyak karya yang dihasilkan dan didistribusikan melalui platform digital karena teknologi digital telah terintegrasi dengan kehidupan manusia. Awalnya, informasi bisa diperoleh secara gratis, tetapi kemudian hak cipta diperkenalkan untuk melindungi informasi tersebut karena upaya untuk mendapatkannya membutuhkan biaya, tenaga, dan waktu yang lama. Informasi itu awalnya hanya berupa lembaran kertas tulis yang dicetak atau ditulis tangan. Hal ini menciptakan dasar bagi pengembangan hak cipta yang sekarang telah berkembang dan merambah ke dunia digital. Karya tidak lagi hanya terbatas pada lembaran kertas,

melainkan telah berkembang menjadi film, musik, dan semuanya dapat dinikmati melalui platform digital. Namun, perlindungan hak cipta tidak diberikan tanpa batasan dan pengecualian. Batasan dan pengecualian tersebut diberikan dalam hal tertentu yang diatur oleh undang-undang hak cipta. Batasan dan pengecualian tersebut dimaksudkan untuk memfasilitasi kepentingan publik dan memberikan keseimbangan antara hak pemilik hak cipta dengan kepentingan masyarakat.

Di Indonesia, batasan dan pengecualian hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Bab VI UUHC mengatur tentang tindakan-tindakan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, seperti penggunaan karya untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, atau seni, penggunaan dalam bentuk kutipan, ulasan, atau kritik, penggunaan untuk kepentingan negara atau pemerintah, dan penggunaan untuk kepentingan umum seperti dalam kegiatan berita, liputan, atau laporan yang berkaitan dengan peristiwa atau hal-hal yang sedang terjadi di masyarakat.

Namun, batasan dan pengecualian tersebut tidak berlaku tanpaa adanya syarat-syarat tertentu. Misalnya, penggunaan karya orang lain harus dilakukan dengan cara yang adil dan wajar, tidak merugikan pemilik hak cipta dan memberikan pengakuan atau kredit kepada pemilik hak cipta. Selain itu, ada beberapa batasan dan pengecualian yang hanya diberikan untuk penggunaan non-komersial saja, seperti penggunaan untuk kepentingan pendidikan atau pengajaran.

Selain batasan dan pengecualian yang diatur dalam undang-undang hak cipta, terdapat juga perjanjian internasional seperti Perjanjian TRIPS (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) yang memberikan batasan dan pengecualian hak cipta untuk kepentingan negara berkembang.

Dalam kesimpulannya, batasan dan pengecualian hak cipta diberikan dalam hal tertentu untuk memfasilitasi kepentingan publik dan menjaga keseimbangan antara hak pemilik hak cipta dengan kepentingan masyarakat. Namun, batasan dan pengecualian tersebut tidak berlaku tanpa adanya syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi untuk melindungi hak pemilik hak cipta.²⁸

1. Ciptaan dilindungi hanya untuk jangka waktu tertentu, pada saat habis masa perlindungannya maka ciptaan tersebut dapat digunakan secara bebas
2. Selama jangka waktu perlindungan, sejumlah pengecualian dan Batasan memungkinkan karya berhak cipta untuk digunakan tanpa lisensi dari pemilik hak cipta untuk kepentingan publik.

Kebijakan ini dibuat dengan tujuan untuk menjaga keseimbangan antara kepentingan pribadi seorang pencipta atau pemegang hak cipta dengan kepentingan publik yang ingin menikmati kebebasan berekspresi serta manfaat karya cipta tersebut untuk tujuan non-komersial dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, terdapat pengecualian dan pembatasan tertentu yang diterapkan.²⁹

D. Pembatasan Hak Cipta

Pembatasan hak cipta adalah praktik yang membatasi hak eksklusif pemegang hak cipta untuk menggunakan karyanya sesuai dengan kebutuhan publik yang lebih besar. Ini berarti bahwa meskipun pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan karya mereka, ada beberapa batasan yang diterapkan untuk memastikan bahwa karya tersebut juga dapat digunakan untuk kepentingan umum.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 3.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 15.

Beberapa contoh pembatasan hak cipta yang umum adalah penggunaan karya untuk keperluan pendidikan, penelitian, kritik, dan ulasan. Di beberapa negara, undang-undang hak cipta juga memperbolehkan penggunaan karya untuk tujuan parodi, pengajaran, dan berita.

Pembatasan hak cipta juga dapat terkait dengan durasi hak cipta, di mana suatu karya dapat berada di domain publik setelah masa proteksi hak cipta habis. Selain itu, hak cipta juga dapat dibatasi dalam beberapa kasus, seperti ketika karya tersebut dianggap sebagai bagian dari warisan budaya yang harus diakses oleh masyarakat secara bebas.

Pembatasan hak cipta bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara kepentingan pemegang hak cipta dengan kepentingan publik yang lebih besar. Dengan adanya pembatasan hak cipta, masyarakat dapat mengakses dan menggunakan karya seni, musik, atau literatur yang dilindungi hak cipta dengan cara yang lebih fleksibel, sehingga dapat mendukung pengembangan pengetahuan dan kreativitas.

Namun demikian, pembatasan hak cipta juga dapat menimbulkan perdebatan dan kontroversi, terutama ketika pembatasan tersebut dianggap melanggar hak-hak eksklusif pemegang hak cipta atau merugikan industri kreatif secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian yang cermat untuk menentukan batasan hak cipta yang tepat dan seimbang, sehingga dapat menghasilkan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Pembatasan hak cipta sebenarnya adalah sebuah konsep yang rumit dan sering kali menjadi bahan perdebatan di kalangan pemangku kepentingan hak cipta, seperti pencipta karya seni, penerbit, distributor, dan konsumen. Konsep ini menyangkut sejauh mana penggunaan karya yang dilindungi hak cipta dapat dibatasi atau diizinkan oleh undang-undang.

Pembatasan hak cipta memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan antara hak-hak eksklusif pemegang hak cipta dan kepentingan publik yang lebih besar. Dengan adanya pembatasan ini, masyarakat dapat mengakses dan menggunakan karya yang dilindungi hak cipta dengan cara yang lebih fleksibel, seperti untuk kepentingan pendidikan, penelitian, kritik, dan ulasan. Pembatasan hak cipta juga dapat memfasilitasi pengembangan konten kreatif baru dengan cara mengizinkan penggunaan karya yang dilindungi hak cipta sebagai bahan dasar untuk menciptakan karya yang baru.

Namun, pembatasan hak cipta juga dapat menimbulkan masalah dalam praktiknya. Beberapa masalah yang sering muncul adalah ketidakjelasan dalam interpretasi hukum mengenai batasan hak cipta, sulitnya menentukan batas antara penggunaan yang diizinkan dan penggunaan yang melanggar hak cipta, serta perlunya memperhatikan hak ekonomi pemegang hak cipta dan keuntungan yang mereka dapatkan dari karya yang mereka ciptakan.

Selain itu, terdapat juga perdebatan mengenai efektivitas dari pembatasan hak cipta sebagai cara untuk meningkatkan akses terhadap karya yang dilindungi hak cipta. Beberapa pihak berpendapat bahwa pembatasan hak cipta tidak cukup untuk memfasilitasi akses terhadap karya seni dan budaya yang lebih luas, dan bahwa solusi lain seperti lisensi terbuka atau hak cipta kolaboratif lebih efektif dalam menciptakan akses yang lebih besar terhadap karya yang dilindungi hak cipta.

Dalam praktiknya, pembatasan hak cipta sering kali diatur oleh undang-undang hak cipta dan diterapkan oleh lembaga yang bertanggung jawab dalam mengawasi hak cipta. Pembatasan hak cipta juga dapat diatur melalui lisensi atau perjanjian antara pemegang hak cipta dan pihak lain yang ingin menggunakan karya tersebut.

Pembatasan hak cipta juga dapat berhubungan dengan isu-isu lain seperti pembajakan, pelanggaran hak cipta, dan penyebaran karya ilegal yang dilakukan oleh pihak yang tidak memiliki hak untuk melakukannya. Oleh karena itu, penting bagi negara untuk memiliki undang-undang yang jelas dan efektif dalam mengatur hak cipta dan pembatasannya, serta menjaga keseimbangan antara hak-hak eksklusif pemegang hak cipta dan kepentingan publik yang lebih besar.

Dalam era digital yang semakin berkembang, pembatasan hak cipta juga menjadi semakin kompleks. Hal ini karena teknologi digital memungkinkan penggunaan karya secara lebih mudah dan cepat, sehingga memungkinkan terjadinya pelanggaran hak cipta dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penting bagi negara untuk terus mengembangkan undang-undang hak cipta yang dapat mengakomodasi perkembangan teknologi digital dan memastikan bahwa hak-hak eksklusif pemegang hak cipta tetap dilindungi, sementara kepentingan publik juga tetap terjaga.

Dalam masa pandemi COVID-19, diprediksi bahwa penggunaan karya tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta akan semakin meningkat karena semakin mudahnya proses dan akses untuk mengandakan, menyalin, dan mendistribusikan karya tanpa izin. Sebagai contoh, ketika kita menggunakan lagu milik orang lain sebagai musik latar belakang dalam pertemuan Zoom yang diadakan untuk menyebarkan informasi tentang COVID-19, atau ketika seorang guru memindai buku milik orang lain dan membagikannya secara gratis kepada muridnya untuk keperluan pendidikan. Meskipun tindakan ini tidak dilakukan untuk tujuan komersial, di Indonesia, tindakan seperti ini dapat dianggap sebagai penggunaan yang wajar.

"Penggunaan yang wajar" mengacu pada pembatasan hak cipta yang diterapkan di berbagai negara sebagai bagian dari fungsi sosial hak cipta yang adil dan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Kebijakan ini memungkinkan pengguna untuk

membuat salinan karya cipta dalam jumlah yang wajar tanpa harus meminta izin terlebih dahulu, sehingga memudahkan penyebaran karya tersebut, tetapi harus tetap memperhatikan batasan tertentu³⁰, persyaratan untuk tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta harus dipenuhi dengan cara yang adil dan wajar.

Di Indonesia, hal ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) dari Pasal 43 hingga Pasal 49. Menurut peraturan tersebut, tindakan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut: tidak bersifat komersial dan mendapatkan izin dari pencipta. Selain itu, penggunaan, pengambilan, penggandaan, atau perubahan suatu karya atau produk hak terkait secara keseluruhan atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap tanpa merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta dan hanya untuk keperluan atau kebutuhan dalam pendidikan.³¹

Bab VI UUHC mengatur pembatasan hak cipta, yaitu tindakan-tindakan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Setiap Pasal dalam Bab VI tersebut mengatur tindakan-tindakan spesifik yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, seperti penggunaan karya untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, atau seni, penggunaan dalam bentuk kutipan, ulasan, atau kritik, penggunaan untuk kepentingan negara atau pemerintah, dan penggunaan untuk kepentingan umum, seperti dalam kegiatan berita, liputan, atau laporan yang berkaitan dengan peristiwa atau hal-hal yang sedang terjadi di masyarakat. Namun, pembatasan hak cipta ini harus memenuhi persyaratan tertentu, seperti tidak merugikan pemilik hak cipta dan memberikan pengakuan atau kredit kepada pemilik hak cipta.

³⁰ Anis Mashdurohatun dan M. Ali Mansyur, "Identifikasi Fair use/Fair Dealing Hak Cipta Atas Buku Dalam Pengembangan Iptek Pada Pendidikan Tinggi Di Jawa Tengah", Jurnal Hukum Yustisia, Edisi 93, 2015, hlm. 16

³¹ *Ibid.*, hlm. 30

Dengan demikian, UUHC memuat peraturan tentang pembatasan hak cipta, yaitu tindakan-tindakan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, dan setiap Pasal dalam Bab VI mengatur tindakan-tindakan spesifik yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Namun, pembatasan hak cipta ini harus dipenuhi dengan cara yang adil dan wajar, serta memenuhi persyaratan tertentu agar tidak merugikan pemilik hak cipta.

Pasal 43 Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) mengatur mengenai pembatasan perlindungan hak cipta. Pasal ini menyatakan bahwa hak cipta tidak berlaku untuk penggunaan suatu karya yang dilakukan oleh pihak lain dalam hal-hal tertentu, antara lain:

1. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, atau pengajaran, termasuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran, pengajaran, atau pelatihan.
2. Penggunaan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, sastra, atau seni, termasuk penggunaan dalam kegiatan penelitian, penulisan, atau penciptaan karya baru.
3. Penggunaan dalam bentuk kutipan, ulasan, atau kritik, dengan syarat tidak melebihi batas yang wajar dan disertai dengan sumber asli.
4. Penggunaan dalam bentuk parodi atau sindiran, dengan syarat tidak merusak citra atau reputasi pemilik hak cipta.
5. Penggunaan untuk kepentingan negara atau pemerintah, termasuk penggunaan dalam kegiatan penyelenggaraan pemerintahan, pertahanan, keamanan, dan kepentingan lain yang dianggap penting bagi negara.

6. Penggunaan untuk kepentingan kepentingan umum, termasuk penggunaan dalam kegiatan berita, liputan, atau laporan yang berkaitan dengan peristiwa atau hal-hal yang sedang terjadi di masyarakat.

Namun, meskipun hak cipta dapat dibatasi dalam hal-hal tersebut, penggunaan karya orang lain tetap harus memenuhi persyaratan tertentu, seperti tidak merugikan pemilik hak cipta, tidak merusak citra atau reputasi pemilik hak cipta, dan tidak merugikan pihak lain. Selain itu, penggunaan karya orang lain juga harus disertai dengan pemberian pengakuan atau kredit kepada pemilik hak cipta.

Pembatasan perlindungan hak cipta diatur dalam pasal 43 UUHC dengan tujuan agar masyarakat dapat memanfaatkan karya orang lain untuk kepentingan yang lebih luas, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, seni, negara, dan kepentingan umum, tanpa melanggar hak cipta pemiliknya. Dalam hal ini, penting untuk memahami batasan dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam penggunaan karya orang lain agar tidak merugikan pemilikhak cipta dan pihak lain.

Perkembangan teknologi digital yang terus berlanjut telah memunculkan tantangan baru dalam bidang hukum, khususnya terkait dengan hak cipta. Situs web dan internet yang semakin banyak memberikan peluang yang lebih besar bagi pelanggaran hak cipta. Dengan mudahnya pengguna internet mengunggah atau membagikan informasi secara luas, maka terbuka peluang untuk terjadinya pelanggaran hak cipta. Kemudahan akses dan kecepatan dalam penyebaran informasi juga mempermudah siapa saja untuk memperbanyak, memodifikasi, atau menyebarkan kembali informasi atau objek yang dilindungi hak cipta tersebut.

Dalam situasi ini, digitalisasi konten dapat dilakukan dengan mudah dan bahkan dapat dimanipulasi sehingga sulit membedakan dengan karya atau objek aslinya. Meskipun digitalisasi memungkinkan informasi dan data yang ada di internet untuk

dijaga kualitasnya secara konstan dan konsisten untuk mempertahankan mutu dan orisinalitas data dan informasi yang tersebar luas di jaringan internet, tidak dapat dipungkiri bahwa digitalisasi juga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menyalin atau mengubah informasi itu sendiri. Objek yang dilindungi hak cipta dan mudah dikonversi ke dalam bentuk digital dapat memberikan celah bagi terjadinya pelanggaran hak cipta di internet, baik di tingkat nasional maupun global.

Dalam hal ini, diperlukan upaya untuk memperkuat perlindungan hak cipta di era digital. Masyarakat harus lebih sadar akan pentingnya menghargai karya orang lain dan mematuhi aturan hak cipta. Selain itu, pemerintah perlu meningkatkan pengawasan terhadap pelanggaran hak cipta di internet dan memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku pelanggaran. Industri kreatif juga perlu melakukan adaptasi terhadap digitalisasi dengan memanfaatkan teknologi untuk melindungi hak cipta, seperti dengan memberikan tanda air digital atau memberikan perlindungan enkripsi terhadap karya mereka.

Di sisi lain, digitalisasi juga memungkinkan terciptanya karya-karya baru dan inovatif yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mencari keseimbangan antara perlindungan hak cipta dan kemajuan teknologi digital. Dengan adanya upaya-upaya tersebut, diharapkan hak cipta dapat terlindungi dengan baik di era digital, sehingga masyarakat dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif tanpa melanggar hak cipta.

Lisensi adalah izin atau hak untuk menggunakan atau memanfaatkan suatu karya cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya yang dimiliki oleh pihak lain. Lisensi dapat diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak kekayaan intelektual lainnya kepada pihak lain yang ingin menggunakan atau memanfaatkan karya cipta tersebut.

Dalam pemberian lisensi, biasanya terdapat persyaratan dan ketentuan yang harus dipatuhi oleh penerima lisensi. Syarat dan ketentuan tersebut dapat mencakup hal-hal seperti batasan penggunaan, batas waktu penggunaan, jumlah penggunaan, atau pembayaran royalti. Namun, ada beberapa ketentuan yang dilarang dalam lisensi, seperti ketentuan yang merugikan atau membatasi hak-hak penggunaan yang sah dari penerima lisensi. Beberapa contoh ketentuan yang dilarang dalam lisensi tersebut meliputi:³²

1. Ketentuan yang membatasi penggunaan yang sah dari penerima lisensi atau penggunaan oleh pihak lain yang sah.
2. Ketentuan yang membatasi hak penerima lisensi untuk mengajukan gugatan atau melaporkan pelanggaran hak cipta.
3. Ketentuan yang memaksa penerima lisensi untuk memperoleh produk atau layanan lain dari pemegang hak cipta atau pihak terkait.
4. Ketentuan yang membatasi hak penerima lisensi untuk menggunakan teknologi alternatif atau bersaing dengan pemegang hak cipta.
5. Ketentuan yang memberikan kekuasaan yang tidak wajar atau tidak adil pada pemegang hak cipta atau pihak terkait.

Larangan-larangan ini bertujuan untuk melindungi hak-hak pengguna lisensi dan mendorong persaingan yang sehat di pasar. Lisensi harus dibuat dengan jelas dan tidak boleh membatasi hak-hak penggunaan yang sah dari penerima lisensi. Dalam hal terdapat ketentuan yang tidak sah atau merugikan, maka penerima lisensi dapat menolak untuk menerima lisensi tersebut atau mengajukan tuntutan hukum.

³² Pasal 82 UU Hak Cipta

Pelanggaran hak cipta merupakan suatu tindak pidana yang hanya dapat dituntut jika ada pihak yang melaporkan tindakan tersebut. Tuntutan atas pelanggaran hak cipta hanya dapat dilakukan melalui jalur pengaduan atau delik aduan. Sebelum mengajukan pengaduan, pencipta atau pemegang hak cipta biasanya akan mengeluarkan somasi kepada pihak yang melakukan pelanggaran sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah secara damai melalui mediasi.³³

Selain diatur dalam UU Hak Cipta, hak kekayaan intelektual juga dilindungi dalam UU ITE. Hak kekayaan intelektual termasuk karya cipta yang berbentuk informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang juga dilindungi oleh UU ITE. Penggunaan hak tersebut harus didasarkan pada persetujuan dari pihak yang berwenang. Jika hak tersebut dilanggar, maka dapat dilakukan tindakan hukum melalui jalur perdata untuk mendapatkan ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan.³⁴

Dalam menangani pelanggaran hak cipta, pencipta atau pemegang hak terkait dapat menggunakan jalur non-litigasi sebagai upaya penyelesaian perkara sebelum melakukan tindakan hukum di pengadilan. Jalur non-litigasi dapat menjadi langkah efektif dalam menyelesaikan perkara kekayaan intelektual, karena tindakan hukum di pengadilan hanya dilakukan jika upaya penyelesaian secara non-litigasi gagal.

Pencipta atau pemegang hak terkait dapat menggunakan jalur non-litigasi sebagai upaya penyelesaian perkara sebelum menempuh tindakan hukum di pengadilan, karena jalur pengadilan atau litigasi merupakan upaya terakhir atau *ultimum remedium*. Upaya penyelesaian non-litigasi yang dapat dilakukan antara lain melalui mediasi, negosiasi, dan konsiliasi.

³³ Pasal 95 ayat (4) UU Hak Cipta.

³⁴ Pasal 25, 26 UU ITE.

Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa yang melibatkan mediator independen untuk membantu pihak yang berkonflik mencapai kesepakatan damai. Mediator berperan sebagai pihak ketiga yang netral dan membantu mengarahkan diskusi untuk mencapai solusi yang dapat diterima oleh kedua belah pihak. Mediasi adalah alternatif non-litigasi yang dapat menghindari biaya dan waktu yang dikeluarkan dalam proses pengadilan.

Negosiasi adalah proses penyelesaian sengketa yang mencari solusi melalui diskusi dan tawar-menawar antara pihak-pihak yang berkonflik. Negosiasi dapat dilakukan secara langsung antara pihak-pihak yang berkonflik atau melalui perantara. Tujuannya adalah mencapai titik tengah yang dapat diterima oleh semua pihak yang terlibat.

Konsiliasi hampir sama dengan mediasi, namun perannya lebih terbatas. Konsiliasi melibatkan konsiliator yang bertugas mengatur waktu dan tempat dari proses konsiliasi serta membantu mengarahkan subjek pembicaraan. Konsiliasi biasanya dilakukan untuk menyelesaikan perselisihan dalam konteks keluarga atau hubungan kerja. Konsiliator dapat memberikan saran atau opini, namun keputusan akhir tetap diambil oleh pihak-pihak yang terlibat dalam sengketa.

Dalam kesimpulannya, mediasi, negosiasi, dan konsiliasi adalah alternatif non-litigasi dalam menyelesaikan sengketa. Mediasi melibatkan mediator independen yang membantu mencapai kesepakatan damai, sementara negosiasi mencari solusi melalui diskusi dan tawar-menawar antara pihak-pihak yang berkonflik. Konsiliasi hampir sama dengan mediasi, namun perannya lebih terbatas sebagai pengatur waktu dan tempat serta mengarahkan subjek pembicaraan. Pemilihan alternatif tergantung pada jenis dan kompleksitas sengketa yang terjadi serta kesediaan pihak-pihak yang terlibat

untuk mencari solusi damai. Jika penyelesaian melalui jalur non-litigasi tidak berhasil, pencipta atau pemegang hak terkait dapat menempuh jalur litigasi baik melalui jalur pidana maupun jalur perdata. Namun, Pasal 95 ayat (4) UU Hak Cipta mewajibkan untuk menempuh jalur non-litigasi terlebih dahulu, kecuali dalam kasus pelanggaran hak cipta yang berupa pembajakan.

Penyelesaian sengketa hak cipta melalui mediasi adalah salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh pemegang hak cipta atau pencipta dalam menyelesaikan sengketa yang terkait dengan hak cipta. Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa dengan cara mengumpulkan pihak-pihak yang berkonflik untuk mencari solusi yang dapat diterima oleh semua pihak melalui bantuan mediator yang independen dan netral.

Dalam konteks penyelesaian sengketa hak cipta, mediasi dapat dilakukan sebelum atau sesudah sengketa tersebut diajukan ke pengadilan. Dalam mediasi, mediator akan membantu pihak-pihak yang berkonflik untuk mencapai kesepakatan damai yang menguntungkan kedua belah pihak. Keuntungan dari mediasi adalah prosesnya yang cepat, relatif murah, dan dapat menghindari biaya dan waktu yang harus dikeluarkan dalam proses pengadilan.

Selain itu, mediasi juga dapat membantu dalam menjaga hubungan baik antara pihak-pihak yang berkonflik, terutama jika mereka masih memiliki hubungan bisnis atau profesional di masa depan. Dalam mediasi, pihak yang berkonflik dapat berbicara langsung dan menyelesaikan sengketa dengan cara yang lebih fleksibel dan kreatif dibandingkan dengan proses pengadilan yang formal.

Namun, penting untuk diingat bahwa mediasi hanya dapat dilakukan jika semua pihak yang terlibat dalam sengketa hak cipta bersedia untuk berpartisipasi dalam mediasi dan mencari solusi bersama. Selain itu, kesepakatan yang dicapai melalui

mediasi harus sesuai dengan hukum yang berlaku dan tidak merugikan pihak-pihak yang terlibat.

Jika mediasi gagal mencapai kesepakatan, pemegang hak cipta atau pencipta masih dapat mengajukan sengketa ke pengadilan untuk mendapatkan keputusan yang final dan mengikat. Namun, jika mediasi berhasil mencapai kesepakatan damai, maka kesepakatan tersebut akan menjadi dasar untuk menyelesaikan sengketa dan mengakhiri perselisihan antara kedua belah pihak.

Dalam kesimpulannya, mediasi adalah salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh pemegang hak cipta atau pencipta untuk menyelesaikan sengketa hak cipta dengan cara yang lebih cepat, murah, dan fleksibel. Namun, keberhasilan mediasi tergantung pada kesediaan semua pihak yang terlibat untuk berpartisipasi dalam proses mediasi dan mencari solusi bersama yang sesuai dengan hukum yang berlaku. Jika mediasi berhasil mencapai kesepakatan, maka kesepakatan tersebut akan menjadi dasar untuk menyelesaikan sengketa dan mengakhiri perselisihan antara kedua belah pihak. Namun, jika mediasi gagal mencapai kesepakatan, pemegang hak cipta atau pencipta masih dapat mengajukan sengketa ke pengadilan untuk mendapatkan keputusan yang final dan mengikat.

Dalam hal ini, UU Hak Cipta telah mengakomodasi tindakan hukum yang dapat dilakukan oleh mereka melalui jalur perdata, seperti yang diatur dalam Pasal 96 UU Hak Cipta mengenai tindakan hukum yang dapat diambil oleh pemegang hak cipta atau pencipta dalam hal terjadi pelanggaran hak cipta. Pasal ini menyatakan bahwa apabila ada orang yang melakukan pelanggaran hak cipta, baik dalam bentuk reproduksi, penjualan, pameran, atau pemanfaatan karya dalam bentuk lainnya tanpa izin dari

pemegang hak cipta, maka pemegang hak cipta atau pencipta berhak untuk melakukan tindakan hukum melalui jalur perdata.

Tindakan hukum tersebut dapat berupa permintaan ganti rugi, permintaan penghentian pelanggaran, dan/atau permintaan pemusnahan benda-benda yang dihasilkan dari pelanggaran hak cipta. Dalam hal ini, pemegang hak cipta atau pencipta harus membuktikan keberadaan karya cipta tersebut, dan bahwa pelanggaran hak cipta telah terjadi.

Oleh karena itu, Pasal 96 UU Hak Cipta memberikan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta atau pencipta dalam melindungi hak cipta mereka dan mengambil tindakan hukum yang dapat memberikan penghentian pelanggaran hak cipta serta ganti rugi yang sesuai atas kerugian yang diderita akibat pelanggaran tersebut.

Selain itu, Pasal 96 UU Hak Cipta juga menyebutkan bahwa tindakan hukum yang diambil oleh pemegang hak cipta atau pencipta tidak memengaruhi hak pidana yang dapat dikenakan kepada pelaku pelanggaran hak cipta. Artinya, selain melalui jalur perdata, pelaku pelanggaran hak cipta juga dapat dikenakan sanksi pidana, seperti hukuman penjara atau denda, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pasal 96 UU Hak Cipta juga menegaskan bahwa tindakan hukum yang diambil oleh pemegang hak cipta atau pencipta tidak mempengaruhi hak-hak lain yang dimiliki oleh pihak lain yang memiliki kepentingan atas karya yang sama. Artinya, jika ada pihak lain yang memiliki hak terkait dengan karya yang sama, hak-hak mereka juga harus dihormati.

Dalam praktiknya, pemegang hak cipta atau pencipta dapat mengambil tindakan hukum melalui jalur perdata dengan mengajukan gugatan ke pengadilan dan membuktikan keberadaan karya cipta mereka serta adanya pelanggaran hak cipta yang

dilakukan oleh pihak tertentu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan penghentian pelanggaran, ganti rugi, serta pemusnahan benda-benda hasil pelanggaran hak cipta. Namun, sebelum mengambil tindakan hukum, biasanya pemegang hak cipta atau pencipta akan melakukan upaya damai atau mediasi terlebih dahulu dengan pihak yang diduga melakukan pelanggaran hak cipta untuk menyelesaikan masalah secara kekeluargaan.

Dalam konteks perkembangan teknologi digital dan internet, pelanggaran hak cipta semakin sulit untuk dihindari. Oleh karena itu, Pasal 96 UU Hak Cipta memberikan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta atau pencipta dalam melindungi hak cipta mereka dan memberikan sanksi yang tegas kepada pelaku pelanggaran hak cipta, baik melalui jalur perdata maupun pidana

NFT memasang kontrak cerdas pada sebuah file digital, seperti karya tulis, gambar, suara, atau video, yang memiliki authorship yang jelas. Konsep pemindahan tanggung jawab atau kepemilikan dalam NFT terkait dengan arsip digital yang sudah diembed dengan NFT atau diperjual-belikan melalui platform blockchain NFT.

Arsip digital ini mempunyai delapan komponen kunci, termasuk perantara, bentuk fisik, bentuk intelektual, konten, tindakan, orang/badan, ikatan arsip, dan konteks, sesuai dengan konsep arsip digital yang dijelaskan oleh Luciana Duranti dalam Lemieux,³⁵

Dalam arsip digital yang dijual melalui NFT, terdapat kedelapan karakteristik yang mencakup aspek-aspek tersebut dengan jelas. Sebagai contoh, dalam NFT, individu atau kelompok yang bertanggung jawab atas rekaman tersebut sangat penting

³⁵ Victoria Louise Lemieux, —Blockchain Technology for Recordkeeping Help or Hype ? Blockchain Technology for Recordkeeping,|| vol. 1 (Vancouver, 2018)

karena mereka memiliki hak untuk menentukan harga dan menjual karya mereka. Setelah mengajukan gugatan, pencipta atau pemegang hak terkait akan menjalani proses pembuktian dalam persidangan. Pembuktian ini bertujuan untuk memberikan kepastian bagi hakim mengenai apakah peristiwa atau perbuatan tertentu benar-benar terjadi dan mengapa peristiwa tersebut terjadi. Oleh karena itu, pembuktian terdiri dari menunjukkan peristiwa yang dapat diterima oleh panca indera, memberikan keterangan tentang peristiwa yang telah diterima tersebut, dan menggunakan pemikiran yang logis.

Untuk membuktikan pelanggaran hak cipta, pencipta atau pemegang hak terkait dapat menggunakan alat bukti yang diatur dalam Pasal 164 Herzien Inlandsch Reglement (HIR), seperti surat, saksi, pengakuan, persangkaan, dan sumpah. Selain itu, alat bukti elektronik juga diakomodir dalam UU ITE sebagai alat bukti yang sah di persidangan. Ini memungkinkan pembuat karya atau pemegang hak terkait untuk menggunakan alat bukti elektronik dalam kasus pelanggaran hak cipta pada media untuk mendukung dalil-dalil mereka.

Jika ada pelanggaran hak cipta pada media, tindakan hukum dapat diambil berdasarkan PBM Penutupan Konten dan Akses serta UU Hak Cipta untuk memperoleh perlindungan hukum dan ganti rugi atas kerugian yang diderita.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang diberikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelanggaran karya cipta seni dua dimensi diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta no 28 tahun 2014. Menurut UU tersebut, seni dua dimensi yang dilindungi oleh hak cipta mencakup lukisan, gambar, ilustrasi, grafik, karikatur, dan karya seni lainnya yang terbuat dari garis dan warna atau unsur-unsur visual lainnya. Jika terjadi pelanggaran hak cipta terhadap karya seni dua dimensi, pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan perdata ke pengadilan. Gugatan tersebut dapat berupa permintaan penghentian tindakan pelanggaran, permintaan ganti rugi, atau permintaan penghapusan barang-barang yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta.
2. Aspek hukum karya cipta seni dua dimensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). UU Hak Cipta telah menyediakan opsi untuk pencipta atau pemegang hak terkait untuk mengambil tindakan hukum melalui jalur perdata sesuai dengan Pasal 96. Pasal 96 UU Hak Cipta juga menegaskan bahwa tindakan hukum yang diambil oleh pemegang hak cipta atau pencipta tidak mempengaruhi hak-hak lain yang dimiliki oleh pihak lain yang memiliki kepentingan atas karya yang sama. Artinya, jika ada pihak lain yang memiliki hak terkait dengan karya yang sama, hak-hak mereka juga harus dihormati. Namun, sebelum mengambil tindakan hukum, biasanya pemegang hak cipta atau pencipta akan melakukan upaya damai atau mediasi terlebih dahulu

dengan pihak yang diduga melakukan pelanggaran hak cipta untuk menyelesaikan masalah secara kekeluargaan

B. Saran

1. Penting bagi pelaku seni digital dan NFT untuk memperhatikan hak cipta dan melindungi karya cipta mereka secara etis dan legal, agar terhindar dari pelanggaran hak cipta yang dapat mengakibatkan tuntutan hukum dan pembayaran ganti rugi yang besar, serta merusak reputasi pelaku industri seni digital dan NFT secara umum.
2. Dalam hal ini, Meskipun NFT dapat membantu memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian karya seni digital, tetap diperlukan perlindungan hukum yang kuat dan kebijakan yang baik untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan mempromosikan perkembangan industri seni digital secara keseluruhan. Sertakan tanda hak cipta pada karya yang dijadikan NFT, seperti watermark atau tanda tangan digital. Hal ini dapat membantu menghindari penyalahgunaan karya oleh pihak lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Joenadi E. Johnny I, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, Prenada Media Group. Jakarta: Kencana. 2020.
- Mamudji, Sri, et.al, *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, Depok: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005
- Nadya Olga Aletha, *Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt*. CFDS. 2021
- Raharjo, Budi. *Memahami Teknologi Informasi*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002
- Raharjo, Budi, *Uang Masa Depan Blockchain, Bitcoin, Cryptocurrencies*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. 2022
- Rhodes, Kelly, *Ultimate Money Guide to Investing – Non-Fungible Token (NFT) for Beginners and Beyond*. Investing Wizard Press. 2021
- Setiawan, Deris. *Sistem Keamanan Komputer*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2005.

Jurnal

- Cabrera Blázquez F.J., et.al, *Exceptions and limitations to copyright, IRIS Plus, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2017*.
- Dean, Sam. “\$69 Million for Digital Art? The NFT Craze, Explained”. Los Angeles Times, 2021
- Doly, Denico. “Penegakan Hukum Terhadap Pembuat Situs Streaming Film Bajakan.” *Info Singkat XII*, no. 1 (2020): 1-6
- Dhaulagiri, D. *Nft dan Seni Kripto Dianggap Masa Depan*, Art 13.03.2021
- D. P. *Hak Cipta Adalah*. 26 Maret 2022
- Gupta, Manav. “*Blockchain for Dummies*”. 2nd IBM Li. New Jersey: John Wiley & Sons, 2018.
- James D, *The Problem with NFTs (And Why They’re Not Really Problems)*, 24 Oktober 2021
- Laily, I. N, *Memahami NFT, Aset Digital dalam dunia kripto*, 6 Desember 2021
- Laurence, Tiana. “*Blockchain for Dummies*”. New Jersey: John Wiley & Sons, 2017.
- Lemieux, Victoria Louise. “*Blockchain Technology for Recordkeeping Help or Hype ? Blockchain Technology for Recordkeeping*”. Vol. 1. Vancouver, 2018.

- Nadya Sri, 2021. *Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt*. Center For Digital Society. Case Study Series #80.
- Ningsih, Ayup Suran, and Balqis Hedyati Maharani. “*Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring*”. *Jurnal Metro-Yuridis* 2, no. 1 (2019): 13-32.
- NKD, F. *Apa itu NFT: Pengertian, Cara Kerja dan Contoh Nft Marketplace*, 17 Januari 2022
- Qin Wang, R. L. *Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges*. Submitted on 16 May 2021 (v1), last revised 25 Oct 2021 this version, v3.
- Report, T. F. *Ketika seni kripto dan fisik saling bertabrakan, Design Intellectual Property*, Art 10 March 2021
- Tahar, T. M. (2021). *Polemik NFT dan Seni Kripto: Celah Eksploitasi Hak Cipta Karya Seni Digital*. Rabu, 15 Desember 2021

Webinar

- Webinar DJKI “Masih Kaji Perlindungan Hak Cipta NFT”, 13 Maret 2023
- Webinar: *NFT dalam Prespektif Hak Cipta digital & Cyber Law* oleh Dr. Tasya Safiranita, S.H., M.H. Kepala Pusat Studi Cyber Law dan Transformasi Digital Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 19 Maret 2021.

Artikel

- Pengawasan Kementerian Kominfo terhadap “*Kegiatan Transaksi Non-Fungible Token (NFT) di Indonesia*” SIARAN PERS NO. 9/HM/KOMINFO/01/2022, https://www.kominfo.go.id/content/detail/39402/siaran-pers-no9hmkominfo012022-tentang-pengawasan-kementerian-kominfo-terhadap-kegiatan-transaksi-non-fungible-token-nft-diindonesia/0/siaran_pers. Diakses pada 27 Mei 2022 jam 12.46.

Peraturan Terkait

- Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Undang – Undang No 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik j.o.
- Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Fungsi dan Sifat Hak Cipta Itu Sendiri