

**SKRIPSI**

**PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA  
KARYA SENI YANG TERDAPAT PADA *NON FUNGIBLE  
TOKEN* (NFT)**



**Oleh :  
M TAUFIK HIDAYAT  
NIM. 19.111.111.18**

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA  
SURABAYA  
2023**

**SKRIPSI**

**PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA  
KARYA SENI YANG TERDAPAT PADA *NON FUNGIBLE  
TOKEN* (NFT)**

**Oleh :  
M TAUFIK HIDAYAT  
NIM. 19.111.111.18**

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA  
SURABAYA  
2023**

**PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA  
KARYA SENI YANG TERDAPAT PADA *NON FUNGIBLE  
TOKEN* (NFT)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Untuk  
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas  
Bhayangkara Surabaya

**Oleh:**  
**M TAUFIK HIDAYAT**  
**NIM. 19.111.111.18**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA  
SURABAYA  
2023**

Lembar Pengesahan

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

PADA TANGGAL 23 MEI 2023

Oleh

Pembimbing

Prof. Dr. Sadjijono.,S.H.,M.Hum

Mengetahui :

Ketua Program Studi Ilmu Hukum

**Siti Ngaisah,S.H.,M.H.**

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

Universitas Bhayangkara Surabaya

Pada Tanggal 20 Juni 2023

**TIM PENGUJI SKRIPSI:**

Prof. Dr. Sadjjono.,S.H.,M.Hum (.....)

Indi Nuroini.,S.H.,S.H.I.,M.H (.....)

Wredha Danang Widoyoko S.H.I.,M.H (.....)

Mengesahkan

Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Taufik Hidayat

Tempat/Tgl. Lahir : Lamongan, 31 Juli 2001

NIM : 1911111118

Program Studi : Ilmu Hukum

Alamat : RT 01 RW 02 Desa Primpen Kec. Bluluk Kab. Lamongan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi dengan judul “Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Karya Seni Yang Terdapat Pada *Non Fungible Token* (Nft)” dalam memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya adalah benar – benar hasil karya cipta sendiri, yang saya buat sesuai dengan ketentuan – ketentuan yang berlaku, dan bukan hasil jiplakan (*plagiat*).

Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dituntut di depan 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, 23, Mei, 2023

**M Taufik Hidayat**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih, karena atas pertolongan-Nya, Skripsi yang merupakan tugas akhir dengan judul “PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA PADA KARYA SENI YANG TERDAPAT DI NFT (*NON FUNGIBLE TOKEN*)” ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program sarjana studi Ilmu Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya dapat terselesaikan.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini pastinya penulis mengalami hambatan, tantangan serta kesulitan, namun berkat rahmat-NYA serta dukungan dari semua pihak yang penulis sayangi, akhirnya semua hambatan itu dapat teratasi.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini, karena terselesaikannya skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih diantara lain kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Drs. Anton Setiadji, SH.,M.Hum Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah memberikan dorongan semangat untuk selalu giat belajar kepada saya.
2. Bapak Dr. Karim, SH.,M.Hum Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya yang selalu mempehatikan kegiatan belajar saya di dalam fakultas sehingga saya dapat menyelesaikan tahapan studi dengan baik.

3. Ibu Siti Ngaisah, S.H.,M.H selaku ketua program studi Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya.
4. Prof. Dr. Sadjijono.,S.H.,M.Hum selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dan tulus dalam membeikan bimbingan serta masukan kepada penyusun dalam penulisan skripsi ini.
5. Para Dosen Fakultas Hukum yang telah mengajar dan memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama studi di Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya.
6. Para tenaga kependidikan yang berada di Fakultas Hukum Univesitas Bhayangkara Surabaya.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Bekti Utomo dan Ibu Sulik yang penulis hormati, sayangi dan cintai. Serta segenap keluarga yang selalu support dan turut membantu baik moril maupun materiil selama studi hingga selesai skripsi ini.
8. Mohammad Rafassya Zaky Al-Farezi, selaku Adik penulis yang sangat disayangi.
9. Sahabat penulis Corona Hedo, Arinda Vireva, Candra Dicky Laorean, Rida Nur Aida, dan Jhosua Amazia Ginting Suka yang telah mendukung, menemani, menyemangati dan saling berbagi pengetahuan satu sama lain dalam proses belajar di Universitas Bhayangkara Surabaya.
10. Teman – teman seperjuangan Fakultas Hukum angkatan Tahun 2019 yang senantiasa berjalan bersama menempuh pendidikan dalam suka dan duka.
11. Dan berbagai pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.



Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan memberikan sumbangan pikiran untuk dapat melakukan penelitian sejenis dibidang hukum bagi semua pihak yang membaca dan membutuhkan. Saya menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan membantu dan diperlukan dalam suatu perbaikan kedepannya.

Surabaya, 23 Mei 2023

Penulis

**M TAUFIK HIDAYAT**

19.111.111.18

## ABSTRAK

NFT (*Non Fungible Token*) yaitu sebuah aset digital yang dapat digunakan sebagai pengganti dari suatu objek, NFT (*Non Fungible Token*) juga merupakan salah sebuah aset dalam bidang seni yang berbentuk digital, yang pada umumnya transaksi terjadi dapat dilakukan dalam sebuah platform khusus. NFT (*Non Fungible Token*) memakai sistem *blockchain* yang berfungsi sebagai validasi untuk mengetahui keaslian dari suatu karya. Pelanggaran cipta pada NFT (*Non Fungible Token*) terjadi saat aset digital tersebut dikonversikan menjadi NFT (*Non Fungible Token*). Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian normatif akan dilakukan dan menggunakan hanya pada peraturan perundang – undangan yang tertulis dan bahan hukum lainnya yang berkaitan dengan permasalahan ini serta dengan menggunakan pendekatan perundang – undangan (*statute approach*) dan pendekatan sejarah (*Historical approach*). Yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana pengaturan tentang Hak Cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*)? Dan Bagaimana upaya penyelesaian sengketa terhadap pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*)? Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penyelesaian apanila terjadi pelanggaran hak cipta yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*).

Hasil penelitian dan penulisan ini diketahui bahwa NFT (*Non Fungible Token*) dikelompokkan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud dan diatur pada Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta karena karya yang ada pada NFT (*Non Fungible Token*) tergolong dalam ciptaan yang dilindungi oleh Undang – undang Hak Cipta. Upaya penyelesaian yang dilakukan pada pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) dapat dilakukan dengan secara litigasi dan non litigasi.

Kata Kunci : Hak Cipta, NFT, Penyelesaian Sengketa.

## ***ABSTRACT***

NFT (Non Fungible Token) is a digital asset that can be used as a substitute for an object, NFT (Non Fungible Token) is also an asset in the field of art in digital form, which generally transactions can be made on a special platform. NFT (Non Fungible Token) uses a blockchain system that functions as a validation to determine the authenticity of a work. Copyright infringement on NFT (Non Fungible Token) occurs when the digital asset is converted into NFT (Non Fungible Token). This research uses a type of normative research that will be carried out and uses only written laws and regulations and other legal materials related to this problem and by using a statute approach and historical approach. The formulation of the problem in this research is: How is the regulation of Copyright in NFT (Non Fungible Token)? And how are dispute resolution efforts against copyright infringement in NFTs (Non Fungible Tokens)? The purpose of this research is to find out how to resolve if there is a copyright violation contained in the NFT (Non Fungible Token).

The results of this research and writing are known that NFTs (Non Fungible Tokens) are grouped as intangible movable objects and are regulated by Law Number 28 of 2014 Copyright because the works in NFTs (Non Fungible Tokens) are classified as creations protected by the Copyright Law. Settlement efforts made on copyright infringement in NFT (Non Fungible Token) can be done by litigation and non-litigation.

*Keywords : Copyright, NFT, Dispute Resolution.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penulisan .....	10
1. Tujuan Utama .....	10
2. Tujuan Khusus.....	11
D. Manfaat Penulisan .....	12
1. Manfaat Praktis.....	12
2. Manfaat Teoritis .....	12
E. Kajian Pustaka .....	13
1. Hak Cipta.....	13
2. NFT (Non Fungible Token) .....	15
3. Teori Perlindungan Hukum .....	16
4. Teori Penyelesaian Sengketa.....	18
F. Metode Penulisan .....	19

1. Jenis Penelitian .....	19
2. Pendekatan Masalah .....	20
3. Sumber Hukum.....	20
a. Bahan Hukum Primer .....	21
b. Bahan Hukum Sekunder.....	21
4. Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum.....	21
5. Pengelolahan dan Analisis Sumber Bahan Hukum.....	22
G. Sistematika penulisan .....	22
<b>BAB II .....</b>	<b>24</b>
<b>PENGATURAN NFT (NON FUNGIBLE TOKEN) DALAM HAK CIPTA.....</b>	<b>24</b>
A. Sejarah Hak Cipta.....	24
B. Pengaturan tentang Hak Cipta.....	29
1. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	29
2. Menurut Perjanjian TRIPs.....	32
3. Menurut <i>Universal Copyright Convention</i> (UCC).....	34
4. Menurut Peraturan Menteri .....	38
C. Karakteristik Hukum NFT ( <i>Non Fungible Token</i> ) .....	40
D. Hubungan Hak Cipta dan NFT ( <i>Non Fungible Token</i> ) .....	42
E. Pengaturan NFT ( <i>Non Fungible Token</i> ) dalam Hak Cipta.....	45
<b>BAB III.....</b>	<b>48</b>
<b>UPAYA PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA</b>	
<b>KARYA SENI YANG TERDAPAT PADA <i>NON FUNGIBLE TOKEN</i> (NFT) ...</b>	<b>48</b>
A. Pelanggaran Hak Cipta Dalam NFT ( <i>Non Fungible Token</i> ) .....	48

B. Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Dalam NFT ( <i>Non Fungible Token</i> ).....	56
1. Secara Litigasi .....	57
2. Secara Non Litigasi .....	60
<b>BAB IV.....</b>	<b>69</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di dalam perkembangan era globalisasi yang sangat canggih sudah membawa perubahan diberbagai sektor yang ada didalam kehidupan manusia. Perkembangan globalisasi ini ditandai dengan adanya kemajuan diberbagai bidang, termasuk kemajuan pada bidang teknologi informasi serta komunikasi (TIK) yang sampai saat ini terus berkembang sangat jauh. Berkembangnya bidang teknologi informasi serta komunikasi (TIK) pada masa ke masa dikarenakan oleh kebutuhan dari manusia yang mendorong kemajuan teknologi itu sendiri, keinginan untuk mempermudah suatu pekerjaan dan keinginan mencoba hal – hal baru yang menyebabkan terjadinya suatu kemajuan teknologi yang ada saat ini. Tak bisa dipungkiri bahwasanya sekarang ini manusia sangat bergantung pada teknologi untuk menjalani kehidupan sehari – hari. Mulai dari bekerja, belajar, membersihkan rumah bahkan membeli sesuatu juga menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi (TIK) yang terus berkembang sekarang tidak lepas pada adanya kemajuan pada bidang komputerisasi dan internet, dimana dari penggunaan komputer serta internet secara bertahap akan mengubah kebutuhan masyarakat dalam banyak hal seperti halnya yang telah dijabarkan diatas. Disaat ini dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang canggih dan serba modern ini, sudah membawa banyak orang ke era

yang lebih modern dan serba digital. Hal ini membuat semua hal bisa dilaksanakan secara mudah secara *online* dengan bantuan internet<sup>1</sup>.

Kemajuan teknologi pada saat ini telah memasuki revolusi industri 5.0. Revolusi industri atau industri 5.0 adalah istilah yang umum digunakan untuk menggambarkan tingkatan perkembangan industri teknologi yang ada di dunia saat ini. Pada tingkatan yang kelima terjadi transformasi komprehensif dari seluruh aspek produksi yang ada di dalam industri tersebut, dengan cara melakukan penggabungan teknologi digital dengan internet serta berbagai hal yang ada di industri.<sup>2</sup> Teknologi digital merupakan salah satu teknologi yang memiliki sistem operasi yang dapat berjalan sendiri atau secara otomatis dengan menggunakan bantuan dari sistem komputerisasi yang ada. Dalam hal ini keberadaan internet sangat dibutuhkan dalam menjalankan suatu proses kegiatan. Internet memberikan dampak dan manfaat yang luar biasa di dalam kehidupan masyarakat. Bahkan dalam aspek ekonomi juga sudah mengalami perubahan dengan adanya teknologi tersebut.

Teknologi yang berkembang pesat saat ini seiring dengan perkembangan pada bidang perdagangan, teknologi yang semakin maju ini sangat memberikan pengaruh terhadap aspek – aspek kehidupan salah satunya pada bidang perdagangan. Hal ini dikarenakan teknologi mempermudah seseorang untuk membeli barang atau menjual barang ke orang lain. Sekarang ini dikenal istilah perdagangan digital. Perdagangan digital atau bisa disebut

---

<sup>1</sup> Puskominfo Unsuraya, *Definisi dan Perbedaan Internet, Intranet dan Extranet*, <https://universitassuryadarma.ac.id/> Diakses pada 14 December 2022

<sup>2</sup> Dio Bintang Gidete, Muhammad Amirulloh, Tasya Safiranita Ramli, “Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital”, *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 2721-7671, Mret 2022, Hal 3.



sebagai perdagangan *online* atau elektronik adalah kegiatan jual beli yang dilakukan didalam jaringan tanpa harus bertemu antara penjual dan pembeli. Perdagangan digital ini ada dikarenakan masyarakat memiliki pola pemikiran yang praktis untuk mendapatkan segala sesuatu secara lebih cepat, mudah dan efisien. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam perdagangan digital seorang pembeli dapat membeli barang dari mana saja tanpa harus ke tempat penjual barang. Perdagangan digital mengalami kemajuan yang sangat pesat apalagi saat dunia sedang dilanda wabah virus corona, dimana semua orang diharuskan untuk saling jaga jarak dari satu individu terhadap individu lain, yang tujuan agar tidak terinfeksi dan penyebaran virus. Sehingga semua kegiatan harus dilakukan dari rumah termasuk kegiatan perdagangan, yang membuat semua orang bergantung pada adanya teknologi informasi dan komunikasi.

Bentuk pemanfaatan dari teknologi yang terdapat dibidang perdagangan digital (*online*) pada bidang ekonomi salah satunya adalah dengan melalui NFT (*Non Fungible Token*). NFT (*Non Fungible Token*) yaitu salah sesuatu aktiva dalam bidang seni yang berbentuk digital, yang pada umumnya kesepakatan yang berlangsung dapat dilaksanakan pada sebuah media tertentu seperti : *OpenSea.io*, *rarible*, *foundation*, dll, dan menggunakan metode pelunasan lewat *cryptocurrency* yang ada didalam rencana Ethereum (*the smart contracts Ethereum*)<sup>3</sup>. NFT (*Non Fungible Token*) merupakan salah satu aset yang bentuknya digital, serta dapat mencatat transaksi yang ada dan nantinya akan disimpan di buku kas publik (*ledger*) dan mempunyai kode

---

<sup>3</sup> Wood, G., (et.al), "*Ethereum: A secure decentralised generalised transaction ledger*", *Ethereum project yellow paper*, 151(2014), 1–32, 2014, hlm.1.

pengenal serta metadata yang berbeda satu aset dengan aset yang lain dalam jaringan blockchain. NFT (*Non Fungible Token*) memiliki fungsi untuk bukti atas kepemilikan serta kemunculan suatu aset digital dengan berwujud karya seni, film, video, foto, sampai musik. Pemiliki dan pencipta dari aset digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) bisa mendapatkan penghasilan melalui perdagangan yang ada di pasar NFT (*Non Fungible Token*) maupun melalui pengantian dengan *peer-to-peer*. Dan memakai jaringan *blockchain* yang berfungsi sebagai konfirmasi untuk mengetahui keotentikan dari sebuah karya yang didaftarkan, NFT (*Non Fungible Token*) bisa dijadikan untuk bentuk solusi pada perlindungan hak kekayaan intelektual ataupun *Intellectual Property* (IP) yang menjanjikan<sup>4</sup>.

NFT (*Non Fungible Token*) bisa disebut sebagai aset digital yang dapat digunakan sebagai pengganti dari suatu objek yang ada di dunia asli diantaranya misalnya : karya seni lukisan, video, musik, foto, film, gambar, tiket, animasi, tanda tangan dll. Sebuah NFT (*Non Fungible Token*) bisa dikatakan menjadi milik kita jika kita memiliki sertifikat dalam bentuk aset digital. Sehingga jika akan melakukan kegiatan jual beli di dunia maya akan lebih aman karena ada *blockchain* yang dapat menyelesaikan masalah pembelanjaan ganda dengan cepat tanpa harus menunggu persetujuan pusat. Salah satu keuntungan yang diperoleh dari menggunakan NFT (*Non Fungible Token*) adalah dapat dengan mudah beradaptasi sehingga dapat diperjualbelikan dimanapun, sedangkan kekurangannya adalah rentan

---

<sup>4</sup> Qin Wang, (et.al), "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges, Tech Report, <https://arxiv.org/pdf/2105.07447.pdf>, 2020, hlm. 2.

mengalami fluktuasi karena menggunakan mata uang kripto, walaupun itu dalam waktu yang singkat.

Gagasan munculnya NFT (*Non Fungible Token*) berawal dari “*colored coin*” atau koin berwarna yang diperkenalkan oleh Meni Rosenfeld dan dikeluarkan di *blockchain Bitcoin* pada tahun 2012. NFT (*Non Fungible Token*) pertama yang ada di dunia adalah Quantum yang diciptakan oleh seorang seniman digital bernama Kevin McCoy pada 3 Mei 2014<sup>5</sup>. Pengertian dari Quantum disini yaitu animasi yang berbentuk segi delapan berpiksel yang diisi berbagai bentuk, diantaranya bentuk lingkaran, busur, dan bentuk lainnya dengan berpusat yang sama. Karya seni digital Quantum ini terjual pada Juni 2021 dalam lelang Sotheby dengan harga lebih dari \$1,4 juta dolar.

Kehebohan dari NFT (*Non Fungible Token*) yang di Indonesia ini dimulai pada awal tahun 2020, masyarakat dikejutkan dengan username Ghozali Everyday yang berhasil memperjualbelikan swafoto dirinya sendiri menjadi NFT (*Non Fungible Token*) di situs Opensea dan mendapatkan keuntungan sekitar Rp. 14 miliar. Dari kejadian itu banyak masyarakat yang berbondong – bondong mencoba menjual karya mereka lewat NFT (*Non Fungible Token*). Akan tetapi Ghozali Everyday bukan NFT (*Non Fungible Token*) pertama yang ada di Indonesia, yang menjadi NFT (*Non Fungible Token*) pertama yang ada di Indonesia adalah lukisan karya Denny Januar Ali, Ph.D yang berjudul “*Aportrait of Denny JA : 40 years in the world of Ideas*”, Denny JA merupakan seorang yang biasanya dikenal sebagai seorang pendiri

---

<sup>5</sup> Lona Olivia, “Apa NFT Pertama di Dunia yang Pernah Ada?”, dalam <https://investor.id/market-and-corporate/307429/apa-nft-pertama-di-dunia-yang-pernah-ada> , diakses 05 Januari 2023.

Lingkaran Survei Indonesia (LSI) dan seorang *intellectual entrepreneur* dibidang akademik, sastra, politik, media sosial, dan budaya di Indonesia. Lukisan Denny JA tersebut laku dengan harga Rp. 1 miliar pada April 2021 di situs OpenSea melalui lelang selama satu minggu<sup>6</sup>. Meskipun ketenaran dari NFT (*Non Fungible Token*) baru melesat beberapa waktu ini di Indonesia, namun sebenarnya perkembangan asset digital ini dimulai sejak beberapa tahun lalu.

Eksistensi NFT (*Non Fungible Token*) diakui oleh hukum di Indonesia, berdasarkan pada Kitab Undang – undang Hukum Perdata (KUHP) Pasal 499 pada Buku II, barang yaitu tiap – tiap benda serta tiap – tiap hak yang bisa untuk objek pada hak milik.<sup>7</sup> Hal ini juga didukung oleh UU No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta pasal 16 ayat 1 yaitu bahwa hak cipta yakni benda tidak tetap tidak berwujud, sehingga NFT (*Non Fungible Token*) dianggap sebagai kategori benda di Indonesia. Perkembangan NFT (*Non Fungible Token*) di Indonesia saat ini berkembang pesat, banyak masyarakat yang mulai menjual karya mereka ke NFT (*Non Fungible Token*) mulai dari seniman, pekerja, mahasiswa dll. Setelah melihat keberhasilan Ghazali Everyday masyarakat mulai mengikuti untuk menjual karya mereka ke NFT (*Non Fungible Token*). Dengan seiring dengan kepopuleran asset digital semakin banyak juga dari masyarakat di Indonesia yang mulai mempelajari NFT (*Non Fungible Token*) dari berbagai forum. Kepopuleran dari NFT (*Non Fungible*

---

<sup>6</sup> Lona Olavia, “Bukan Ghazali, Apa NFT Pertama di Indonesia?”, dalam <https://investor.id/market-and-corporate/307473/bukan-ghozali-apa-nft-pertama-di-indonesia> , diakses 06 Januari 2023.

<sup>7</sup> Subekti, R., & Tjitrosudibio, R. (2018). *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.*, Jakarta: PT. Balai Pustaka hlm. 157.

*Token*) di Indonesia memuncak karena salah satunya berkat Ghozali, yang kemudian membuka pemikiran masyarakat bahwa teknologi ini dapat diterima oleh masyarakat umum dan mendorong kesadaran masyarakat akan asset digital. Namun ketenaran NFT (*Non Fungible Token*) di Indonesia ini masih belum seimbang dengan pengetahuan masyarakat akan asset digital tersebut, karena masih terdapat jarak yang memunculkan kesalahpahaman di tengah – tengah masyarakat. Dibutuhkan edukasi kepada masyarakat terkait teknologi NFT (*Non Fungible Token*), aturan main dan etika yang ada didalamnya, sehingga masyarakat tidak hanya mendapat informasi dan keuntungan NFT (*Non Fungible Token*) saja namun dengan resiko yang ada.

Perdagangan aset kripto telah diatur di pada UU No. 7 tahun 2011 tentang mata uang, untuk *Non Fugible Token* (NFT) adalah aset yang berbeda dari aset kripto lainnya karena di dalam NFT memiliki intrinsik yang hanya bisa dinilai oleh perseorangan saja<sup>8</sup>. Dalam peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi No 7 tahun 2020 tentang penetapan Daftar Aset Kripto yang bisa diujakan pada pasar fisik aset kripto, sehingga masyarakat dapat memilih dan melilah aset kripto yang dianggap baik. Bappebti memiliki tugas untuk mengatur tentang aset yang dapat diperdagangkan di bursa, hal ini karena NFT (*Non Fungible Token*) dinilai berpotensi digunakan untuk alat pencucian uang.

Dengan adanya perkembangan teknologi baru seperti NFT (*Non Fungible Token*) yang berkembang sangat pesat ini, muncul juga

---

<sup>8</sup> CR-27, “Jual Beli Aset Kripto yang Aman ala Bappebti”, dalam <https://www.hukumonline.com/berita/a/jual-beli-aset-kripto-yang-aman-ala-bappebti-1t6204f7ab73cb9/>, diakses 16 Januari 2023.

permasalahan didalamnya, seperti masalah yang timbul dalam bertransaksi, peretasan / pembobolan, pelanggaran hak kekayaan intelektual, pencurian data, masalah legalitas sah tidaknya transaksi jual beli NFT (*Non Fungible Token*), dll. Pada permasalahan hak kekayaan intelektual terdapat banyak sekali pelanggaran yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*), banyak dari seni tradisional (non digital) yang kemudian diganti pada seni digital (NFT) tidak mengantongi persetujuan dari pemilik hak cipta karya digital tersebut. Para pemilik hak cipta mendapati karya seni mereka ada di NFT (*Non Fungible Token*) dan diakui atas orang lain tanpa mendapat kesepakatan dari pemegang hak cipta dari karya seni tersebut. Suatu Arsip yang didalamnya mengandung atau terdapat barang digital juga memiliki kelemahan yaitu gampang diedit, diplagiasi, dipindah, dijiplak dan masih banyak lagi. NFT (*Non Fungible Token*) mempunyai hak cipta yang diperoleh dari aset digital yang tersimpan didalam *blockchain*, sehingga tidak dapat di *copy* semauanya dikarenakan mempunyai hak yang ada di dalam *blockchain*.

Kasus dalam pelanggaran pada hak cipta dari karya seni digital yang ada pada NFT (*Non Fungible Token*) banyak sekali terjadi saat aset digital tersebut dikonversikan menjadi NFT (*Non Fungible Token*), proses ini juga bisa dikenal sebagai *minting* (suatu proses komputasi yang bertujuan agar memvalidasi informasi yang ada, sampai dapat menghasilkan sesuatu blok baru yang dimasukkan kedalam *blockchain* serta cara ini dilaksanakan kepada suatu karya seni dengan bentuk digital untuk dapat diunggah di NFT)<sup>9</sup>. Jenis dari pelanggaran hak cipta yang sering terjadi di NFT (*Non Fungible Token*)

---

<sup>9</sup> Yenny Permata Liegestu, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aset Digital NFT (*Non Fungible Token*)", *Maleo Law Journal*, Volume 6 Issue, 2 Oktober 2021, hal 130.

adalah pelanggaran hak pribadi terhadap suatu kepemilikan dan semua jenis hak cipta yang ada didalamnya. Pelanggaran juga bisa terjadi pada hak pribadi penulisan, pelanggaran hak cipta pada transmisi pada karya seni dan perbuatan ilegal yaitu terhadap perbuatan produksi ulang tautan lewat NFT (*Non Fungible Token*), sehingga dapat disimpulkan bahwa termasuk rawan akan pelanggaran.

Di Indonesia pula tidak terdapat regulasi maupun aturan yang dengan konkrit mengatur terkait penyelesaian sengketa yang ada di NFT (*Non Fungible Token*), UU yang ada sekarang ini misalnya Undang – undang Hak Cipta, Undang – undang Informasi Transaksi Elektronik dan Undang – undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan alternative penyelesaian sengketa belum membahas secara rinci dan konkret terkait penanganan sengketa pada pelanggaran hak cipta terhadap karya digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*). Padahal banyak perbuatan – perbuatan yang melanggar atau mencederai hak dari pemilik hak cipta baik hak moral ataupun hak ekonomi. Penanganan sengketa pada pelanggaran hak cipta pada karya seni digital ini membuat dilema saat kegiatan berniaga karya seni digital yang dilaksanakan ini malah melawan hak dari pemegang hak cipta, keadaan tersebut terjadi karena akibat yang ditimbulkan dari adanya kemiripan yang ada dari suatu karya seni itu. Hal yang seperti demikian tidak bisa ditahan karena konsekuensi pada perkembangan dan pemanfaatan teknologi yang berjalan sangat maju dari pada perkembangan hukum yang ada.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui betapa pentingnya upaya penyelesaian sengketa pada pelanggaran dari hak cipta yang ada di NFT (*Non*

*Fungible Token*) dalam suatu negara, khususnya negara Indonesia. Agar semua kepentingan pihak yang berkepentingan dapat terpenuhi, karena hal itu hak yang ada di masyarakat khususnya bagi pemegang hak cipta harus dilindungi. Oleh karena itu untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta pada karya seni dan pengaturan hak cipta yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) akan dikaji lebih lanjut dalam bab berikutnya pada skripsi ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada pemaparan latar belakang diatas dengan demikian penulis mengetahui pembahasan yang dapat dirumuskan terkait apa yang membuat persoalan utama pada penulisan skripsi ini yaitu diantaranya:

1. Bagaimana pengaturan tentang Hak Cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*)?
2. Bagaimana upaya penyelesaian sengketa terhadap pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*)?

## **C. Tujuan Penulisan**

Penulisan skripsi ini terbagi atas dua (2) yakni tujuan umum serta tujuan khusus pada penjabaran sebagai berikut :

### **1. Tujuan Utama**

Adapun tujuan utama yang ada pada skripsi ini yaitu berbagai hal yang sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan diatas, sehingga dapat disimpulkan agar memperoleh 3 (tiga) tujuan penelitian, diantaranya berikut :



- a. Untuk mendapatkan gambaran mengenai penyelesaian sengketa pelanggaran atas hak cipta dari karya digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) kepada pemegang hak cipta di Indonesia secara umum.
- b. Untuk mendapatkan gambaran secara pasti tentang penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta dan perlindungan yang diberikan hukum untuk pemegang hak cipta yang karyanya ada di NFT (*Non Fungible Token*).
- c. Pada akhirnya penelitian juga diharapkan untuk memberikan pencerahan khususnya kepada pemegang hak cipta dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Serta juga diharapkan dapat memberi gambaran secara jelas mengenai kepastian hukum yang didapat bagi para pemegang hak cipta. Sehingga dengan demikian diharapkan akan menambah pengetahuan masyarakat mengenai persoalan tersebut diatas, khususnya mengenai penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta di NFT (*Non Fungible Token*).

## **2. Tujuan Khusus**

Sedangkan untuk tujuan umum dari yang sudah dijabarkan diatas, terdapat juga tujuan khusus yang ada pada penelitian ini yaitu untuk menjadi salah satu prasyarat akademik. penulisan ini juga bertujuan sebagai pemenuhan tugas maupun melengkapi persyaratan agar mendapatkan gelar sarjana Hukum dari Universitas Bhayangkara Surabaya.

## **D. Manfaat Penulisan**

### **1. Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat untuk orang – orang yang berkaitan dalam hal tersebut, khususnya bagi pemegang hak cipta. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai gambaran yang nyata mengenai aturan hukum terkait penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*). Sehingga para pemegang hak cipta dapat mengetahui tahapan – tahapan yang harus dijalani jika terdapat pelanggaran hak cipta dalam karya – karya yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) dan meningkatkan rasa percaya diri para pemegang hak cipta bahwa mereka memiliki kekuatan penuh atas karya tersebut. Serta dapat memberikan motivasi maupun edukasi kepada masyarakat secara umum tidak khawatir memasukan karya yang dimiliki ke NFT (*Non Fungible Token*).

Dan yang terakhir penelitian kali ini sangatlah bermanfaat terutama bagi para praktisi hukum yang ada diluar sana, sehingga diharapkan untuk kedepannya dapat membenai sistem hukum yang ada di Indonesia.

### **2. Manfaat Teoritis**

Untuk teoritis, skripsi ini berguna agar memperkaya serta melengkapi literatur ilmu hukum, terutama pada persoalan penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta yang terdapat NFT (*Non Fungible Token*), sehingga dapat berguna untuk mahasiswa fakultas hukum serta civitas akademik Universitas Bhayangkara Surabaya yang berkeinginan memperdalam persoalan penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta yang terdapat di

NFT (*Non Fungible Token*) serta bisa berguna bagi para pihak yang berkepentingan dalam permasalahan ini.

Penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan hukum terkait penyelesaian sengketa dan juga dapat menambah pengetahuan dan keilmuan di bidang hukum, khususnya hukum mengenai penyelesaian sengketa di dunia digital.

## **E. Kajian Pustaka**

Kajian Pustaka merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tujuan untuk melakukan kajian secara mendalam tentang teori maupun konsep yang ada hubungannya pada pembahasan penelitian yang akan diteliti sebagai dasar sebelum melangkah pada tahap selanjutnya.<sup>10</sup>

Dalam penelitian skripsi ini akan membahas beberapa teori – teori yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berguna sebagai bahan pendukung dalam menyelesaikan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Teori – teori yang digunakan akan berguna sebagai sarana dalam memudahkan dalam meringkas dan mengerti mengenai permasalahan yang sedang dibahas agar menjadi lebih baham lagi kedepannya, adapun teorinya antara lain :

### **1. Hak Cipta**

Hak pencipta di Indonesia sering disebut sebagai *author right* dari diberlakunya *Auteurswet* 1912 Stb. 1912 No. 600 setelah itu dipakai sebagai salah satu istilah untuk menyebutkan Hak Cipta dalam peraturan berikutnya. Setelah *Auteurswet* 1912 tidak berlaku lagi di Indonesia,

---

<sup>10</sup> Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk pendidik yang Profesional*, Cetakan I, Penerbit Lakeisha, Klaten, 2021, hal.40.

kemudian Indonesia baru mempunyai pengantinya yaitu UU Hak Cipta pada tahun 1982.<sup>11</sup> Hingga saat ini peraturan terkait hak cipta terdapat di Undang – undang nomor 28 tahun 2014, setelah sering kali terjadi perubahan serta penyesuaian untuk mengikuti perkembangan dari kebutuhan masyarakat dan hukum yang ada.

Di dalam pasal 1 angka 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta dijelaskan terkait yang diartikan dengan hak cipta yaitu “hak cipta merupakan hak eksklusif penemu yang muncul secara otomatis berlandaskan prinsip deklaratif sesudah suatu ciptaan dinyatakan pada wujud nyata tanpa menurunkan pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan”.<sup>12</sup> Hak eksklusif yang ada disini merupakan sesuatu hak yang diperoleh oleh pemilik hak cipta agar memanfaatkan hak tersebut serta tidak boleh terdapat pihak lain yang bisa memakai hak itu melainkan pihak bersangkutan mendapatkan persetujuan oleh penciptanya untuk memanfaatkan hak tersebut. Selanjutnya dalam angka 2 dijelaskan yang dimaksud dengan pemilik hak dari hak cipta merupakan “pemilik hak cipta yaitu penemu sebagai pemilik hak cipta, orang yang memperoleh hak tersebut dengan sah dari penemu, ataupun orang lain yang memperoleh lebih jauh hak dari orang yang mendapat hak tersebut dengan sah”.

---

<sup>11</sup> Ending Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*. Ghalia Indonesia, Bogor, 2005. Hal. 1

<sup>12</sup> Pasal 1 Angka 1 Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

John Lock mendefinisikan terkait dengan hak cipta memberikan hak milik eksklusif kepada seorang penemu.<sup>13</sup> Definisi hak cipta berdasarkan Patricia Loughan yaitu suatu kepemilikan yang memberikan hak eksklusif bagi pemegangnya untuk pemanfaatan dan pemakaian hak tersebut. Menurut pendapat dari Sri Soedewe Masjchoen Sofwan, yang dikatakan bahwa Hak Cipta tidaklah merupakan hak kebendaan pada ruang lingkup hak yang ada pada Kitab Undang – Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) walaupun bisa dikelompokkan sebagai bagian dari hak kebendaan disebabkan sudah memenuhi persyaratan yang terdapat pada inti kebendaan. Hak cipta adalah suatu hak kebendaan yang dirumuskan pada ruang cakupan dari Hak Kekayaan Intelektual.<sup>14</sup>

Dari penjabaran diatas dapat memberikan pemahaman bahwasanya hak cipta yaitu sesuatu hak yang didapatkan oleh seorang penemu agar memanfaatkan dan menggunakan hak tersebut. Tidak semua orang bisa memanfaatkan hak itu, harus mengantongi izin terlebih dahulu dari pemegang hak untuk bisa memakai hak tersebut.

## 2. NFT (Non Fungible Token)

NFT (*Non Fungible Token*) merupakan aktiva digital dalam jaringan *blockchain* yang punya kode indentifikasi maupun metadata yang khas serta berlainan satu sama lain (*one of the kind*).<sup>15</sup> *Non Fungible Token* jika diterjemahkan pada Bahasa Indonesia artinya “Token yang tidak dapat

---

<sup>13</sup> Erman Rajagukguk, Hak Milik Intelektual Dan Putusan – Putusan Pengadilan, *Jurnal Filsafat dan Budaya Hukum*, Vol 1, 2014, hal. 4.

<sup>14</sup> Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberti, Yogyakarta, 1981, Hal. 25-27.

<sup>15</sup> Muhammad Yusuf Musa & Mochamad James Falahuddin, Alexander Sugiharto, “*NFT & Metaverse: Blockchain Dunia Virtual, & Regulasi*”, Jakarta: Indonesian Legal Study For Crypto Asset and Blockchain, 2022, hal 1.

dipertukarkan”, kata *Fungible* diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh suatu aset digital atau non-digital untuk dapat diganti atau ditukarkan dengan aset yang sama yang memiliki nilai tukar sama. Sedangkan untuk kata *Token* artinya aset tersebut mempresentasikan barang atau hal lainnya dalam bentuk nilai yang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa NFT (*Non Fungible Token*) merupakan aset yang mempresentasikan barang yang memiliki nilai dan tidak dapat ditukar dengan aset – aset digital yang lainnya karena memiliki keunikan tersendiri.

NFT (*Non Fungible Token*) merupakan sebuah platform, digital baru yang membantu seniman – seniman untuk menjual karya seni mereka dengan akses yang mudah dan menggunakan metode yang aman.<sup>16</sup> Salah satu tujuan dari NFT (*Non Fungible Token*) adalah untuk menghindari perbuatan duplikat secara illegal karena sifatnya yang transparan pada jaringan *Bockchain*, namun pada implementasinya masih banyak terjadi pelanggaran terutama dibidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

### 3. Teori Perlindungan Hukum

Dalam teori perlindungan hukum memuat pendapat pada para ahli hukum yang dijabarkan mengenai pembahasan ini. Berdasarkan Satjipto Raharjo yang dikatakan perlindungan hukum yaitu usaha untuk membagikan pertahanan pada Hak Asasi Manusia (HAM) yang disulitkan oleh pihak lain serta perlindungan yang dikasih itu ditujukan pada masyarakat yang membutuhkan kepastian hukum untuk bisa menikmati

---

<sup>16</sup> Dewi sulistianingsih & Apriliana Khomsa Kinanti, “*Hak Karya Cipta Non-Fungible Token (NFT) dalam Sudut Pandang Hukum Hak Kekayaan Intelektual*”, KRTHA BHAYANGKARA, vol. 16, 2022, hal. 199.

semua manfaat yang disediakan oleh hukum<sup>17</sup>. Philipus M. Hadjon mengatakan bahwasanya perlindungan hukum yang diperuntukan untuk rakyat adalah sebagai salah satu upaya dari pemerintah yang sifatnya *preentif* dan *resprensif*.

Menurut Muchsin yang dimaksud sebagai perlindungan hukum yaitu sesuatu perbuatan dengan bertujuan untuk mempertahankan seseorang melalui cara mengharmoniskan hubungan nilai dan kaidah yang berubah ke dalam sikap dan Tindakan agar menciptakan suatu ketertiban pada kehidupan masyarakat.<sup>18</sup> Selanjunya bahwa hukum memiliki fungsi untuk menyatakan perlindungan dengan sifat bukan hanya adaptif maupun fleksibel, namun juga bersifat predektif serta antipatif.<sup>19</sup>

Pada penjelasan para pakar yang ada dapat memperoleh suatu pengertian terkait suatu perlindungan hukum yaitu paparan mengenai bekerjanya hukum yang ada dalam menciptakan target dari hukum, merupakan keadilan, kepastian dan kemanfaatan. Perlindungan hukum yaitu sesuatu perlindungan yang dikasih oleh pemerintah pada orang serta badan hukum sesuai pada reguasi atau aturan hukum yang ada di Indonesia, baik yang bentuknya tertulis ataupun yang tidak tertulis sebagai rangka dalam menegakkan peraturan hukum<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup> Satijto Raharjo, "*Ilmu Hukum*, Bandung", : PT. Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 69

<sup>18</sup> Muchsin, "*Perlindungan dan Kepastian Hukum Bagi Investor di Indonesia*", Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003, hal. 14.

<sup>19</sup> Lili Rasjidi dan I.B Wysa Putra, "*Hukum Sebagai Suatu Sistem*", Remaja Resdakarya, Bandung 1993, hal. 54.

<sup>20</sup> Revika Nurpitaloka, *perlindungan hukum bagi konsumen dalam pelayanan go-food melalui aplikasi berbasis online dalam perpektif undang-undang no. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen*, (Palembang: Universitas Sriwijaya, 2021) hal. 13

#### 4. Teori Penyelesaian Sengketa

Sengketa atau konflik jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris adalah *conflict* yang artinya benturan, perselisihan, sedangkan berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia sengketa memiliki makna pertentangan.<sup>21</sup> Sengketa merupakan suatu konflik yang kemudian berubah menjadi sengketa, hal ini bisa terjadi ketika terdapat salah satu orang yang merasa dibebani kepada orang lain.

Sengketa menurut Nuraningsih Amriani adalah suatu perselisihan yang berjalan antara para pihak yang melaksanakan suatu kesepakatan dikarenakan terjadi adanya wanprestasi atau cidera hukum yang dilaksanakan oleh salah satu pihak kepada yang lain pada perjanjian tersebut<sup>22</sup>. Terdapat 2 (dua) pilihan yang bisa dilaksanakan dalam penyelesaian sengketa, yaitu :

##### a. Penyelesaian sengketa melalui Litigasi

Penyelesaian sengketa lewat litigasi yakni proses dalam penanganan sengketa yang dilaksanakan di dalam pengadilan. Cara untuk melakukan penyelesaian sengketa melalui litigasi adalah dengan cara beracara di pengadilan dengan mengajukan gugatan, dimana pengadilan mempunyai wewenang untuk mengatur serta memutuskan suatu perkara yang dilaksanakan dengan bantuan hakim.

##### b. Penyelesaian sengketa non-litigasi

---

<sup>21</sup> Adi, As, Edi', *Hukum Acara Perdata Dalam Perspektif Mediasi(ADR) di Indonesia*, Edisi Pertama, Cetakan Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012, hal 5.

<sup>22</sup> Nuraningsih Amriani, "*Alternatif Penyelesaian Sengketa di Pengadilan*", Jakarta: Grafindo Pustaka, 2012, hlm.2.



Dalam penanganan sengketa non-litigasi bisa dilaksanakan dengan cara penyelesaian sengketa alternative atau *Alternative Dispute Resolution* (ARD) yang yaitu suatu upaya penanganan sengketa diluar pengadilan berlandaskan persetujuan atau kemufakatan dari para pihak dengan menepikan penanganan sengketa lewat litigasi. ARD dirumuskan pada UU No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan alternative penyelesaian sengketa.

## **F. Metode Penulisan**

### **1. Jenis Penelitian**

Pada penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis akan digunakan suatu macam penelitian yaitu jenis penelitian normatif ataupun bisa dikenal sebagai penelitian doktriner. Maka didalam penelitian ini akan dilaksanakan dan menggunakan sekedar dengan aturan perundang – undangan yang berlaku serta bahan hukum lainnya yang berhubungan pada permasalahan ini. Pada penelitian pada skripsi ini Undang – undang yang akan dipakai yaitu Undang – undang nomor 19 tahun 2016 tentang ITE serta Undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Untuk penelitian hukum yang memilki sifat normatif, maka yang akan dipakai oleh penulis yaitu versi penelitian normatif yang merupakan sebuah penelitian yang dikhususkan untuk membahas penelitian hukum positif, yang akan dibuat menjadi bahan dari hukum tertulis. Khususnya yang berkaitan pada perlindungan hak cipta. Bahan hukum yang dimaksud yakni peraturan perundang - undangan yang terdapat di Indonesia, spesifik

terkait penanganan sengketa, transaksi elektronik serta hak cipta. Undang – undang yang dimaksud adalah Undang – undang nomor 19 tahun 2016 tentang ITE serta Undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## **2. Pendekatan Masalah**

Berdasarkan pada tipe penelitiannya yang normative, hingga pendekatan yang akan dipakai yaitu pendekatan perundang – undangan ( *statute approach* ) serta pendekatan sejarah (*Historical approach*), disebabkan yang akan dikaji yaitu beberapa aturan hukum yang dibuat fokus serta tema inti penelitian<sup>23</sup>. Selain itu, studi yang akan dipakai oleh penulis di penelitian ini dengan tujuan untuk memudahkan memahami menyelesaikan persoalan adalah berlandaskan pada selain peraturan perundang – undangan namun pada berlandaskan pada studi kepustakaan.

Studi kepustakaan dicirikan pada suatu aktifitas dalam memilih literature yang terdapat hubungannya pada pokok persoalan, khususnya terkait perlindungan pemegang hak cipta dan upaya penyelesaian sengketa.

## **3. Sumber Hukum**

Setelah melihat dari penjabaran tentang tipe penelitian diatas pada skripsi ini merupakan normatif, sehingga terkait dengan bahan hukum yang dipakai pada penulisan dan penelitian skripsi ini terbagi atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan – bahan non hukum.

---

<sup>23</sup> Johnny Ibrahim, “*teori & metodologi penelitian hukum normatif*”, Cet. IV, Bayumedia Publishing, Malang, 2008, hlm.302.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yaitu sebuah bahan hukum yang terbagi atas regulasi peraturan – perundangan serta hirarki maupun putusan pengadilan. Bahan hukum primer yang dipakai pada penelitian skripsi ini yakni Undang – undang nomor 19 tahun 2016 tentang ITE serta Undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Bahan Hukum Sekunder

Kemudian untuk bahan hukum sekunder yang dipakai didalam penulisan dan penelitian skripsi ini merupakan bahan yang mendeskripsikan terkait dengan bahan hukum primer, contohnya yakni buku, artikel, teks, jurnal hukum, pendapat dari para ahli, dan lain sebagainya yang masih memiliki kaitan pada inti persoalan. Melainkan itu, pada penulisan ini penulis melakukan dengan bahan – bahan non hukum, yaitu contohnya buku – buku terkait teknologi.

#### **4. Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum**

Agar dapat memperlancar penjelasan, maka informasi yang didapat kemudian dikumpulkan lewat proses – proses yang berkala. Diawali pada referensi – referensi yang tertulis yang berasal pada peraturan perundang – perundangan serta tulisan – tulisan lain yang berkaitan pada penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta, khususnya yang ada di NFT (*Non Fungible Token*). Kemudian bahan – bahan hukum yang telah berjaya didapat lalu disatukan, kemudian diproses sesuai pada tujuan untuk digunakan sebagai bahan penjelasan dengan cara mempersatukan dan

mengelompokkannya pada masing – masing bab serta sub bab yang akan ditata dengan sistematis berdasarkan inti persoalan untuk nantinya dikaji.

## **5. Pengelolaan dan Analisis Sumber Bahan Hukum**

Bahan – bahan hukum yang telah dikumpulkan tersebut kemudian ditelaah dengan menggunakan pedoman pada metode kualitatif, yang merupakan sesuatu model penelitian yang menciptakan informasi dekriptif, yaitu suatu cara penelitian yang menjabarkan fakta - fakta yang sudah terdapat pada skripsi ini lalu akan disimpulkan kedalam sebuah kesimpulan serta saran yang akan menggunakan akal pikiran secara deduktif adalah menyerap kesimpulan yang bermula pada hal - hal yang sifatnya umum pada hal – hal yang sifatnya khusus.

## **G. Sistematika penulisan**

Didalam sistematika skripsi ini akan dipaparkan ke dalam 4 (empat) bab, yaitu :

### **Bab I      Pendahuluan**

Bab ini digunakan sebagai bab pengantar serta pendahuluan pada penulisan skripsi ini, bab ini nantinya akan memuat mengenai latar belakang dari persoalan yang ada, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, dan metode penelitian, serta yang terakhir yaitu terkait dengan sistematika penulisan.

### **Bab II     Pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) dalam hak cipta**

Pada bab ini memuat terkait jawaban dari rumusan permasalahan pertama yang telah penulis dijelaskan diatas. Dalam bab ini menguraikan tentang pengaturan hak cipta yang ada di NFT (*Non Fungible Token*).

### Bab III Upaya Penyelesaian Sengeta

Di bab ini akan menguraikan tentang upaya penyelesaian yang bisa dilaksanakan jika terdapat pelanggaran hak cipta yang ada di NFT (*Non Fungible Token*).

### Bab IV Penutup

Bab ini adalah bagian akhir di penelitian skripsi ini, yang didalamnya berisikan tentang kesimpulan serta saran agar mengembangkan ilmu hukum yang nantinya bisa dipakai untuk praktisi hukum serta orang banyak nantinya.

## BAB II

### PENGATURAN NFT (NON FUNGIBLE TOKEN) DALAM HAK CIPTA

#### A. Sejarah Hak Cipta

Hak cipta yang memiliki versi bahasa Inggris dari *intellectual Property Rights*, yaitu salah sebuah hal yang ada didalam hak kekayaan intelektual (HKI). Kata dari Hak (*right*) digunakan sejak lama mulai dari zaman Romawi kuno terkait dengan hal dokumen yang berhubungan dengan hukum sampai dengan dokumen terkait internasional modern.<sup>24</sup> Konsep mengenai hak kekayaan intelektual bisa dimengerti dengan memahami landasan filosofis dari makna hak. Hak dicirikan dengan sesuatu yang memiliki sifat legalistic tertentu, dan bahkan sifat antagonistic. Pemegang hak dapat menuntut hak mereka, hak bersifat legal yang berarti ini dilindungi oleh hukum. Konsep dari hak merupakan konsep yang abstrak dan dapat dipahami lewat argumentasi. Ilmuan hukum Hohfeld membuat kerangka analitis mengenai logika dari hak, hak berarti empat (4) hal yaitu : keistimewaan (*privilege*), kekuasaan (*power*), hak sebagai lawan kewajiban (*claim right*), dan kekebalan (*immunity*).<sup>25</sup>

Sejarah dari hak cipta ini berawal ada sejak ditemukan sebuah mesin cetak pada abad pertengahan di Eropa. Dengan adanya mesin cetak ini banyak karya – karya cipta yang dengan mudah digandakan, dari sini awal munculnya *copyright*. Didalam perkembangan berikutnya terdapat

---

<sup>24</sup> R. Diah Imaningrum Susanti, *Hak Cipta Kajian Filosofis dan Historis*, Setara Press, Malang, 2017, hal.1

<sup>25</sup> Hohfeld 1919 : 35, dalam Alon Harel, Matthew H. Kramer Chapter 13 – Martin P. Golding and William A. Edmundson (eds), *the Blackwell Guide to the Philosophy of Law and Legal Theory*, Blackwell Publishing, Malden, USA, 2005

kritik yang keras karena dianggap yang memperoleh perlindungan adalah pengusaha dari perusahaan percetakan maupun dari perusahaan penerbitan sedangkan untuk si pencipta dari karya cipta (*authors*) tidak mendapatkan perlindungan yang seharusnya didapatkan. Perlindungan yang diberikan kepada hasil ciptaan dan pencipta karya cipta.

Perkembangan yang membawa perubahan pesat khususnya dibidang Hak Kekayaan Intelektual (KHI) terutama pada bidang hak cipta. Saat awal sejarah Amerika Serikat, terdapat banyak sekali dari bidang hukum yang ada dalam hak cipta dan berpedoman dengan hukum yang ada di Inggris. Dari hal tersebut membuat hukum mengenai hak cipta yang ada di Amerika sangatlah memiliki kesamaan pada Undang – undang Anne yang terdapat di Inggris (*Statute of Anne*).<sup>26</sup>

Konvensi Bern adalah Konvensi yang membicarakan tentang perlindungan hukum terkait hak cipta yang paling baru saat waktu itu. Perjanjian ini berlaku di negara Eropa khususnya Eropa bagian barat yang memiliki tujuan untuk memberikan perlindungan bagi ciptaan – ciptaan pada bidang seperti bidang seni maupun bidang sastra. Belanda yang mana adalah salah satu negara peserta konvensi ini didorong untuk memperbaharui Undang – undang Hak Cipta nya dengan Undang – undang Hak Cipta yang baru pada 1 November 1912 atau yang bisa disebut sebagai Auteurswet 1912.

Aturan terkait dengan hak cipta yang terdapat di Indonesia dimulai sejak berlakunya Auteurswet 1912 (Stb. 1912 No. 600) yaitu Undang –

---

<sup>26</sup> David J Moser dan Cheryl L Slay, *Intellectual Property: Cases, Material and commentary*, Australia: Butterworth; 1998 hal.16

undang hak cipta dari negara Belanda yang berlaku juga untuk daerah yang dijajah oleh Belanda. Aturan yang ada di dalam Auteurswet 1912 adalah sebuah perubahan dari undang – undang terdahulu yang telah ada untuk dilakukan penyesuaian dengan semua ketentuan yang ada pada Konvensi Bern. Saat perjanjian Bern diperiksa lagi di Roma pada 2 Juni 1928, pemeriksaan yang dilakukan ini juga dijelaskan terjadi juga di Indonesia (Staatsblad Tahun 1931 Nomor 325). Saat Indonesia mendapatkan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, Indonesia langsung dihadirkan atas perkara hukum yang ada, salah satu persoalannya adalah terkait mengganti hukum – hukum yang dibentuk dan diberlakukan oleh pemerintah Kolonial Belanda dan menggantikan hukum yang baru. Agar tidak terjadi kekosongan hukum maka di Undang – Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) pada pasal II Aturan Peralihan, yaitu “segala badan negara serta peraturan yang ada masih otomatis berjalan selama belum diselenggarakan yang baru menurut undang – undang dasar ini”. Hal yang sama juga terdapat di pasal 142 Undang – undang Dasar Sementara Tahun 1950, “Peraturan – Peraturan undang – undang serta ketentuan – ketentuan tata usaha yang telah ada pada tanggal 17 Agustus 1950 masih berlaku dengan tidak diubah sebagai peraturan – peraturan dan ketentuan – ketentuan itu tidak dicabut, ditambah atau diubah oleh undang – undang dan ketentuan tata usaha atas kuasa undang – undang ini”. Hal ini yang menyebabkan Auteurswet 1912 yang merupakan salah satu hukum buatan pemerintah Belanda masih berlaku di Indonesia.



Berdasarkan Konferensi Meja Bundar antara Negara Indonesia dengan Negara Belanda pada pasal 5 Persetujuan peralihan dengan sendirinya semua perjanjian yang diadakan oleh pemerintah Belanda saat menjajah Indonesia sudah tidak berlaku lagi secara otomatis sejak proklamasi Indonesia. Dengan ini pada saat Konvensi Bern diperbaharui di Brussel tanggal 16 Juni 1948, Indonesia sudah tidak tercantum lagi didalamnya.

Setelah lebih dari 70 Tahun akhirnya di tahun 1982 pemerintah Indonesia berhasil membuat aturan terkait hak cipta sendiri bahwa atas diundangkannya Undang – undang Nomor 6 tahun 1982 tentang hak cipta, sehingga Auterswet 1912 ini lalu dicabut. Selanjutnya pada tahun 1987 Undang – undang Nomor 6 tahun 1982 tentang hak cipta diperbarui menjadi Undang – undang Nomor 7 tahun 1987 tentang hak cipta. Berikutnya Undang – undang Nomor 7 tahun 1987 disempurnakan pada Undang – Undang Nomor 12 tahun 1997 serta selanjutnya Undang – undang Nomor 12 tahun 1997 juga mengalami pembaharuan di Undang – Undang Nomor 19 tahun 2002, kemudian disempurnakan lagi hingga sampai ini dengan diberlakukan Undang – undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

*Universal Copyright Convention* (UCC) menaruh perhatian khusus didalam perkembangan terkait dengan Hak Cipta. Pada tahun 1952 dilakukan penandatanganan konvensi UCC (*Universal Copyright Convention*) di Jenawa, Swiss. UCC (*Universal Copyright Convention*) merupakan konvensi internasional yang memiliki tujuan untuk melindungi

hak cipta yang ada di dunia. UCC 1955 atau Konvensi terkait Hak Cipta Universal 1955 (*Universal Copyright Convention*) adalah salah satu produk dari kerja sama PBB melalui dukungan dari UNESCO dengan tujuan untuk menampung dua kepercayaan atau aliran mengenai anggapan maupun ajaran yang berhubungan dengan permasalahan hak cipta yang ada dikawasan masyarakat internasional.<sup>27</sup> Negara – negara pada aliran system civil law bergabung dalam perjanjian – perjanjian terkait dengan hak cipta yang ada pada negara Amerika baik Amerika Latin maupun Amerika Serikat. Konvensi Bern mulai berlaku di Amerika pada tahun 1880 begitu pula dengan Undang – undang pertama Amerika tentang hak cipta. Untuk menengahi antara kelompok – kelompok yang tidak sama dalam hal hak cipta baik dari berdasarkan sistem hukum dengan aliran yang pada dasarnya berbeda, maka untuk mengatasinya PBB lewat UNESCO menciptakan suatu persetujuan dengan terciptanya *Universal Copyright Convention* (UCC) tanggal 6 September 1952 di Geneva.

Pada tahun 1967 lahir WIPO (*World Intellectual Property Organization*) yaitu bagian cabang dari PBB (Perserikatan Bangsa – Bangsa). Dibentuknya WIPO ini bertujuan untuk memberikan perlindungan bagi kekayaan intelektual yang ada di seluruh dunia, hal ini sesuai dengan pasal 3 dari WIPO dimana, WIPO bertujuan untuk “melaksanakan kampanye terhadap perlindungan hak pada kekayaan intelektual (HKI) ke semua negara di dunia”.

---

<sup>27</sup> Paul Goldstein, *Patent, Trademark and Related State Document, Cases and Materials on the Law of Intellectual Property*, (Edisi 4, The Foundation Press, 1997), Hal 5.

Saat 15 April 1994 Indonesia bergabung dengan WTO (*World Trade Organization*) atau penghimpunan perdagangan yang ada dunia, dan meratifikasi kesepakatan mengenai pendirian penghimpunan perdagangan dunia (WTO) yang didalamnya terdapat kesepakatan mengenai bagian – bagian dari dagang Hak Kekayaan Intelektual (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Right / TRIPS*) hal ini sudah diundangkan ke dalam Undang – undang Nomor 7 tahun 1994. Dalam perhimpunan perdagangan dunia ini mengakui bahwa HKI (hak kekayaan intelektual) mempunyai peran yang sangatlah penting didalam mempromosikan perdagangan secara internasional.

## **B. Pengaturan tentang Hak Cipta**

### **1. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

Dalam kekayaan intelektual hal yang berkaitan erat mengenai suatu hasil buah pemikiran yang menimbulkan lahirnya suatu kepemilikan dari sebuah penemuan dengan sumber hasil kemampuan berfikir akal manusia, dan sesuatu hal dengan gagasan kreatif, dan lain – lain. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yaitu suatu bentuk dari kreativitas intelektual yang dimiliki oleh manusia dengan bentuk yang nyata, dan bukan sekedar ide, konsep maupun gagasan saja.<sup>28</sup> Adanya hukum kekayaan intelektual ini dapat menghalangi suatu Tindakan yang tidak diinginkan seperti menyalin atau mengambil keuntungan dari hasil karya cipta tersebut. Salah satu

---

<sup>28</sup> Pritha Arintha Natasputri, “*Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Terhadap Tindakan Fanfiksasi Studi Pada Novel The Twilight Saga ‘Breaking Dawn’ Dan Web Novel Renesmee’s Normal Life.*” *Jurnal Usm Law Review* 1, no. 2 (2018): 216, <https://doi.org/10.26623/julr.vli2.2254>.

bagian kekayaan intelektual yakni hak cipta, menyangkut terkait objek perlindungan hak cipta sangatlah luas. Objek yang bisa dilindungi meliputi yaitu sains, sastra, serta seni yang memuat juga program dari komputer.

Di Indonesia terdapat ketentuan atau peraturan yang merumuskan terkait hak cipta melalui Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Didalam Undang – Undang Hak Cipta ini memuat tentang hak cipta, hak terkait, pencipta, ekspresi budaya tradisional dan ciptaan yang dilindungi, konten dari hak cipta serta hak terkait TIK (teknologi informasi dan komunikasi), batas waktu berlangsungnya hak cipta serta hak terkait, pencatatan ciptaan serta produk hak terkait, lisensi maupun lisensi wajib, lembaga manajemen, kolektif, penyelesaian sengketa, penetapan sementara pengadilan, penyidikan, ketentuan pidana, dan yang terakhir tentang ketentuan peralihan.

Karya ciptaan seseorang secara materiil mendapatkan perlindungan oleh Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai hak cipta yang mengatakan “hak cipta yaitu hak eksklusif penemu yang hadir dengan langsung menurut prinsip deklaratif sesudah sebuah ciptaan dihadirkan pada bentuk asli dengan tidak meminimalisir pembatasan di dalam ketentuan peraturan perundang – perundangan.”<sup>29</sup> Dari pasal yang sudah disebutkan tadi bila ditarik kesimpulan bahwa hak cipta yaitu hak eksklusif yang dipunyai penemu ataupun pemegang hak cipta dengan tujuan agar memberitahukan maupun menggandakan ciptaannya yang secara langsung hal itu lahir tanpa membuat pengurangan mengenai pembatasan yang

---

<sup>29</sup> Undang – Undang Nomor 28 Tahun 1014 tentang Hak Cipta.

terdapat di peraturan perundang – undangan yang ada. Dari penjelasan diatas dijelaskan pula mengenai adanya asas deklaratif, dimana terkait dengan perlindungan hukum terhadap ciptaan diperoleh secara otomatis pada ciptaan yang telah ada wujudnya tanpa perlu dilakukan pendaftaran terlebih dahulu.

Suatu karya yang dihasilkan dalam suatu ciptaan mempunyai bentuk yang khas serta memiliki sifat orisinal (asli) bukan dari hasil meniru produk pada karya dari pihak lain, hal ini sesuai dengan pasal 1 angka 2 dan 3 Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 serta Pasal 1 Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC).

Pencipta yang menciptakan suatu penemuan merupakan satu maupun lebih orang, baik sendiri ataupun berbarengan menghasilkan ciptaan yang mempunyai karakter khas serta privat. Terkait dengan siapa yang bisa dianggap menjadi seorang pencipta pada UUHC (Undang – undang Hak Cipta), dalam hal ini di pasal 31 dijelaskan bahwa pencipta merupakan seseorang yang disebutkan pada ciptaan, orang yang dijelaskan sebagai seorang pencipta dalam suatu ciptaan, pihak yang dijelaskan pada surat pencatatan ciptaan, serta tertera pada daftar umum ciptaan untuk pencipta. ketika suatu karya cipta tidak diketahui siapa pencipta dari karya seni tersebut, maka pada hal tersebut yang menjadi pemilik hak cipta yaitu pemerintah, karena hal ini telah ditercantum dengan yang terdapat di pasal 38 Undang – Undang Hak Cipta.

Kemudian untuk ciptaan karya yang mendapatkan perlindungan dari Undang – Undang Hak Cipta terdapat pada pasal 40 (1) UUHC

(Undang – undang Hak Cipta) yang mengatakan bahwa ciptaan yang dapat diberikan perlindungan adalah semua ciptaan yang ada dalam bidang seni, sains, serta sastra. Atas adanya hak ekonomi yang terdapat di hak cipta tidak membuat pemegang hak cipta dapat memperkaya diri, karena untuk menyetarakan antara hak pemilik dengan kepentingan yang ada di masyarakat, maka UUHC (Undang – undang Hak Cipta) memperbolehkan bahwa ciptaan tertentu dapat digunakan tanpa perlu memperoleh persetujuan dari pencipta. Hal tersebut didasarkan dengan yang ada pada pasal 43 – 51 UUHC dan berkaitan juga pada pasal 26 UUHC terkait pembatasan perlindungan hak ekonomi.

## **2. Menurut Perjanjian TRIPs**

TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*) merupakan salah satu perjanjian yang mengatur terkait Hak Kekayaan Intelektual. TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*) adalah salah satu bagian yang terdapat pada lampiran persetujuan dari pendirian perhimpunan perdagangan dunia ataupun *World Trade Organization* (WTO), yang didirikan pada 1 Januari 1995. Pengaturan mengenai Hak Kekayaan yang ada di TRIPs memuat konvensi Bern, konvensi Roma, dan Konvensi Paris, serta traktat Wipo mengenai sirkuit terpadu.

Perjanjian TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*) ini dibentuk dengan memiliki tujuan untuk meningkatkan perlindungan mengenai dari HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang

terdapat pada produk perdagangan, menjamin mengenai tata cara pelaksanaan Hak Kekayaan Intelektual agar dapat mempelancar jalannya perdagangan, membentuk aturan – aturan dan disiplin tentang bagaimana pelaksanaan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, mendorong munculnya inovasi pada bidang perdagangan, pengalihan serta penyebaran teknologi agar dapat dimanfaatkan Bersama baik oleh pembuat maupun pemakai teknologi tersebut. Indonesia merupakan salah satu negara peserta dari perhimpunan perdagangan dunia ataupun *World Trade Organization* ini secara sudah disahkannya Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1994, Indonesia menetapkan perjanjian itu karena akibat dari Indonesia merupakan anggota dari WTO (*World Trade Organization*) dan sekarang UU tersebut sudah diperbaharui pada Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Aturan mengenai hak cipta ini diatur di ketentuan yang ada pada pasal 9 hingga pasal 14 TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*). Aturan mengenai hak cipta yang ada didalam TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*) ini diantaranya: hak cipta serta hak – hak terkait, perlindungan mengenai program komputer, hak persewaan, jangka waktu perlindungan, pengecualian, perlindungan terhadap artis penampilan, produser rekaman suara serta perhimpunan penyiaran. Yang masuk pada hak cipta maupun hak – hak yang terkait adalah hak rekaman film, rekaman lagu, rekaman video, sampai program komputer. Pada Hak Kekayaan Intelektual (HKI), Hak Cipta yaitu sesuatu

hal yang penting karena berhubungan dengan perkembangan teknologi informasi.

### 3. Menurut *Universal Copyright Convention* (UCC)

Pengaturan mengenai hak cipta yang berikutnya terdapat pada *Universal Copyright Convention* (UCC). *Universal Copyright Convention* (UCC) merupakan salah satu perjanjian internasional yang membahas mengenai hak cipta yang bersifat universal atau menyeluruh. Suatu konvensi internasional memiliki fungsi untuk melindungi negara yang menjadi peserta yang bergabung dalam konvensi internasional tersebut, jika suatu negara tidak tergabung dalam peserta atau tidak meratifikasi perjanjian internasional negara lain anggota perjanjian, maka tidak perlu mendapatkan perlindungan.<sup>30</sup> *Universal Copyright Convention* (UCC) ditentukan pada 16 September 1955 yang memiliki tujuan untuk menjadi upaya yang dilakukan dalam perlindungan hukum yang diberikan kepada karya cipta terhadap orang tanpa suatu kewarganegaraan atau bisa disebut sebagai orang pelarian. Konsep lahirnya UCC (*Universal Copyright Convention*) adalah dari bentuk hasil pertemuan ajaran eropa serta amerika yang memiliki pandangan bahwa hak monopoli yang didapatkan pada seorang pencipta diusahakan dapat memperhatikan kebaikan bersama.<sup>31</sup>

Hak cipta berdasarkan *Universal Copyright Convention* (UCC) yaitu hak cipta yang terbagi atas hak tunggal atas pencipta yang

---

<sup>30</sup> Mahadi, 1985, Hak Milik Imateriil. Jakarta : Badan Pembinaan Hukum Nasional, Bina Cipta, hal 75

<sup>31</sup> Edy Chandra, *Non-Fungible Token sebagai bentuk perlindungan hukum atau eksklusivisme karya seni digital*, Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ), 1(1). Jakarta, 2022, hal. 4.



menciptakan suatu kuasa yang bisa dilakukan penerjemahan sedemikian rupa sehingga hanya dapat diproteksi oleh suatu kontrak (*Copyright shall include the exclusive right of the author to make publish, and authorise the making and publication of translation of works protected under this convention*)<sup>32</sup>. Secara singkat mengenai ketentuan yang terdapat di *Universal Copyright Convention* (UCC) ditetapkan paling signifikan diantaranya yaitu : *adequate and Effective Protection, National Treatment, Formalities, Duration of Protection, Translation Right, Jurisdiction of the International Court of Justice*, dan *Bern Safeguard Clause*.<sup>33</sup>

Berdasarkan pasal I *Universal Copyright Convention* (UCC), bahwa setiap negara peserta dari perjanjian ini memiliki kewajiban untuk memberikan suatu perlindungan hukum yang mencukupi serta ampuh terhadap hak – hak penemu serta bagi pemegang hak cipta. Kemudian didalam pasal II konvensi ini menentukan mengenai semua ciptaan yang diciptakan awal kali dari negara – negara peserta pada konvensi ini serta semua ciptaan yang dikeluarkan oleh masyarakat negara pada salah satu peserta perjanjian ini akan diberikan perlakuan yang sama terkait dengan perlindungan hukum atas hak cipta.

Pasal III dalam konvensi ini adalah manifestasi kompromistis dari *Universal Copyright Convention* (UCC) kepada dua paham atau aliran yang ada. Yang kemudian menetapkan terhadap negara peserta konvensi ini untuk akan menetapkan kepada peraturan perundang – undangan

---

<sup>32</sup> JCT Simorangkir. 1973. Terjemahan dikutip dari buku Hak Cipta Cetakan II. Jakarta: Jambatan, hlm. 22.

<sup>33</sup> Arpad Bogisch, *Universal Copyright Convention, An Analysis and Comentary*, (R.R. Bowkwer, 1958) dan Paul Goldstein, op.cit. hal. 10002-1003.

nasional dari negara peserta masing – masing mengenai syarat – syarat yang menjadi formalitas dari timbulnya hak cipta. Syarat syaratnya diantara lain yaitu wajib simpan, pendaftaran, akta notaris ataupun data dari pembayaran imbalan dari penemu yang kemudian akan menjadi sebagai bukti dari munculnya hak cipta. Dalam konvensi ini juga terdapat kesepakatan terkait dengan jangka waktu dari perlindungan hukum yang diberikan, hal ini sangatlah penting sebab merupakan rangka untuk mengakomodasi dua aliran yang ada. Jangka waktu perlindungan ini terdapat di pasal IV *Universal Copyright Convention* (UCC), untuk waktu minimum yang telah ada ditentukan dalam ketentuan perlindungan hukum seumur hidup dari pencipta kemudian akan ditambah dengan paling sedikit 25 tahun ketika si pencipta meninggal.

Pada pasal IV *Universal Copyright Convention* (UCC) juga memuat mengenai penerjemahan. Dimana kesepakatan dari *Universal Copyright Convention* (UCC) mencakup terkait hak eksklusif yang ada pada seorang pencipta dalam membuat, dan menerbitkan, serta memberikan izin untuk menerbitkan suatu terjemahan. Jika tidak terdapat terjemahan yang dilakukan oleh si pencipta maka setelah lewat dari tujuh tahun negara anggota perjanjian bisa memberikan hak penerjemahan kepada warga negara anggota dari perjanjian tersebut dengan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan didalam konvensi. Atau bisa dibidang bahwa setelah lewat tujuh (7) tahun bisa dicabut hak eksklusif pencipta karena terdapat *compulsory licensing*.

Jika sebuah sengketa timbul dari dua negara bahkan lebih negara anggota perjanjian terkait dengan interpretasi maupun pelaksanaan dari perjanjian ini, yang mana sengketa ini tidak bisa diajukan ke Mahkamah Internasional untuk menyelesaikan perselisihan tersebut, kecuali para pihak yang bersangkutan dalam sengketa itu setuju untuk menggunakan cara lain dalam menyelesaikan sengketa yang dihadapi. Hal ini sama dengan ketentuan yang terdapat di dalam pasal XV *Universal Copyright Convention* (UCC). Disaat *Universal Copyright Convention* (UCC) sudah berjalan pengaturan mengenai hak cipta antar negara yang sudah dibentuk pada perjanjian – perjanjian Internasional, multilateral maupun bilateral. Pasal XVII *Universal Copyright Convention* (UCC) serta appendiksnya dari pasal ini adalah sarana untuk menangani permasalahan dalam pengaturan keserasian pelaksanaan antara *Universal Copyright Convention* (UCC) dan perjanjian internasional maupun bilateral. Terdapat tiga unsur pokok yang ada pada pasal XVII beserta appendiksnya diantaranya *Universal Copyright Convention* (UCC) tidak mempengaruhi konvensi Bern, menetapkan sanksi – sanksi kepada negara yang menarik diri pada konvensi Bern yang beralih menjadi peserta dari *Universal Copyright Convention* (UCC), menetapkan ketentuan terkait pemberlakuan *Universal Copyright Convention* (UCC) oleh negara anggota dari konvensi Bern.

*Universal Copyright Convention* (UCC) dapat dikatakan sebagai salah satu perjanjian multilateral dalam bidang hak cipta yang menarik banyak anggota. Dengan adanya *Universal Copyright Convention* (UCC) hubungan internasional antara Amerika dengan negara – negara lainnya

bertambah baik dibidang Hak Kekayaan Intelektual. Disamping itu *Universal Copyright Convention* (UCC) memberikan kemudahan bagi negara berkembang yang kemudian menjadikannya sebagai daya Tarik, yaitu, pengaturan mengenai standar minimum dari hak eksklusif, hak mengartikan yang didapatkan pada warga negara serta negara berkembang, syarat batas waktu paling sedikit perlindungan yang pengaturannya sangat lengang.

#### **4. Menurut Peraturan Menteri**

Selain dari peraturan maupun perjanjian diatas, pengaturan mengenai hak cipta juga terdapat pada peraturan Menteri. Peraturan Menteri ini dibuat dikarenakan terdapat peraturan yang memerintahkan maupun kewenangan yang telah diatur didalam Undang – Undang, aturan yang memerintahkan untuk membuat peraturan Menteri ini adalah kerana ada perintah dari peraturan presiden yang telah mengatur untuk membentuk sebuah peraturan yang lebih detail mengenai aturan yang sebelumnya sudah diatur didalam peraturan presiden, sehingga peraturan presiden disini bisa dianggap sebagai peraturan induk yang mana nantinya terkait dengan pelaksanaannya akan dijelaskan didalam peraturan menteri.

Dalam herarki peraturan perundang – undangan yang terdapat di Indonesia peraturan Menteri ini terletak dibawah Undang – Undang. Terdapat beberapa peraturan Menteri yang mengatur terkait hak cipta maupun hal – hal yang masih ada kaitanya dengan hak cipta, diantaranya yaitu Peraturan Menteri Hukum dan hak asasi manusia nomor 9 tahun

2022 yang mengatur tentang pelaksanaan peraturan pemerintah nomor 56 tahun 2021 tentang pengelolaan royalti hak cipta lagu dan/atau musik; Peraturan Menteri Keuangan nomor 136 tentang pedoman pemberian imbalan yang berasal dari penerimaan negara bukan pajak royalti hak cipta kepada pencipta, royalti paten kepada investor, dan/atau royalti hak perlindungan varietas tanaman kepada pemulia tanaman; Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika nomor 14 tahun 2015 dan nomor 26 tahun 2015 tentang pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dalam sistem elektronik.

Pengertian mengenai hak cipta yang ada pada peraturan Menteri yang telah disebutkan diatas sama dengan pengertian yang terdapat didalam undang – undang hak cipta (UUHC). Dalam peraturan Menteri hukum dan ham ini sebelumnya sudah mengalami beberapa kali perubahan diantaranya permenkumham no 29 tahun 2014 tentang tata cara permohonan dan penerbitan izin operasional serta evaluasi lembaga manajemen kolektif; permenkumham no 36 tahun 2018 tentang tata cara permohonan dan penerbitan izin operasional serta evaluasi lembaga manajemen kolektif; permenkumham no 20 tahun 2021 tentang pelaksanaan peraturan pemerintah nomor 56 tahun 2021 tentang pengelolaan royalti hak cipta lagu dan/atau musik, kemudian yang terakhir yaitu permenkumham no 9 tahun 2022 tentang tentang pengelolaan royalti hak cipta lagu dan/atau musik.

### C. Karakteristik Hukum NFT (*Non Fungible Token*)

Hukum di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dengan norma – norma yang lainnya. Karakteristik hukum yang ada di Indonesia dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Hukum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah perubahan dari hasil fundamental sistem hukum era kolonial. Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya hukum yang digunakan di Indonesia adalah warisan dari sistem hukum kolonial, hal tersebut dapat dilihat pada penggolongan hukum dan penyatuan hukum misalnya hukum pidana dan hukum perdata yang telah ada dan masih berlaku hingga saat ini. Hukum yang ada dapat dibuat oleh pemerintah negara yang berkuasa dan dapat juga dibuat dari kebiasaan yang tumbuh dimasyarakat.

Di negara Indonesia terdapat hukum tertulis serta hukum tidak tertulis, kedua hukum tersebut dibenarkan dan dihargai oleh masyarakat umum. Dimana hukum yang tertulis dapat berwujud Undang – Undang, peraturan pemerintah serta peraturan tertulis lainnya. Sebaliknya untuk hukum yang tidak tertulis berupa kebiasaan serta hukum adat. Kedua hukum tersebut dipatuhi serta dijalankan terkait materi peraturan yang terkandung didalamnya dan juga saksi yang diberikan. Hukum bersifat memaksa serta mengatur, hukum yang ada bisa memaksa seseorang untuk mematuhi peraturan yang ada dan bagi seseorang yang melanggar peraturan tersebut dapat dikenakan sanksi. Dengan adanya hukum maka dapat menjamin setiap orang mendapatkan perlindungan hukum, agar menjamin ketertiban yang ada didalam masyarakat dan untuk menjaga agar tidak ada perbuatan yang tidak diinginkan

kedepannya. Hukum mencakup ke berbagai sektor kehidupan tidak luput pula pada bidang teknologi.

NFT (*Non Fungible Token*) yang merupakan salah satu aset kriptografik pada jaringan *blockchain* yang unik dari yang lainnya dan merupakan teknologi digital yang bisa dibidang masih baru. Teknologi yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) ini sangatlah berpotensi untuk menjadi solusi dari Tindakan pembajakan karya yang kerap terjadi di dunia digital. Karya yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) kebanyakan merupakan karya yang harus diberikan perlindungan oleh hak cipta. Teknologi dari NFT (*Non Fungible Token*) sudah di enkripsikan dengan jaringan *blockchain*, sehingga tidak dapat digandakan dan terjamin keasliannya serta menjadikan karya yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) sebagai karya cipta yang langka. Karakteristik dari NFT (*Non Fungible Token*) adalah memiliki kode indentifikasi dan metadata unik yang ada didalamnya serta berbeda sama aset digital lainnya, setiap token yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) tidak akan sama satu sama lain karena keunikan yang ada telah direkam dalam jaringan *blockchain*. Hal ini yang membuat NFT (*Non Fungible Token*) tidak dapat dijiplak maupun digandakan, hal ini disebabkan oleh setiap token telah disimpan dan tidak bisa diubah.

Karakteristik NFT (*Non Fungible Token*) yang berikutnya yaitu NFT (*Non Fungible Token*) memiliki kemampuan untuk tidak dapat diganti atau ditukarkan dengan aset yang sama yang memiliki nilai tukar sama. Sesuai dengan namanya *non fungible token* yang memiliki arti aset yang mempresentasikan barang yang memiliki nilai dan tidak dapat ditukar dengan

aset – aset digital yang lainnya karena memiliki keunikan tersendiri. Karena karakteristik yang dimiliki oleh NFT (*Non Fungible Token*) inilah yang membuat NFT (*Non Fungible Token*) menjadi teknologi yang memungkinkan agar memperoleh perlindungan hukum hak cipta.

#### **D. Hubungan Hak Cipta dan NFT (*Non Fungible Token*)**

NFT (*Non Fungible Token*) merupakan salah satu bagian data yang terdapat di *blockchain* yang bentuknya berupa sertifikat digital yang ada di karya seni digital. Jika suatu karya digital telah menjadi NFT (*Non Fungible Token*), maka bisa dipastikan bahwa karya tersebut telah dienkrpsi pada jaringan *blockchain*. NFT (*Non Fungible Token*) adalah sertifikat digital hak cipta yang memberikan jaminan bahwa suatu karya seni itu asli atau tidak, karena yang dapat menduplikasikan karya tersebut adalah orang yang memiliki karya tersebut.

Di Indonesia sendiri eksistensi dari NFT (*Non Fungible Token*) telah diakui oleh hukum yang ada sebagai benda, didalam Pasal 499 BW Buku II tentang Benda dijelaskan bahwa benda yaitu setiap benda serta setiap hak yang bisa dijadikan sebagai objek dari hak milik. Di Indonesia konsep mengenai kebendaan di atur di dalam KUHPerdara atau BW, terdapat pembagian benda dalam BW yakni benda berwujud maupun benda tidak berwujud serta benda tetap ataupun benda tidak tetap. Pada pasal 503 KUHPer dikatakan bahwa benda berwujud yakni segala sesuatu barang yang berwujud dan bisa ditangkap lewat panca indera manusia, sedangkan yang diartikan dengan benda tidak berwujud merupakan sesuatu hak tertentu yang bisa



dirupakan menjadi objek hak milik. Sedangkan dalam pasal 504 KUHPer disebutkan terkait benda bergerak merupakan setiap benda yang memiliki sifat berpindah baik berpindah sendiri maupun dipindahkan. Sedangkan yang diartikan dengan benda tetap merupakan setiap benda yang memiliki sifat tidak bisa berpindah ataupun dipindahkan.

Hak kebendaan merupakan hak yang absolut bagi benda yang dapat membagikan kewenangan langsung serta dapat ditetapkan oleh siapa saja. Hak kebendaan terbagi atas dua menurut BW, yakni hak kebendaan yang dapat membagikan jaminan serta hak kebendaan yang mendatangkan kebahagiaan. NFT (*Non Fungible Token*) disini sendiri tergolong sebagai benda tidak tetap yang tidak berwujud atau bisa dikatakan menjadi benda digital. Hal tersebut selaras dengan yang disebutkan di pasal 16 ayat (1) Undang – Undang Hak Cipta yang merumuskan bahwasanya “Hak Cipta yaitu benda tidak tetap tidak berwujud.”. oleh karena itu membuat NFT (*Non Fungible Token*) dapat menjadi jaminan kebendaan dalam suatu kesepakatan yang sesuai pada aturan yang terdapat di Indonesia.

NFT (*Non Fungible Token*) memiliki kemampuan dalam menegakkan hak cipta melalui adanya *blockchain* yang bersifat transparan. Dengan adanya jaringan *blockchain* ini NFT (*Non Fungible Token*) dapat mengendalikan hak cipta yang melingkupi hak moral serta hak ekonomi, sehingga membuat para seniman mendapatkan penghasilan dari hal tersebut. Teknologi dari NFT (*Non Fungible Token*) yang bisa dibidang sangatlah baru ini memiliki banyak ruang lingkup yang membutuhkan peraturan yang mengaturnya. Dari sudut pandang kekayaan intelektual teknologi NFT (*Non Fungible Token*) ini sebagai alat

penyederhana dan dianggap milik perorangan. Peranan Hak Kekayaan Intelektual pada hal ini Hak Cipta pada NFT (*Non Fungible Token*) ini sangatlah diperlukan karena digunakan sebagai perlindungan hukum untuk melindungi karya – karya digital yang ada di dalam NFT (*Non Fungible Token*).

Konten yang ada di dalam NFT (*Non Fungible Token*) adalah seluruh hak yang berhubungan dengan hak ekonomi dan pemegangnya, yang bisa dikatakan pemilik hak adalah orang yang secara sah mempunyai hak cipta pada hak kekayaan intelektual serta hak milik dari karya tersebut. Hak moral serta hak ekonomi yang ada di hak cipta yaitu suatu yang bisa diperintahkan oleh NFT (*Non Fungible Token*) berlandaskan pada mekanisme *blockchain* kepada seniman yang kesulitan. Hak cipta diberikan untuk si pencipta karya seni itu, sementara untuk hak milik bisa diperoleh pada seseorang orang yang bertransaksi karya cipta.

Pandangan kekayaan intelektual pada hak cipta pada NFT (*Non Fungible Token*) dapat dibidang cukup baru, hal ini membuat masih terdapat ruang lingkup di NFT (*Non Fungible Token*) yang tidak ada peraturan dan rentan terjadi tindakan yang tidak diharapkan. Sehingga hak kekayaan intelektual disini dijadikan perlindungan hukum NFT (*Non Fungible Token*) kepada aset – asetnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa NFT (*Non Fungible Token*) disini bersifat untuk peneguhan dari hak kekayaan intelektual, serta tidak untuk pengganti dari hak kekayaan intelektual dikarenakan hak kekayaan intelektual mempunyai tingkatan untuk perlindungan dari NFT (*Non Fungible Token*) dan semua karya seni digital yang terdapat pada NFT (*Non Fungible Token*)

*Token*) tercatat serta terdaftar secara hak kekayaan intelektual agar semua karya seni digital tersebut dapat terlindungi secara hukum.

#### **E. Pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) dalam Hak Cipta**

Seperti yang sudah dijabarkan diatas mengenai hubungan hukum antara NFT (*Non Fungible Token*) dengan hak cipta, bahwa pada pasal 16 ayat (1) Undang – Undang Hak Cipta yang merumuskan bahwasanya “Hak Cipta yakni benda tidak tetap tidak berwujud.”. oleh karena itu membuat NFT (*Non Fungible Token*) yang sebuah benda tidak tetap yang tidak berwujud atau bisa dikatakan sebagai benda digital, ini memiliki persamaan dan kemiripan dengan hak cipta dalam hal kebendaan. Pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) dalam Hak Cipta dirumuskan pada pasal 40 ayat (1) huruf n dimana NFT (*Non Fungible Token*) ini termasuk karya seni dari hasil tranformasi karya lain yang keberadaannya dilindungi oleh hak cipta sebagai ciptaan.

Didalam pertumbuhannya di Indonesia keberadaan barang digital (NFT) diakui sebagai benda tidak berwujud yang berbentuk dalam keterangan elektronik, hal ini sesuai dengan yang ada di PP No. 80 tahun 2019 tentang Perdagangan menggunakan sistem elektronik. NFT (*Non Fungible Token*) dianggap dan mendapat perlindungan dari Undang – undang Hak Cipta karena memenuhi unsur untuk dapat dikelompokkan sebagai ciptaan, jenis dari NFT (*Non Fungible Token*) diatur didalam pasal 40 ayat (1) UUCH. Oleh karena itu NFT (*Non Fungible Token*) yang memiliki rangkaian kode dapat digolongkan sebagai benda digital pada hukum yang terdapat di Indonesia.

Sistem yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) bisa dijadikan penyelesaian pada perlindungan hak kekayaan intelektual spesifiknya dalam hak cipta pada bidang karya seni dengan berbentuk digital. Seseorang yang mendaftarkan karya seninya pada NFT (*Non Fungible Token*) kemudian akan diverifikasi sebagai bagian dari NFT (*Non Fungible Token*) dan secara otomatis akan diketahui sebagai milik dari seseorang yang telah mendaftarkan karya tersebut. Walaupun karya seni tersebut bisa diakses oleh orang lain tapi sistem *blockchain* yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) telah menverifikasi terkait karya seni tersebut merupakan milik orang lain.

NFT (*Non Fungible Token*) memiliki beberapa kelebihan diantaranya resiko kerusakan dan pencurian yang rendah karena semua karya seni digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) tersimpan di jaringan *blockchain* yang mempunyai keamanan yang tinggi; kepastian terhadap hak kepemilikan, hal ini karena orang - orang sebagai pemilik asli dari kode yang secara otomatis memperoleh sertifikat kepemilikan dari karya seni digital tersebut; anti plagiasi karena jika suatu karya seni digital ditiru dan dipakai menjadi token jadi bisa diidentifikasi dengan mudah.

Dipertegas Kembali terkait dengan kepemilikan NFT (*Non Fungible Token*) ini tidak membuat pemilik memiliki hak yang tanpa batas dari karya tersebut. Karena jika seorang seniman ingin menjual karyanya kepada orang lain, maka terkait dengan kepemilikan dari hak cipta maupun hak eksklusif harus dilakukan menggunakan *smart contract*. Akan tetapi kenyataannya pemakaian dari *smart contract* pada jaringan *blockchain* masih cacat baik pada

hal teknis dan hukumnya.<sup>34</sup> *Smart contract* adalah aturan mengenai transaksi yang telah terkomputerisasi secara otomatis terkait syarat – syarat kontrak jika keadaan yang sudah disetujui oleh kedua belah pihak terpenuhi.<sup>35</sup>

*Smart contract* memiliki tujuan untuk mengurangi perbuatan yang tidak diinginkan dilaksanakan oleh pihak yang tidak memiliki tanggungjawab, selanjutnya juga berguna untuk meminimalisir biaya administrasi serta jasa karena bisa ditakutkan secara otomatis menggunakan cara terdesentralisasi di sistem yang ada pada jaringan *blockchain* serta bermanfaat untuk memperbaiki efisiensi kelancaran bisnis sebab solusi keuangan perdagangan bisa dilaksanakan dengan otomatis lewat bantuan sistem.<sup>36</sup> Kelemahan yang dimiliki oleh *smart contract* adalah karena sudah teridentifikasi maka permasalahan yang ada pada pelanggaran kontrak dan/atau dampak pada operasional berupa *error* pada *smart contract*, hal itu bersifat permanen karena karakteristik dari *blockchain*. Sehingga para pihak diminta untuk mengerti permasalahan teknis dan hukumnya saat menyusun serta mengimplementasikan perjanjian pada sistem *smart contract*. Pada dasarnya peran dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) spesifiknya hak cipta di NFT (*Non Fungible Token*) sangatlah dibutuhkan sebagai mekanisme hukum untuk melindungi karya seni digital.

---

<sup>34</sup> Kelechi G. Eze, Sarhan M. Musa Matthew N. O. Sadiku, “*Journal of scientific and Engineering Research*”, no.5 (2018), [www.jaser.com](http://www.jaser.com)

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Zibin Zheng et al, “An Overview on Smart Contracts: Challenges, Advences and Platforms,” *Future Generation Computer Systems* 105 (2020): 475 – 491.

### BAB III

## UPAYA PENYELESAIAN SENGKETA PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA SENI YANG TERDAPAT PADA *NON FUNGIBLE TOKEN* (NFT)

### A. Pelanggaran Hak Cipta Dalam NFT (*Non Fungible Token*)

Kata pelanggaran berasal dari kata “langar” yang memiliki arti bertubrukan, bertentangan, masjid kecil tempat mengaji atau bersalat. Kata pelanggaran menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti perbuatan melanggar, Tindakan pidana yang lebih ringan daripada kejahatan. Pada Kitab Undang – undang Hukum Pidana (KUHP) tindak pidana terbagi atas kejahatan yang dirumuskan pada Buku II serta untuk pelanggaran dirumuskan pada Buku III. Berdasarkan Moeljatno pelanggaran merupakan suatu perbuatan yang memiliki sifat melawan hukum dan baru bisa ditemukan setelah terdapat undang – undang yang mengaturnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa pelanggaran sama dengan ketentuan perundang – undangan yang ada. Tidak bisa disebut sebagai pelanggaran jika tidak terdapat peraturan yang melarangnya.<sup>37</sup>

Wirjono Prodjodikoro mengatakan bahwa pelanggaran atau *overtredingen* yaitu perbuatan atau tindakan yang melawan sesuatu yang berkaitan dengan hukum atau bisa dikatakan sebagai perbuatan melanggar hukum. Sebaliknya berdasarkan Bambang Poernomo pelanggaran merupakan *politis-on-recht* yang berarti suatu perbuatan yang melanggar larangan maupun ketentuan yang telah diatur oleh penguasa negara. Pelanggaran atau

---

<sup>37</sup> Moeljatno, “*Asas – asas hukum pidana*” Jakarta, Rineka Cipta, 2008, hal. 71.

*wetsdelicten* merupakan suatu perbuatan yang diketahui oleh orang – orang sebagai tindak pidana disebabkan undang – undang mengatakannya sebagai delik. Dari pengertian yang sudah dijabarkan oleh para pakar diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa Pelanggaran yaitu suatu perilaku yang menyeleweng ketika melaksanakan suatu aktivitas berdasarkan kehendak sendiri dengan tidak memperhatikan ketentuan yang telah ada.

Perkembangan dari teknologi informasi ini terdapat dampak buruk didalamnya, salah satunya yaitu dengan berkembangnya tindak pidana dalam bidang teknologi informasi yang berkaitan pada kejahatan di dunia maya atau *cybercrime*. Hal ini bisa dilihat dari meningkatnya kejahatan komputer seperti hacker, pornografi, terorisme digital, dan lain sebagainya. Kejahatan dunia maya ini termasuk dalam kejahatan luar biasa, bahkan bisa disebut dengan kejahatan serius serta kejahatan antar negara yang senantiasa bisa mengancam keselamatan dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Kejahatan dunia maya atau *cybercrime* merupakan sebuah bentuk kejahatan yang ada pada masa sekarang akibat dari adanya perkembangan teknologi. *Cybercrime* yaitu perbuatan ilegal dan terdapat di dunia virtual serta melalui bantuan komputer atau perangkat elektronik lainnya. Dalam hal ini memuat teknologi yang dapat dilakukan menggunakan jaringan elektronik.<sup>38</sup> *Cybercrime* bertabrakan dengan hukum yang ada, akan tetapi ketidaksetaraan dengan tindak pidana yang sama bisa dilihat pada kekuatan

---

<sup>38</sup> Y. M. Saragih and A. P. U. Siahaan “*Cyber Crime Prevention Strategy in Indonesia*”, *International Journal of Humanities and Social Science*, Vol 3, No. 6, pp. 22-26, 2016.

yang dilihat oleh kemajuan teknologi informasi komunikasi yang maju.<sup>39</sup> *Cybercrime* merupakan perbuatan melawan hukum melalui jaringan internet dan teknologi komputer serta telekomunikasi, akan tetapi bukan hanya itu aja melainkan juga menggunakan teknologi informasi ketika mengoperasikan.

Seiring dengan kemajuan zaman semakin banyak pula kejahatan yang muncul dengan cara yang baru, hal ini membuat dibutuhkan perhatian khusus terhadap permasalahan ini. Sekarang ini perlindungan terkait dengan karya seni dua dimensi pada media digital harus memperoleh perhatian lebih untuk terlibat pada perkembangan teknologi kepada kehadiran dari hak cipta.<sup>40</sup> Terdapat banyak pelanggaran yang terjadi dalam ruang lingkup hak cipta, khususnya dalam ruang lingkup digital yang bisa dibidang masih cukup baru. Sekarang ini yang terbaru terkait dengan pelanggaran hak cipta sering terjadi dalam NFT (*Non Fungible Token*) dan bisa saja menjadi permasalahan baru dalam pelanggaran dibidang hak cipta khususnya yang terdapat di Indonesia.

Ketika membereskan kejahatan yang ada pada dunia maya yang semakin meluas ini, Indonesia didalam UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memuat semua bentuk pelanggaran yang ada di bagian IT. Aturan yang merumuskan secara spesifik terkait tindak pidana peretasan dirumuskan pada pasal 30 ayat (1), (2), dan (3) UU ITE. Sebaliknya untuk pasal 46 ayat (1), (2), dan (3) UU ITE mengatur mengenai saksi pidana terkait pelanggaran yang ada pada pasal 30.

---

<sup>39</sup> D. Sudyana, "*Pengenalan Cyber Crime*" 1 10 2015. (online). Available : <https://blog.didiksudyana.com/2015/10/pengenalan-cyber-crime.html>. Diakses 21 Mei 2023.

<sup>40</sup> Ahmad M. Ramli, "*cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*", Bandung: Refika Aditama, 2010, hal. 4.



Pengaturan mengenai karya seni digital yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) ini dilandasi oleh Undang – undang Hak Cipta (UUHC) dan Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pada pasal 25 UU ITE ditegaskan bahwasanya suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang kemudian ditata sedemikian rupa menjadi suatu karya intelektual yang didalamnya dilindungi oleh ketentuan peraturan perundang – undangan yang ada sebagai hak kekayaan intelektual. Karena kekayaan intelektual yakni bentuk dari hukum yang memiliki arah agar membagikan perlindungan kepada suatu karya cipta agar penemu serta pemegang hak cipta terlindungi serta tidak terjadi pelanggaran yang lain – lain.<sup>41</sup>

Pelanggaran pada hak cipta yang terdapat di Indonesia dianggap sebagai tindakan yang lumrah. Peristiwa ini terjadi disebabkan oleh kurangnya literasi serta pengetahuan masyarakat pada pentingnya hak cipta serta minimalnya penyuluhan serta penegakan hukum pada pelanggaran pada hak cipta. Masyarakat harusnya mengetahui mengenai hal – hal yang melawan hak cipta serta mengetahui mengenai apa saja yang diizinkan, hal ini bertujuan agar bisa mengurangi angka dari pelanggaran hak cipta itu sendiri.

Saat membahas mengenai sebuah pelanggaran maka di dalamnya ada pula permasalahan hak dan kepentingan seseorang yang sudah dilanggar oleh pihak lain. Hak dan kewajiban yang dimaksud disini yaitu mengenai hak eksklusif yang dipunyai oleh penemu ataupun pemegang hak cipta yang terbagi atas hak moral serta hak ekonomi. Pelanggaran tersebut digolongkan

---

<sup>41</sup> Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata, “Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 17, No. 1, 2020, hal. 65-66.

untuk suatu perbuatan melanggar hukum, dari perbuatan ini menyebabkan penemu ataupun pemegang dari hak cipta sebuah karya seni digital kehilangan penghasilannya, maka dari itu dibutuhkan perlindungan hukum pada karya digital yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*) agar pemegang hak cipta terlindungi hak ekonominya terhadap peraturan perundang – undangan di Indonesia.

Untuk pelaksanaan terkait hal perlindungan hukum pada karya seni digital yang terdapat pada NFT (*Non Fungible Token*) bisa didasarkan pada pasal 32 ayat (1) Undang – undang ITE (Informasi dan Teknologi Elektronik) yang mengatakan bahwasanya tiap – tiap pihak yang secara sengaja serta tanpa hak atau melanggar hukum melalui cara apa saja mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik.<sup>42</sup> Peraturan yang terdapat di Indonesia yang memberikan perlindungan pada karya seni digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) masih belum secara menyeluruh. Peraturan harusnya dibuat dengan tujuan untuk melindungi pencipta yang telah membuat suatu karya cipta agar tidak dilanggar oleh pihak lain, baik pelanggaran hak moral ataupun hak ekonomi.

Pelanggaran pada hak cipta bisa terbagi atas dua diantaranya pelanggaran pada hak ekonomi serta pada hak moral penemu. Pada pelanggaran hak ekonomi pencipta pada hukum dirumuskan pada pasal 96 UUHC (Undang – undang Hak Cipta), sedangkan untuk pelanggaran pada hak

---

<sup>42</sup> Penjelasan pasal 32 ayat (1) Undang – undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

moral dirumuskan di pada pasal 98 UUHC (Undang – undang Hak Cipta).<sup>43</sup> Pelanggaran yang berlangsung pada hak cipta jika substansi dari hak cipta dipakai dengan tidak mengantongi izin dan terdapat kemiripan antara dua karya seni tersebut. Permasalahan mengenai pelanggaran hak cipta sampai saat ini di Indonesia terkait dengan penegakan hukumnya belum bisa maksimal. Hal ini disebabkan oleh masyarakat Indonesia mengalami perubahan dari yang awalnya masyarakat agraris ke masyarakat dengan budaya individual modern. Situasi masyarakat yang masih dalam sistem untuk berubah berdampak pada akan kurangnya pemahaman mengenai konsep dari hak cipta.

Pelanggaran hak cipta ini yaitu sesuatu wujud pengambilan dari hak milik yang dipunyai pihak lain tanpa terdapat persetujuan dari pencipta ataupun pemilik hak cipta tersebut. Pelanggaran yang sering terjadi dalam hak cipta yaitu berbentuk pembajakan serta plagiarisme pada karya seni. Konsep dari hak cipta yang bermula dari negara Eropa memiliki kebiasaan masyarakat yang individu, sedangkan di Indonesia kebiasaan masyarakatnya lebih ke nilai sosial. Yang kemudian memberikan dampak pada pemikiran bahwa jika hasil karya bisa berguna bagi banyak orang menimbulkan perasaan senang dan tersanjung.

Fenomena masyarakat ini banyak sekali ditemukan pada beberapa pencipta yang justru merasa puas ketika karyanya ditiru ataupun diperbanyak oleh pihak lain. Kejadian ini dirasa tidak membuat rugi pencipta tapi sebaliknya justru memberikan pendapatan bagi pencipta karena akan lebih dikenal karya ciptanya oleh masyarakat. Hal ini karena Sebagian pencipta

---

<sup>43</sup> Khoirul Hidayah, “*Hukum Hak Kekayaan Intelektual*”, Setara Press, Malang, 2017, hal. 41.

berpendapat bahwa karya cipta bukan sekedar substansi saja namun juga mempunyai nilai sosial dan religius. Tradisi yang ada di Indonesia tidak mengetahui tentang istilah dari hak cipta, tradisi Indonesia juga tidak mengetahui terkait kepemilikan perorangan dari karya cipta pada bidang seni, ilmu pengetahuan, serta sastra. Karena kepemilikan dianggap memiliki kecenderungan yang bersifat sosial atau komunal.

Pelanggaran dalam hak cipta yang terjadi pada bentuk digital sering terjadi pada saat ini, khususnya pada karya seni digital yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*). Pelanggaran pada hak cipta dari karya digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) banyak sekali terjadi saat aset digital tersebut dikonversikan menjadi NFT (*Non Fungible Token*), proses ini juga bisa dikenal dengan *minting* (suatu proses komputasi yang bertujuan untuk mengkonfirmasi keterangan yang ada, sampai dapat membuat sebuah blok baru yang ditransmisikan kedalam *blockchain* dan cara ini dilaksanakan kepada suatu karya seni yang berwujud digital agar dapat diunggah di NFT)<sup>44</sup>. Pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) itu telah melanggar hak ekonomi contohnya yang dimuat di pasal 9 ayat (1) huruf d, yaitu pengedaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan.

Sering dijumpai karya seni tradisional (non digital) yang kemudian beralih menjadi seni digital (NFT) tanpa mengantongi perizinan dari pemegang hak cipta karya seni digital. Sehingga para pemilik hak cipta mendapati karya seni mereka ada di NFT (*Non Fungible Token*) dan telah diakui oleh pihak lain sebagai karya mereka tanpa mendapat persetujuan dari

---

<sup>44</sup> Yenny Permata Liegestu, “*Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aset Digital NFT (Non Fungible Token)*”, *Maleo Law Journal*, Volume 6 Issue, 2 Oktober 2021, hal 130.

pemegang hak cipta dari karya seni tersebut. Biasanya pemegang hak cipta mengunggah karya seni mereka di NFT (*Non Fungible Token*) dalam bentuk digital untuk menjual karya seni mereka, namun masih terdapat banyak karya seni tradisional yang kemudian di unggah ke NFT (*Non Fungible Token*) tanpa mengantongi persetujuan oleh pemegang hak cipta karya seni itu.

Secara tertulis pelanggaran hak cipta diatur pada pasal 44 UUHC terkait pembatasan pada penggunaan, pengambilan penggandaan, dan/atau perubahan dari suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait baik secara semuanya maupun beberapa yang isinya tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta selama sumbernya dicantumkan semuanya, akan tetapi tidak berlaku untuk tujuan komersil. Disini pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) digunakan untuk tujuan komersil dan tanpa ada pencantuman sumber yang digunakan.

Dalam hal penyidikan pada pelanggaran hak cipta yang terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) bisa dilakukan oleh penyidik kepolisian ataupun penyidik pegawai negeri sipil (PPNS). Penyidikan pada kelompok hak cipta bisa dilakukan ketika sudah menerima surat perintah investigasi dari kepala kantor wilayah divisi kehakiman. Berdasarkan pasal 110 ayat 2 penyidikan memiliki wewenang diantaranya, berwenang untuk memeriksa laporan yang berkaitan dengan hak cipta, meminta keterangan maupun barang bukti dari orang – orang yang ada kaitannya pada tindak pidana pada kelompok hak cipta, melaksanakan penggeledahan pada tempat yang ada barang bukti hak cipta, melakukan penyitaan serta menghentikan peredaran atas izin dari pengadilan, meminta pendapat ahli, meminta bantuan dari instansi yang ada

kaitannya dengan kasus, dan melakukan penghentian penyidikan apabila tidak ada cukup bukti.

## **B. Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Dalam NFT (*Non Fungible Token*)**

Dalam hal menegakkan hukum pada pelanggaran hak cipta yang berlangsung di NFT (*Non Fungible Token*) dapat dilaksanakan oleh pemegang hak cipta baik di rana hukum perdata maupun rana hukum pidana. Pendekatan ini dapat ditempuh jika terdapat pelanggaran pada karya – karya seni digital yang ada di NFT (*Non Fungible Token*) baik yang berupa pemalsuan, pembajakan, maupun penggandaan dari karya digital tersebut. Pelaksanaan untuk menegakkan hukum pada pelanggaran hak cipta bisa dilaksanakan ketika ada aduan dari pemilik hak cipta yang dirugikan dengan atas hasil ciptaannya ada di NFT (*Non Fungible Token*) dan telah diakui oleh pihak lain. Dengan laporan yang ada terkait dengan pelanggaran hak cipta ini kemudian bisa di proses oleh pihak berwajib untuk menindaklanjuti mengenai laporan tersebut.

Undang – undang terkait hak cipta memberikan opsi untuk melakukan penyelesaian hukum pada pelanggaran hak cipta yang terdapat pada NFT (*Non Fungible Token*), bagi para pencipta maupun pemegang hak cipta yang haknya telah dilanggar oleh orang lain. Upaya yang dilakukan oleh penguasa untuk menegakkan keadilan pada hak eksklusif yang dimiliki oleh penemu ataupun pemegang hak terkait yaitu melalui Undang – undang hak cipta khususnya pada pasal 95 ayat (1) UUHC (undang-undang hak cipta).

Perselisihan dari akibat pelanggaran pada hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) harus diselesaikan menggunakan prosedur hukum yang ada agar memberikan keadilan serta pertahanan hukum pada para penemu atau pemilik hak cipta maupun hak bersangkutan lainnya. Penyelesaian sengketa untuk permasalahan hak cipta yang ada didalam NFT (*Non Fungible Token*) bisa ditempuh lewat alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, dan pengadilan niaga. Memposisikan alternatif penyelesaian sengketa pada upaya pertama, kemudian penyelesaian menggunakan arbitrase diurutan kedua dan yang terakhir yaitu penyelesaian masalah melalui pengadilan. Jika perselisihan yang timbul dari pelanggaran hak cipta ini tidak kunjung diselesaikan dengan hukum yang ada, maka dapat membuat motivasi dan semangat dari pencipta akan menurun dalam menciptakan ciptaan baru.

Dengan berlakunya Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, ini mempunyai target supaya menyeimbangkan antara keinginan pencipta serta pemegang hak cipta maupun keinginan masyarakat. Hal ini sama dengan ketentuan hukum yang ada di Indonesia, dengan harapan agar pelanggaran hak cipta dapat dicegah dan memberikan sanksi kepada pelaku pelanggaran.

Untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran Hak Cipta yang ada pada NFT (*Non Fungible Token*) bisa ditempuh lewat jalur litigasi dan jalur non litigasi :

### **1. Secara Litigasi**

Salah satu upaya yang dilaksanakan untuk mempertahankan hak yang dimiliki oleh pencipta, maka pencipta bisa menempuh penyelesaian

sengketa hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) secara litigasi atau melalui pengadilan Niaga dengan dua proses hukum yaitu gugatan perdata dan tuntutan pidana. Untuk gugatan perdata sesuai dengan yang dirumuskan pada pasal 99 UUHC (undang-undang hak cipta). Para pemilik hak cipta yang dirugikan haknya berwenang melakukan gugatan ganti rugi pada pengadilan terkait, pada hal ini pengadilan yang mempunyai kewenangan untuk mengurus masalah pada pelanggaran hak cipta di NFT (*Non Fungible Token*) yaitu pengadilan niaga. Kecuali dari pengadilan niaga, maka tanpa wewenang pengadilan lain menyelesaikan persoalan terkait masalah hak cipta.

Gugatan yang diserahkan ke pengadilan niaga dilandaskan pada pelanggaran hak cipta yang dipunyai oleh pemilik hak yang terjadi dalam NFT (*Non Fungible Token*) dan untuk meminta penyitaan kepada benda yang diperbanyak atau dipublikasikan. Para pemegang hak cipta juga bisa melakukan permohonan pada pengadilan niaga agar memberikan pendapatan yang didapat dari hasil pelanggaran tersebut baik seluruhnya maupun sebagian. Upaya hukum secara litigasi atau dengan melalui pengadilan ini sebagai upaya hukum terakhir yang dapat ditempuh atau bisa disebut sebagai *ultimum remidium*, hal ini terjadi apabila upaya hukum lain dianggap tidak bisa menyelesaikan permasalahan pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*). Pengadilan dianggap bisa memberikan keputusan yang adil dan seimbang untuk kedua belah pihak.



Undang – undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang kekuasaan kehakiman (UU Kekuasaan Kehakiman) mengatakan bahwasanya mengenai peradilan harus dilaksanakan secara sederhana, cepat serta biaya ringan.<sup>45</sup> Dijelaskan lebih lanjut bahwa sederhana merupakan suatu cara pemeriksaan maupun penanganan suatu perkara lewat cara efektif dan efisien. Sedangkan untuk biaya ringan yaitu suatu pembayaran perkara yang bisa terjangkau oleh seluruh masyarakat. Meskipun begitu dengan adanya asas sederhana, cepat, serta biaya ringan pada investigasi serta penyelesaian suatu masalah dalam pengadilan, ini tidak mengurangi atau menepikan ketekunan dan kehati - hatian untuk mencari kedailan.

Selanjutnya terkait dengan proses pidana selanjutnya yaitu dilanjutkan pada penuntut umum dan pengadilan berdasarkan hukum acara pidana nomor 8 tahun tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana. Pada tuntutan pidana pada pelanggaran hak cipta terdapat pada pasal 112 hingga dengan pasal 118 UUHC (undang-undang hak cipta). Pada tuntutan pidana dapat dilaksanakan bersamaan dengan gugatan perdata, karena proses gugatan perdata tidak akan membatalkan hak yang dimiliki pemerintah untuk mengajukan tuntutan pidana untuk kasus pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*). Akan tetapi sebelum melakukan upaya penyelesaian sengketa pada rana pidana, didalam UUHC (undang-undang hak cipta) yang baru dianjurkan untuk melakukan upaya hukum diluar pengadilan atau non litigasi terlebih dahulu sebelum melakukan

---

<sup>45</sup> Undang – undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman.

tuntutan pidana. Jika dalam upaya non litigasi melalui perundingan antar para pihak tidak berhasil, maka bisa langsung melakukan tuntutan pidana.

Jika putusan yang dijatuhkan oleh hakim dirasa kurang memuaskan, maka pihak yang berkaitan bisa mengajukan upaya hukum berupa kasasi dengan batas waktu maksimal 14 hari dari putusan pengadilan niaga diumumkan. Selain menjatuhkan putusan mengenai kasus sengketa pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*), pengadilan juga dapat mengeluarkan penetapan sementara yang memiliki tujuan agar menghindari kerugian yang jauh lebih banyak kepada pihak yang haknya telah dilanggar. Pengadilan menerbitkan penetapan sementara agar menghindari pelanggaran pada hak cipta berlanjut serta agar menahan pelanggaran hak cipta maupun hak terkait ke bidang perniagaan yang mana itu masuk dalam Tindakan eksportasi dan importasi.<sup>46</sup>

Semua orang yang telah terbukti melakukan pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) khususnya pelanggaran yang berkaitan dengan pentranformasikan suatu karya yang awalnya bersifat tradisional (non digital) kemudian diubah ke bentuk digital (NFT) dapat dikenakan pidana selama 3 (tiga) tahun serta denda paling Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah), hal ini berlandaskan seperti yang dirumuskan di pasal 113 ayat 2.

## **2. Secara Non Litigasi**

Bentuk penanganan sengketa yang dilaksanakan di luar pengadilan atau secara non litigasi atas pelanggaran hak cipta pada NFT (*Non*

---

<sup>46</sup> Penjelasan pasal 106 Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

*Fungible Token*) biasanya diselesaikan sendiri terhadap pemegang hak cipta dengan pihak yang berhubungan. Pemegang hak cipta dari karya seni digital dapat mengajukan penarikan kembali kepada ciptaannya yang sudah diunggah dengan tidak mendapatkan hak dari seseorang dalam NFT (*Non Fungible Token*).

Awal perkembangan dari *Alternative Dispute Resolution* (ADR) ataupun alternatif penyelesaian sengketa dimulai di Negara Amerika Serikat (AS) kemudian menyebar ke penjuru dunia khususnya negara yang ada di Asia Tenggara khususnya negara Indonesia. Perkembangan dari *Alternative Dispute Resolution* (ADR) dilatar belakangi oleh kebutuhan agar menambah ketertiban dalam masyarakat untuk proses penyelesaian masalah, agar mencapai penyelesaian sengketa dengan keputusan yang memuaskan bagi para pihak, untuk mengurangi penyelesaian masalah yang ada di pengadilan, dan untuk memudahkan akses untuk ke pengadilan

Penyelesaian sengketa mengenai hak cipta diluar pengadilan atau secara non litigasi dirumuskan pada pasal 95 undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta (UUHC), serta pada Undang – undang nomor 30 tahun 1999 tentang arbitase dan alternatif penyelesaian sengketa. Alternatif penanganan sengketa yaitu suatu bentuk penanganan masalah menggunakan proses dan tata cara yang sudah disetujui oleh pihak – pihak baik lewat negosiasi, mediasi ataupun konsiliasi.

Diawal para pihak sudah diberikan kebebasan terkait penyelesaian sengketa yang sedang terjadi berdasarkan dengan asas kebebasan

berkontrak yang akan dimuat pada akta perjanjian. Penyelesaian sengketa melalui jalur non litigasi seluruhnya menjadi hak dari para individu yang sedang berselisih. Pemilihan penyelesaian diluar pengadilan ini karena lebih cepat, efektif dan efisien untuk menangani sengketa khususnya sengketa pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible*) agar bisa dituntaskan.

Arbitrase berlandaskan pasal 1 angka 1 UU No.30 Tahun 1999 tentang arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa yaitu suatu taktik terkait dengan penanganan masalah pada rana hukum perdata yang ada diluar peradilan dengan berdasarkan perjanjian arbitrase yang sudah disetujui pada para pihak yang sedang berselisih. Arbitrase menurut Priyatna Abdurrasyid yaitu tindakan hukum yang ditempuh oleh kedua belah pihak yang sedang berselisih, yang mana ada pihak yang menyerahkan sengketa pada ahli yang sebelumnya telah disetujui oleh para pihak yang sedang berselisih yang tujuannya untuk memperoleh keputusan yang final dan mengikat.<sup>47</sup> Dengan menempuh jalur penyelesaian sengketa lewat arbitrase pemegang hak cipta langsung bisa menyerahkan permasalahan yang ada kepada lembaga arbitrase yang berwenang menangani masalah tersebut, khususnya masalah yang berkenaan dengan pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*), tentunya ketika hendak menyerahkan masalah ini kepada Arbiter harus sesuai persetujuan dari para belah pihak yang terkait.

---

<sup>47</sup> Priyatna Abdurrasyid, “*Arbitrase & Alternatif Penyelesaian Sengketa: Suatu Pengantar*,” Fikahati Aneka, Jakarta, 2022, Hal. 16.

Berikutnya penyelesaian masalah melalui negosiasi, negosiasi dalam KBBI berarti suatu cara tawar menawar dengan cara berdiskusi dalam hal mencapai suatu persetujuan bersama. Negosiasi merupakan proses dimana para pihak yang sedang berselisih mencari suatu penyelesaian tanpa adanya pihak ketiga. Negosiasi dapat dilakukan dengan melakukan penyelidikan dari para pihak yang terlibat agar kedua belah pihak sama – sama diuntungkan. Hasil dari negosiasi kemudian ditulis serta ditandatangani oleh para pihak yang kemudian harus dilaksanakan isi dari negosiasi tersebut. Akan tetapi penyelesaian sengketa dengan menggunakan cara negosiasi memiliki kelemahan yaitu kedudukan kedua belah pihak yang tidak seimbang, proses negosiasi yang bisa dibilang lambat dan memakan waktu lama. Dengan menempuh penyelesaian lewat negosiasi para pihak yang berselisih bisa langsung melakukan perundingan tanpa harus melibatkan pihak ketiga. Keefektifan dari proses negosiasi ini terletak pada para pihak, jika dari para pihak tidak ada yang menghambat maupun mempersulit dari proses mediasi tersebut. Karena proses negosiasi ini memiliki tujuan untuk kepentingan Bersama dari para pihak. Penyelesaian sengketa melalui negosiasi memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan didalamnya, adapun kelebihan dari proses mediasi adalah tidak melibatkan pihak ketiga, kebebasan untuk menentukan kesepakatan, terhindar dari perhatian masyarakat, kesepakatan *win win solution*, dan bisa digunakan dalam semua tahap yang ada pada penyelesaian sengketa. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu tidak terjaminnya fakta yang

ditetapkan secara objektif, tidak bisa digunakan untuk menyelesaikan sengketa tertentu, jika salah satu pihak pada posisi lemah dapat gagal.

Berikutnya terkait pada penyelesaian sengketa lewat mediasi, mediasi yang dikenal sesuatu bagian penyelesaian sengketa diluar pengadilan.<sup>48</sup> Di undang – undang nomor 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa tidak merumuskan terkait dengan mediasi dengan spesifik, akan tetapi mediasi bisa dikatakan sebagai suatu tahapan dalam melakukan penyelesaian sengketa dengan cara melakukan perundingan yang dibantu pihak ketiga netral yang memiliki peran menjadi penengah dalam meencapai sebuah kata sepakat antara para pihak. Mengenai proses mediasi tidak ada paksaan dari pihak – pihak maupun pihak ketiga atau mediator karena kedua belah pihak sendirilah yang meminta bantuan mediator untuk menyelesaikan perselisihan yang terjadi. Dengan menempuh penyelesaian sengketa lewat mediasi para pihak yang berselisih membutuhkan seorang mediator sebagai pihak ketiga yang tidak memihak kepada siapa – siapa atau bersifat netral dengan tujuan sebagai penengah dan memberikan gambaran terhadap penanganan sengketa pelanggaran hak cipta yang ada di NFT (*Non Fungible Token*). Dalam proses mediasi dikenal beberapa asas – asas umum, diantaranya : proses yang dilakukan dalam mediasi bersifat informal atau tidak terikat dengan ketentuan hukum yang ada karena yang didahulukan yaitu penyelesaian berdasarkan para pihak asal tanpa berlawanan pada hukum yang ada serta norma lainnya; waktu relatif singkat karena berdasarkan dari kemauan

---

<sup>48</sup> I Wayan Wiryawan dan IKetut Artadi, “*Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan: Keterampilan Nan Litigasi Aparat Hukum*”, Udayana Press, 2017, Denpasar, hal. 104.

para pihak yang ingin melakukan perdamaian; biaya yang murah dan ringan karena prosesnya yang cepat dapat menekan pengeluaran biaya; kesepakatan yang ada pada proses perdamaian sifatnya mengakhiri perkara, hal ini disebabkan saat akta perdamaian sudah ada maka terkait dengan klausula tidak bisa diganti; proses mediasi yang menepikan pembuktian; hasil pada proses mediasi sifatnya *win win solution* yang bermakna para pihak diuntungkan dari hasil mediasi.

Yang terakhir yaitu penyelesaian sengketa lewat konsiliasi, yang dilakukan dengan bantuan seseorang atau beberapa orang sebagai pihak ketiga yang kemudian memberikan fasilitas kepada para pihak yang bersengketa terkait dengan pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*) agar sengketa yang terjadi bisa diselesaikan dengan damai. Konsiliasi di KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) memiliki makna sesuatu usaha untuk menghadapi keinginan dari para pihak yang tengah memiliki masalah untuk dapat dicapai penyelesaian dari perselisihan itu. Konsiliasi menurut kamus hukum *Dictionary of Law Complete Edition* yakni sesuatu usaha yang menghadapi kemauan dari para pihak yang sedang berselisih dengan tujuan untuk didapatkan kesepakatan untuk menyelesaikan permasalahan melalui kekeluargaan.<sup>49</sup> Sedangkan menurut Oppenheim konsiliasi adalah proses untuk menyelesaikan persoalan lewat menyerahkan pada konsiliator dan membuat pendapat – pendapat terkait penyelesaian yang sifatnya tidak

---

<sup>49</sup> M. Marwan dan Jimmy P, “*Kamus Hukum: Dictionary of Law*”, Complete Edition, Surabaya: Reality Publisher, 2006, hal. 376.

mengikat.<sup>50</sup> Konsiliasi adalah perpaduan dari penyidikan dan mediasi, perdamaian pada perjumpaan konsiliasi biasanya dalam permintaan maaf, pergantian kebijaksanaan, memeriksa lagi prosedur kerja, ganti rugi uang serta lain – lain.<sup>51</sup>

Dari penyelesaian sengketa diluar pengadilan menggunakan arbitrase, mediasi serta konsiliasi terdapat perbedaan didalamnya. Meskipun ketiganya sama – sama terdapat pihak ketiga netral, akan tetapi peran dari masing – masing pihak ketiga berbeda. Dalam penyelesaian sengketa lewat arbitrase, arbiter akan membuat keputusan dari permasalahan pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) antar para pihak yang kemudian keputusan tersebut harus ditaati oleh pihak – pihak. Arbiter tidak memiliki wewenang untuk memberikan putusan, karena wewenang yang dimiliki oleh arbiter sama dengan pengacara. Putusan yang diberikan oleh arbiter ini tidak sama dengan putusan hakim di pengadilan, akan tetapi hanya berupa hasil akhir atau final.

Sedangkan untuk pihak ketiga yang ada dalam penyelesaian masalah menggunakan mediasi ini memiliki tugas untuk menjembatani kedua belah pihak dengan cara memberikan masukan atau pendapat tentang penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*). Pihak ketiga yang ada pada proses mediasi ini berusaha

---

<sup>50</sup> Clive Parry, “*Encyclopaedic Dictionary of International Law*”, dikutip dari Huala Adolf dan A. Chandrawulan, “Masalah-Masalah Hukum Perdagangan Internasional”, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2009, hal. 186.

<sup>51</sup> Equal Opportunities Commission, “Apakah Konsiliasi Itu?”, <https://www.eoc.org.hk>, 2008, hal.2.



untuk mempertahankan agar para pihak yang sedang berselisih tidak sampai ke rana litigasi. Pihak ketiga pada proses mediasi bisa disebut dengan istilah mediator ini juga memberikaan gambaran dari sisi hukum atau yuridis formaldan bukan hanya menampung pendapat – pendapat atau informasi – informasi dari para pihak. Untuk pihak – pihak yang sedang berselisih harus menerima gambaran hukum yang dikasih oleh mediator.

Untuk pihak ketiga yang ada pada jalur penyelesaian sengketa lewat konsiliasi terdapat kemiripan pada yang ada dalam mediasi akan tetapi dalam konsiliasi sifatnya lebih formal dan konsiliator memberikan masukan dan pendapat khususnya pendapat terkait hukum serta penyelesaian masalah pada pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*), namun pendapat yang diberikan konsiliator ini sifatnya tidak mengikat para pihak. Pihak ketiga yang ada pada proses konsiliasi ini dikenal sebagai konsiliator, tugas dari konsiliator disini tidak hanya bertugas untuk menerima informasi dari para pihak yang sedang bersengketa terkait pelanggaran hak cipta dalam NFT (*Non Fungible Token*) tetapi konsiliator juga ingin mendengarkan secara langsung dialog yang dilakukan oleh para pihak untuk melihat apa yang menjadi perdebatan dari para pihak yang sedang berselisih. Konsiliator tidak memiliki kewenangan untuk memberikan suatu putusan.

Dengan adanya penyelesaian sengketa diluar pengadilan dapat membuat permasalahan sengketa pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*) dapat diselesaikan dengan cepat, mudah dan biaya yang ringan. Hal ini akan mempermudah para pihak yang sedang

berselisih agar segera menemukan jalan keluar dari perselisihan yang tengah dihadapi. Dan juga agar permasalahan yang timbul tidak diketahui oleh orang lain selain pihak yang sedang berselisih saja.

Dengan menempuh upaya penyelesaian lewat jalur litigasi serta jalur non litigasi pihak – pihak yang sedang berselisih dapat segera menyelesaikan sengketa yang sedang terjadi. Sehingga kedua belah pihak bersama – sama mendapatkan penanganan yang adil dan sesuai yang dikehendaki. Para pihak yang sedang berselisih terkait pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (*Non Fungible Token*) dapat menangani sengketa lewat jalur non litigasi atau diluar pengadilan terlebih dahulu sebelum membawa permasalahan ke dalam rana litigasi atau didalam pengadilan.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berlandaskan pada penjabaran di beberapa bab yang ada diatas, ada berbagai hal yang bisa ditarik untuk kesimpulan terkait dengan Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Karya digital yang terdapat pada *Non Fungible Token* (NFT) diantaranya :

1. Berdasarkan dengan pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) dalam Hak Cipta. Pengaturan mengenai hak cipta juga dimuat pada Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perjanjian TRIPs, *Universal Copyright Convention*, dan Peraturan Menteri Hukum dan HAM, Peraturan Menteri Keuangan serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika. Karakteristik dari NFT (*Non Fungible Token*) yaitu aset kriptografik dalam jaringan *blockchain* yang unik dari yang lainnya, kemampuan untuk tidak dapat diganti atau ditukarkan dengan aset yang sama yang memiliki nilai tukar sama. Hubungan hak cipta dengan NFT (*Non Fungible Token*) adalah NFT (*Non Fungible Token*) memiliki kemampuan dalam menegakkan hak cipta melalui adanya *blockchain* yang bersifat transparan. Pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) di Hak Cipta dirumuskan di pasal 40 ayat (1) huruf n dimana NFT (*Non Fungible Token*) ini termasuk karya seni dari hasil tranformasi karya lain yang keberadaannya dilindungi oleh hak cipta sebagai ciptaan.

2. Adapun upaya Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta yang Terdapat di NFT (*Non Fungible Token*) dapat ditempuh lewat jalur litigasi serta non litigasi. Dalam penanganan sengketa lewat litigasi bisa lewat pengajuan gugatan perdata, tuntutan pidana dan penetapan sementara pada pengadilan Niaga. Sedangkan untuk penanganan sengketa lewat jalur non litigasi bisa menggunakan alternatif penyelesaian sengketa ataupun *Alternative Dispute Resolution* (ADR) yaitu lewat Arbitrase, Negosiasi, Mediasi serta Konsiliasi.

## **B. Saran**

Berlandaskan terhadap penelitian serta penulisan yang sudah penulis laksanakan terkait dengan Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Karya digital yang terdapat pada *Non Fungible Token* (NFT), maka penulis memberikan saran diantaranya :

1. Pemerintah sebagai yang mempunyai kewenangan untuk membentuk regulasi atau peraturan – peraturan yang ada di Indonesia, seharusnya memberikan aturan yang lebih detail dan konkrit lagi terkait pengaturan NFT (*Non Fungible Token*) pada hak cipta. Karena karya seni digital yang ada di dalam NFT (*Non Fungible Token*) merupakan suatu ciptaan yang dilindungi. Kedudukan dari NFT (*Non Fungible Token*) sendiri di Indonesia diakui sebagai benda tidak tetap yang tidak berwujud, hal ini sama dengan hak cipta yang juga sebagai benda tidak tetap yang tidak berwujud.

2. Pemerintah seharusnya juga membuat aturan mengenai upaya penyelesaian yang bisa ditempuh oleh pencipta maupun pemegang hak cipta agar dapat melindungi haknya dan haknya tidak dilanggar oleh pihak lain. Dengan Pemerintah membuat peraturan mengenai upaya penyelesaian sengketa dalam permasalahan hak cipta yang terdapat pada NFT (*Non Fungible Token*) akan mengurangi angka dari pelanggaran hak cipta yang terdapat di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adi, As, Edi', *Hukum Acara Perdata Dalam Perspektif Mediasi(ADR) di Indonesia*, Edisi Pertama, Cetakan Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012.
- Ahmad M. Ramli, "*cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*", Bandung: Refika Aditama, 2010.
- Amrian Nuraningsih, *Alternatif Penyelesaian Sengkata di Pengadilan*, Jakarta: Grafindo Pustaka, 2012.
- Anis Mashdurohatun, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Perspektif Sejarah di Indonesia*, Madina Semarang, Semarang, 2013.
- Ending Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*. Ghalia Indonesia, Bogor, 2005.
- Ibrahim Johnny, *teori & metodologi penelitian hukum normatif*, Cet. IV, Bayumedia Publishing, Malang, 2008.
- JCT Simorangkir. 1973. Terjemahan dikutip dari buku Hak Cipta Cetakan II. Jakarta: Jambatan.
- Lili Rasjidi dan I.B Wysa Putra, "*Hukum Sebagai Suatu Sistem*", Remaja Resdakarya, Bandung 1993.
- M. Marwan dan Jimmy P, "*Kamus Hukum: Dictionary of Law*", Complete Edition, Surabaya: Reality Publisher, 2006.
- Moeljatno, "*Asas – asas hukum pidana*" Jakarta, Rineka Cipta, 2008.
- Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk pendidik yang Profesional*, Cetakan I, Penerbit Lakeisha, Klaten, 2021.

- Muchsin, “*Perlindungan dan Kepastian Hukum Bagi Investor di Indonesia*”, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003.
- Priyatna Abdurrasyid, “*Arbitrase & Alternatif Penyelesaian Sengketa: Suatu Pengantar*,” Fikahati Aneka, Jakarta, 2022.
- R. Subekti, & R. Tjitrosudibio, (2018). *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.*, Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Raharjo Satijto, *Ilmu Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2000.
- Sri Soedewi Masjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberti, Yogyakarta, 1981.
- Syafrinaldi, *Hukum Tentang Perlindungan Hak Milik Intelektual Dalam Menghadapi Era Globalisasi*, Cet. 1, UIR Press, Pekanbaru, 2001.

### **Jurnal dan Internet**

- Clive Parry, “*Encyclopaedic Dictionary of International Law*”, dikutip dari Huala Adolf dan A. Chandrawulan, “Masalah-Maslah Hukum Perdagangan Internasional”, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- CR-27, “Jual Beli Aset Kripto yang Aman ala Bappebti”, dalam <https://www.hukumonline.com/berita/a/jual-beli-aset-kripto-yang-aman-ala-bappebti-1t6204f7ab73cb9/> , diakses 16 Januari 2023.
- D. Sudyana, “*Pengenalan Cyber Crime*” 1 10 2015. (online). Available : <https://blog.didiksudyana.com/2015/10/pengenalan-cyber-crime.html>. Diakses 21 Mei 2023.
- David J Moser dan Cheryl L Slay, *Intellectual Property: Cases, Material and commentary*, Australia: Butterworth; 1998.

- Dewi sulistianingsih & Apriliana Khomsa Kinanti, “*Hak Karya Cipta Non-Fungible Token (NFT) dalam Sudut Pandang Hukum Hak Kekayaan Intelektual*”, KRTHA BHAYANGKARA, vol. 16, 2022.
- Dio Bintang Gidete, Muhammad Amirulloh, Tasya Safiranita Ramli, “Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital”, *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 2721-7671, Maret 2022.
- Edy Chandra, *Non-Fungible Token sebagai bentuk perlindungan hukum atau eksklusivisme karya seni digital*, Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ), 1(1). Jakarta, 2022.
- Equal Opportunities Commision, “*ApakahKonsiliasi Itu?*”, <https://www.eoc.org.hk> , 2008.
- Erman Rajagukguk, Hak Milik Intelektual Dan Putusan – Putusan Pengadilan, *Jurnal Filsafat dan Budaya Hukum*, Vol 1, 2014.
- Hohfeld 1919 : 35, dalam Alon Harel, Matthew H. Kramer Chapter 13 – Martin P. Golding and William A. Edmundson (eds), *the Blackwell Guide to the Philosophy of Law and Legal Theory*, Blackwell Publishing, Malden, USA, 2005.
- I Wayan Wiryawan dan IKetut Artadi, “*Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan: Keterampilan Nan Litigasi Aparat Hukum*”, Udayana Press, 2017, Denpasar.
- Kelechi G. Eze, Sarhan M. Musa Matthew N. O. Sadiku, “*Journal of scientific and Engineering Research*”, no.5 (2018), [www.jaser.com](http://www.jaser.com)
- Khoirul Hidayah, “*Hukum Hak Kekayaan Intelektual*”, Setara Press, Malang, 2017.



- Lona Olavia, “Bukan Ghozali, Apa NFT Pertama di Indonesia?”, dalam <https://investor.id/market-and-corporate/307473/bukan-ghozali-apa-nft-pertama-di-indonesia> , diakses 06 Januari 2023.
- Lona Olivia, “Apa NFT Pertama di Dunia yang Pernah Ada?”, dalam <https://investor.id/market-and-corporate/307429/apa-nft-pertama-di-dunia-yang-pernah-ada> , diakses 05 Januari 2023.
- Mahadi, 1985, Hak Milik Imateriil. Jakarta : Badan Pembinaan Hukum Nasional, Bina Cipta.
- Muhammad Yusuf Musa & Mochamad James Falahuddin, Alexander Sugiharto, “*NFT & Metaverse: Blockchain Dunia Virtual, & Regulasi*”, Jakarta: Indonesian Legal Study For Crypto Asset and Blockchain, 2022.
- Paul Goldstein, *Patent, Trademark and Related State Document, Cases and Materials on the Law of Intellectual Property*, (Edisi 4, The Foundation Press, 1997).
- Pritha Arintha Natasputri, “*Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Terhadap Tindakan Fanfiksasi Studi Pada Novel The Twilight Saga ‘Breaking Dawn’ Dan Web Novel Renesmee’s Normal Life*,” Jurnal Usm Law Review 1, no. 2 (2018): 216, <https://doi.org/10.26623/julr.vli2.2254>.
- Puskominfo Unsuraya, *Definisi dan Perbedaan Internet, Intranet dan Extranet*, <https://universitassuryadarma.ac.id/> Diakses pada 14 December 2022.
- Qin Wang, (et.al), “Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges, Tech Report, <https://arxiv.org/pdf/2105.07447.pdf>, 2020.
- R. Diah Imaningrum Susanti, *Hak Cipta Kajian Filosofis dan Historis*, Setara Press, Malang, 2017.

Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata, “Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 17, No. 1, 2020.

Wood, G., (et.al), “*Ethereum: A secure decentralised generalised transaction ledger*”, *Ethereum project yellow paper*, 151(2014), 1–32, 2014.

Y. M. Saragih and A. P. U. Siahaan “*Cyber Crime Prevention Strategy in Indonesia*”, *International Journal of Humanities and Social Science*, Vol 3, No. 6, pp. 22-26, 2016.

Yenny Permata Liegestu, “Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aset Digital NFT (*Non Fungible Token*)”, *Maleo Law Journal*, Volume 6 Issue, 2 Oktober 2021.

Yenny Permata Liegestu, “Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aset Digital NFT (*Non Fungible Token*)”, *Maleo Law Journal*, Volume 6 Issue, 2 Oktober 2021.

Zibin Zheng et al, “An Overview on Smart Contracts: Challenges, Advances and Platforms,” *Future Generation Computer Systems* 105 (2020): 475 – 491. Arpad Bogoch, *Universal Copyright Convention, An Analysis and Commentary*, (R.R. Bowker, 1958) dan Paul Goldstein, op.cit.

## **Peraturan Perundang – undangan**

KUHPer

Peraturan Bappeti Nomor 7 Tahun 2022 tentang penetapan daftar harga aset kripto yang dapat diperdagangkan di pasar fisik aset kripto

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika nomor 14 tahun 2015 dan nomor 26 tahun 2015 tentang

pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dalam sistem elektronik

Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 9 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik

Peraturan Menteri Keuangan Nomor 136 tentang Pedoman Pemberian Imbalan yang Berasal dari Penerimaan Negara bukan Pajak Royalti Hak Cipta Kepada Pencipta, Royalti Paten Kepada Investor, dan/atau Royalti Hak Perlindungan Varietas Tanaman Kepada Pemulia Tanaman

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2008 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

TRIPs (*Trade Related Aspecton Intellectual Property Right*)

Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik

Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Undang – undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Penyelesaian Sengketa Alternatif

Undang – Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman

Undang – Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang

*Universal Copyright Convention (UCC)*

**BIODATA MAHASISWA**

<b>IDENTITAS PRIBADI</b>								
Nama	M TAUFIK HIDAYAT							
Alamat	RT 01 RW 02 Desa Primpén Kec. Bluluk							
Tempat /tgl lahir	LAMONGAN, 31 JULI 2001							
No Telp	085748459644							
Pekerjaan	MAHASISWA							
Nama ayah	BEKTI UTOMO							
Pekerjaan	PETANI							
<b>IDENTITAS AKADEMIK</b>								
N I M	1911111118							
Tahun masuk	2019							
Arah minat	Hukum Perdata							
Prestasi yg diraih								
SKS Tiap semester	SMT1	SMT2	SMT3	SMT4	SMT5	SMT6	SMT7	SMT8
	19	19	21	22	24	18	18	16
Total SKS	157							
IPK Terakhir	3.84							
Nilai MPH	A							
Kegiatan seminar / pelatihan / lokakarya yang pernah diikuti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. U-Talk: “Kampus Merdeka: Exchange, Intership, or Independent Study?”</li> <li>2. Kuliah Umum “Problematika Implementasi Restoratif Justice Dalam Penegakan Hukum”</li> <li>3. Diskusi Online: “Memandang Problematika Kebebasan Berpendapat Dan Perjuangan Mahasiswa”</li> <li>4. Seminar: “Beberapa Dampak Hukum Akibat Pandemic Covid-19”</li> <li>5. Diskusi Umum: “Jerat Pidana Korupsi Dana Bansos Di Masa Pandemi: Ketok Palu Hukuman Mati Sesuai HAM Atau Konstitusi”</li> <li>6. Webinar Sosialisasi RISPO LPDP RI: “Indonesia Maju</li> </ol>							

	<p>Bersama SDM Unggul”</p> <p>7. Webinar: “Potret Tindak Pidana Dimasa Covid-19 Dan Rekontruksi Pemidanaan Terhadap Pelaku”</p>
--	---