

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur tentang hak cipta. Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang secara otomatis timbul berdasarkan asas deklaratif sesudah suatu ciptaan tersebut diwujudkan kedalam bentuk yang nyata, dengan tunduk pada pembatasan yang ditetapkan oleh undang-undang dan peraturan terkait. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memuat peraturan yang komprehensif dan jelas terkait ketentuan baru dalam perubahan pada Undang-Undang Hak Cipta.

Ketentuan tersebut mencakup mengenai pengaturan tentang lembaga manajemen kolektif, langkah-langkah anti pembajakan, dan perpanjangan masa perlindungan hak cipta. Tindakan ini menunjukkan upaya tulus negara untuk memperkuat hak moral dan finansial seniman serta pemegang hak yang terkait lainnya sebagai elemen penting dalam pengembangan kreativitas di tingkat nasional. Diundangkan pada 25 November 2015, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 merupakan jawaban konstitusional negara untuk membangun adanya pengguna media yang memiliki etika.

Sesuai dengan sistem hukum Indonesia yang berbasis *civil law*, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mencerminkan peran nyata pemerintah dalam mengendalikan kondisi saat ini, dimana sejumlah besar

konten banyak memuat mengenai pelanggaran etika, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan, dan/atau ancaman di media sosial; tindakan yang menyebarkan informasi palsu dan menyesatkan yang merugikan pelanggan saat melakukan transaksi online; serta ancaman kekerasan atau intimidasi yang ditujukan kepada individu yang dapat diakses, dibagikan, dikirimkan, disalin, disimpan, dan disebarluaskan kembali.

Dengan menata ulang kelembagaan pemerintah, meningkatkan kualitas aparat penegak hukum, dan memperbarui undang-undang yang ada, upaya dilakukan untuk memperkuat sektor hukum dan menciptakan negara hukum. Mengatur keadilan dan keseimbangan dalam semua aspek kehidupan dan penghidupan melalui peraturan perundang-undangan sambil tetap menjaga peran yurisprudensi adalah salah satu instrumen hukum penting untuk mewujudkan negara hukum.

Hal ini menunjukkan bahwa undang-undang, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (juga dikenal sebagai UU ITE) atau Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sangat penting bagi negara hukum Indonesia. (Tami Rusli, 2017) Di tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan juga teknologi, dunia yang saat ini ada dalam di era digital.

Banyaknya produk-produk kreatif yang kini dapat diakses dengan sangat mudah oleh sejumlah besar individu dengan bantuan komputer, perangkat lunak, dan internet. Dalam era yang serba digital ini, para kreator

memiliki akses ke beberapa teknologi yang dapat menunjang mereka dalam menghasilkan dan menciptakan karya. Para kreator atau para pemegang hak cipta juga mempunyai suatu pilihan teknologi untuk dapat mempublikasikan atau memamerkan karya kreatif mereka.

Banyak karya intelektual kini dibuat dalam suatu bentuk digital, seperti film, musik, ilustrasi, dan tulisan. Sebagai contoh, para pembuat sering memposting ilustrasi digital untuk konsumsi publik di media sosial. Akses kini menjadi sangat mudah berkat kemajuan teknologi, yang memungkinkan orang untuk dengan mudah mengunduh, menyalin, dan membagikan karya-karya ini. (Manurung & Evelyn, 2013) Karya digital sering kali berbentuk data atau file yang dapat dibagikan baik secara manual, dengan menyalin data ke *flash disk* atau *compact disc*, maupun secara otomatis, dengan menyalin gambar dari situs web tempat pembuatnya mengunggahnya.

Akibatnya, ilustrasi digital menjadi lebih bermanfaat dan tidak terlalu rumit untuk digunakan, meskipun orang mungkin mengunduh dan membagikannya sebagai file secara online. Namun demikian, ini juga membuat ilustrasi digital memiliki resiko terhadap adanya suatu pelanggaran hak cipta, ketika hal tersebut dibagikan maupun digunakan tanpa adanya suatu izin dari pembuatnya. Satu diantara berbagai jenis dari hak kekayaan intelektual yang harus dijunjung tinggi adalah hak cipta.

Menurut Hariyani (2010), hak kekayaan intelektual merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh inovator dan penemu sebagai hasil dari upaya kreatif mereka yang original dan juga khas. Meskipun ilustrasi digital

dilindungi oleh hak cipta karena merupakan bentuk karya, karya ini selalu menjadi suatu sasaran yang empuk untuk pelanggaran hak cipta. Salah satu dari pelanggaran ini adalah pelanggaran hak moral, seperti memodifikasi karya tanpa adanya izin atau bahkan mengklaimnya sebagai milik sendiri, serta pelanggaran hak ekonomi seperti menjual karya atau menggunakannya untuk meningkatkan nilai estetika barang yang dijual.

Sejumlah faktor, seperti kebiasaan budaya atau tradisional, motif mencari keuntungan, kurangnya kesadaran tentang hak cipta, lemahnya penegakan sanksi, dan tidak adanya razia rutin, berkontribusi kepada pelanggaran hak cipta ini, yang tidak berlangsung secara acak (Nurhasan, 2013). Seiring waktu, sejumlah teknologi canggih yang dikenal sebagai kemajuan teknologi digital telah diluncurkan. Munculnya perangkat seperti komputer, telepon, jejaring sosial atau media sosial, dan internet adalah bukti perkembangan teknologi digital (Puji Rahayu, 2019).

Kemajuan teknologi informasi telah didorong oleh era globalisasi modern. Istilah "era digital" sering digunakan untuk menggambarkan periode ini. Teknologi digital telah mempermudah dan mempercepat pengumpulan dan penyebaran informasi, menjadikan era digital lebih nyaman. Adanya keterhubungan antarindividu yang memanfaatkan kemajuan teknologi serta pemahaman mereka tentang pertukaran informasi, sebuah konsep yang dikenal sebagai jejaring informasi telah berkembang di era digitalisasi ini (Ilham Prisgunanto, 2018).

NFT atau *non-fungible token*, adalah sebuah inovasi baru yang muncul akibat adanya revolusi digital yang terus berkembang. *Forbes Advisor* menulis, "NFT dapat diartikan sebagai suatu aset digital yang merepresentasikan objek tertentu di dunia nyata, seperti video, seni, musik, atau game." NFT dapat diperdagangkan secara online menggunakan *cryptocurrency* dan perangkat lunak dasar dengan memasukkan kode tertentu.

Menurut terjemahannya dalam bahasa Indonesia, NFT adalah item seni digital yang diperdagangkan dan sering kali dibeli menggunakan *cryptocurrency*. *Cryptocurrency* dan NFT (*non-fungible token*) sama-sama termasuk dalam aset digital, namun keduanya tidaklah sama. *Cryptocurrency* dapat diperdagangkan untuk *dolar AS* atau *cryptocurrency* lainnya, sedangkan NFT tidak dapat diperdagangkan. Setiap NFT mempunyai catatan transaksi dalam *blockchain*. Dokumen ini memuat informasi tentang harga, riwayat kepemilikan, dan penciptanya.

Saat ini, NFT terus berkembang bersamaan dengan pertumbuhan *Metaverse* sebuah lingkungan *virtual online*. Penjualan NFT pada kuartal ketiga tahun 2021 mencapai total \$10,7 miliar atau sekitar Rp 152 triliun secara global, menurut data dari *Dapp Radar* (Gabriella & Andriyanto, 2022). Dalam sektor seni, NFT adalah jenis aset digital di mana pembayaran biasanya dilakukan menggunakan *cryptocurrency* berbasis program *Ethereum (smart contracts Ethereum)* pada platform tertentu (Wood, 2014).

NFT atau *non-fungible token* merupakan bagian dari materi digital yang terhubung ke *blockchain*, sebuah basis data yang menjadi fondasi untuk *cryptocurrency* seperti *Ethereum* dan *Bitcoin*. NFT dapat digunakan untuk memverifikasi keberadaan dan kepemilikan aset digital, seperti musik, gambar, video, dan karya seni. Selain itu, perdagangan di bursa *peer-to-peer* atau pasar NFT dapat memberikan keuntungan bagi para pembuat aset digital.

NFT merupakan pilihan yang menguntungkan untuk melindungi kekayaan intelektual (IP) karena menggunakan teknologi *blockchain* untuk memastikan kebenaran suatu karya (Qin Wang, 2020). NFT telah ada selama beberapa tahun. Saat koin berwarna pertama kali muncul di *blockchain Bitcoin*, koin tersebut digunakan untuk menerbitkan dan mentransfer aset. Karena banyak kesamaannya, koin berwarna dianggap sebagai cikal bakal NFT pada tahun 2012. koin berwarna diperkenalkan yang pada dasarnya merupakan Bitcoin yang telah diberi “warna” untuk dapat membedakannya dari beberapa Bitcoin lainnya dan mempertahankan nilainya tanpa tergantung pada suatu nilai awal nominal *Bitcoin* yang mendasarinya.

Sistem *blockchain* ini menghasilkan NFT sebagai alternatif yang menguntungkan karena faktor-faktor berikut:

1. Sulit untuk mencuri atau mengubah riwayat transaksi dan data token karena dapat divalidasi secara publik.
2. Perdagangan NFT secara *peer-to-peer* (P2P) dapat dilakukan tanpa memerlukan pihak luar yang menerima "komisi" seperti imbalan atas partisipasi mereka dalam proses transaksi.

3. Informasi kepemilikan setiap suatu produk akan diperbarui secara *real-time*.
4. Pembuatan NFT pada platform penjualan seperti *OpenSea*, *HEN*, *Mintable* dan lainnya, serta pengelolaan aktivitas jual beli secara mandiri, menjadi lebih mudah bagi pekerja kreatif melalui pasar NFT (Alis Yulia, 2022).

Namun, kemudahan ini juga dapat disalahgunakan oleh individu yang tidak bertanggung jawab, seperti perubahan, pengeditan, dan sebagainya pada suatu ciptaan, atau penyebaran atau distribusi karya oleh orang-orang yang tidak berwenang melalui cara-cara ilegal. Pelanggaran hak cipta meningkat akibat meluasnya penggunaan internet, yang membuat semakin sulit untuk mengidentifikasi pelaku pelanggaran dan melindungi karya seni digital. Jika pelanggaran ini jika tidak diurus dengan baik, dapat berbahaya bagi industri dan para kreator.

Pelanggaran-pelanggaran ini mencerminkan perubahan signifikan dalam perlindungan hukum hak cipta, seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi. Jika sebelumnya hukum hak cipta hanya berfokus pada karya seni fisik seperti lukisan, buku, atau musik dalam bentuk fisik, kini perlindungan tersebut harus diperluas untuk mencakup karya digital seperti gambar digital, musik dalam format elektronik, video, dan bahkan aset berbasis *blockchain* seperti *Non-Fungible Token* (NFT).

Perubahan ini menunjukkan evolusi hukum hak cipta untuk tetap relevan di era digital. Karya digital, yang lebih mudah digandakan dan didistribusikan tanpa izin, memerlukan perhatian khusus dalam penerapan hukum. Hak cipta digital tidak hanya melibatkan perlindungan terhadap penggandaan karya, tetapi juga terhadap penggunaannya dalam platform digital, pengunggahan, dan perdagangan di pasar global. Dengan memperluas cakupan hukum hak cipta ke karya digital, hukum bertujuan untuk melindungi hak pencipta dari eksploitasi tidak sah dan memberikan mereka kendali atas distribusi serta monetisasi karya mereka.

Selain itu, perkembangan ini juga mendorong penciptaan kerangka hukum yang lebih responsif terhadap tantangan teknologi modern, termasuk perlindungan karya dalam jaringan *blockchain* yang memiliki karakteristik unik seperti transparansi dan ketertelusuran. Teknologi keamanan mengambil bagian penting dalam meningkatkan perlindungan hak cipta di bawah hukum positif Indonesia, khususnya di era komputer dan internet yang semakin kompleks. Dengan berkembangnya teknologi, berbagai alat dapat dipakai untuk memitigasi risiko pelanggaran hak cipta, seperti enkripsi, tanda air digital, dan teknologi *blockchain*.

Teknologi ini dirancang untuk memberikan perlindungan lebih terhadap karya cipta, memastikan bahwa hanya pihak yang berhak yang dapat mengakses, menggunakan, atau mendistribusikan karya tersebut. Meningkatnya kasus pelanggaran hak cipta di era yang serba digital ini merupakan masalah serius yang merugikan para seniman, baik dari segi

finansial maupun moral. Pelanggaran tersebut sering kali terjadi melalui pembajakan, distribusi ilegal, atau penggunaan tanpa izin di berbagai platform digital. Hal ini menciptakan tantangan besar bagi kreator yang mengandalkan hak cipta untuk perlindungan terhadap hasil karya mereka.

Perlindungan hukum terhadap pencipta dari tindakan yang melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi pertanyaan besar yang patut diperhatikan. Menurut Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, secara tegas dinyatakan bahwa karya ciptaan dilindungi dan pemiliknya memiliki hak eksklusif. Frasa "hak eksklusif" menggambarkan hak yang diberikan hanya kepada pemilik atau pencipta; artinya, tidak ada satupun pihak lain yang bisa menggunakannya tanpa ada izin dari pemilik atau pencipta.

Menurut Wijaya (2016), hak kekayaan intelektual (HKI) merupakan hak yang diperoleh atau diciptakan sebagai hasil dari perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual. Suatu objek yang merupakan hasil dari kecerdasan manusia, baik berupa kecerdasan intelektual maupun emosional, berhak mendapatkan hak kekayaan intelektual (HKI). Karya-karya ini melahirkan hak kebendaan berbentuk benda immateril atau hal-hal yang tak berwujud. Dunia seni berbasis media yang diperkuat oleh teknologi *blockchain* dan mata uang *kripto Ethereum*, yang memiliki NFT (*Non-Fungible Tokens*), telah melindungi aset digital untuk waktu yang lama.

Aset-aset ini meliputi seni digital, koleksi, dan kreasi yang dapat digunakan dalam perdagangan karya cipta digital. Ini terjadi sebelum pasar

seni kripto meledak. Diharapkan para seniman dapat memanfaatkannya untuk menjual karya cipta mereka. Karena hak cipta harus dilindungi, Indonesia juga harus membuat atau segera mengeluarkan undang-undang khusus mengenai NFT, dikarenakan dengan adanya Peraturan pemerintah saja tidak cukup untuk menangani sifat unik dan kompleks NFT.

Kasus Kendra Ahimsa menjadi salah satu studi menarik dalam permasalahan hukum terkait seni digital dalam bentuk NFT yang ditemukan dalam penelitian ini. Sebagai seorang ilustrator dan seniman terkenal, Kendra dikenal dengan gaya lukisan psikedelik yang unik dan khas, menggabungkan elemen tipografi antik yang mengingatkan pada komik Jepang. Selama sekitar delapan tahun, Kendra telah secara konsisten mempelajari, mengembangkan, dan menyempurnakan kemampuan artistiknya, sehingga karyanya memiliki ciri khas yang sangat personal dan sulit ditiru.

Kesuksesan Kendra terlihat dari kolaborasinya dengan band internasional seperti *Khruangbin*, *Mac Demarco*, *Unknown Mortal Orchestra*, dan *Kikagaku Moyo* yang semakin memperkuat reputasinya di dunia seni global. Namun, ketenaran ini juga menimbulkan risiko, termasuk kemungkinan besar karyanya mengalami plagiarisme, terutama di era digital yang memungkinkan reproduksi dan distribusi karya secara masif dan tidak terkendali.

Dalam salah satu kasus yang menjadi perhatian, Kendra menggambarkan pelanggaran hak cipta terhadap karyanya dengan menyatakan, *“It really felt like my child was taken from me”* menunjukkan

betapa personal dan mendalamnya dampak pelanggaran tersebut terhadap dirinya sebagai kreator. Pernyataan ini mengilustrasikan betapa pentingnya perlindungan hukum terhadap karya seni digital, termasuk yang berbentuk NFT, agar para seniman seperti Kendra dapat merasa aman untuk terus berkarya tanpa khawatir hak-hak mereka dilanggar.

Kendra mengatakan kepada *The Finery Report* bahwa *Twisted Vacancy* menggunakan beberapa ide dari karyanya tanpa mengubahnya. *Twisted Vacancy* yang diduga sebagai pelaku *plagiarisme* adalah seorang seniman kripto, dan nama *Twisted Vacancy* adalah identitas online yang Mario bangun untuk lingkungan *blockchain*. NFT dari suatu karya seni yang telah dienkrpsi dan dimasukkan dalam suatu *blockchain* akan tetap ada terus menerus dan tidak dapat dihapus. Karena sistem ini tampaknya tidak peduli dengan *plagiarisme* pada sebuah karya, Ini menciptakan celah yang dapat dimanfaatkan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

Karena *Twisted Vacancy* yang menyalin karya Kendra, mendaftarkan NFT terlebih dahulu, karyanya akan selalu dianggap palsu. Selain pada karya Kendra, *Twisted Vacancy* juga melaksanakan hal yang sama pada beberapa karya lain Kendra. *Twisted Vacancy* diyakini telah menjiplak tiga karya Kendra. *Twisted Vacancy* menggunakan warna yang sama seperti yang digunakan Kendra dalam karyanya. Selain itu, terdapat persamaan dalam cara pohon digambarkan, dengan warna yang sama hijau, oranye, kuning, dan coklat digunakan pada pohon tersebut.

Kendra mengatakan juga pada *The Finery Report* (TFR) bahwa dia mengontak *Twisted Vacancy* melalui media Instagram, mengklaim bahwa terdapat beberapa bagian dari gambarannya digunakan di platform NFT tanpa diubah. Sebagai tanggapan, *Twisted Vacancy* mengatakan bahwa mereka adalah pekerja TI, bukan seniman dengan pelatihan profesional. Akibatnya, mereka menggunakan berbagai sumber daya daring daripada membuat komponen mereka sendiri untuk pekerjaan mereka. Mereka dan 28 anggota tim mereka kemudian menyimpan komponen-komponen ini di bank aset mereka untuk digunakan di kemudian hari.

Kendra mengklaim bahwa tindakan *Twisted Vacancy* secara implisit mengadopsi elemen-elemen signifikan dari karya dari Kendra, yang terus digunakan oleh *Twisted Vacancy* untuk menciptakan karya mereka sendiri dan diserahkan ke platform NFT mereka untuk keuntungan finansial. *Twisted Vacancy* dilaporkan menghasilkan pendapatan yang sangat besar dari karya yang diklaim menyerupai estetika khas Kendra, dengan nilai mencapai \$46.000 hingga \$80.449,20 USD, setara dengan sekitar IDR 1,1 miliar.

Pendapatan sebesar itu mencerminkan keberhasilan komersial karya tersebut, tetapi di sisi lain juga menunjukkan sejauh mana *plagiarisme* dapat merugikan seniman asli, baik secara finansial maupun moral. Bagi mereka yang mengikuti karya Kendra sejak awal, kemiripan yang mencolok antara karya *Twisted Vacancy* dan karya asli Kendra tidak dapat disangkal. Banyak yang sepakat bahwa *Twisted Vacancy* tidak hanya meniru elemen visual tetapi

juga mencuri semangat dan identitas artistik yang telah Kendra bangun selama bertahun-tahun.

Hal ini menimbulkan pertanyaan serius tentang bagaimana hak cipta dan perlindungan hukum dapat diimplementasikan secara efektif untuk mencegah eksploitasi seperti ini. Ketidaktahuan publik terhadap fakta yang sebenarnya sering kali menyebabkan kerancuan dalam membedakan karya asli dan palsu. Ketika karya yang dijiplak lebih dahulu dipublikasikan, karya tersebut sering kali dianggap sebagai karya sah, sementara karya asli dari penciptanya justru disalahartikan sebagai *plagiarisme*. Situasi ini sangat merugikan pencipta asli, baik secara moral maupun materi.

Pencipta asli tidak hanya kehilangan pengakuan atas karyanya tetapi juga hak ekonominya, seperti royalti yang seharusnya menjadi haknya. Sebaliknya, orang yang menjiplak karya tersebut justru mendapatkan manfaat finansial secara tidak sah dari kreativitas dan usaha orang lain. Tindakan *Twisted Vacancy* yang dianggap menjiplak karya Kendra menjadi contoh nyata pelanggaran serius terhadap Undang-Undang Hak Cipta, khususnya terkait hak moral dan juga hak ekonomi pencipta.

Hak ekonomi memuat mengenai hak untuk mendapatkan manfaat finansial dari ciptaannya, sementara hak moral melindungi pengakuan terhadap identitas pencipta asli. Kasus ini tidak hanya merugikan secara finansial namun juga merusak integritas dan reputasi dari pencipta. Kasus ini menjadi refleksi tentang perlunya implementasi hukum hak cipta yang lebih ketat, serta pentingnya teknologi seperti *blockchain* untuk memastikan

transparansi dan perlindungan terhadap kepemilikan karya seni digital. Dengan demikian, studi ini tidak hanya berfokus pada permasalahan yang dihadapi oleh Kendra, tetapi juga menyoroti urgensi solusi hukum dan teknologi untuk melindungi karya kreatif di era digital.

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) adalah undang-undang yang mengatur karya seni digital. Pasal 15B Undang-Undang Hak Cipta menegaskan bahwa izin dari pemegang hak cipta diperlukan sebelum penggunaan karya melalui teknologi informasi dan transmisi data. Hal ini menciptakan landasan hukum yang kuat untuk melindungi pemegang hak cipta dari menggunakan karya mereka di dunia digital secara ilegal atau tidak sah.

Selain itu, menurut Pasal 25 Undang-Undang ITE, yang termasuk kedalam informasi elektronik, dokumen elektronik, dan karya intelektual yang terkandung dalam situs web dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual. Pencipta karya seni NFT diberikan hak eksklusif atas ciptaan mereka, yang mencakup hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi memungkinkan pencipta untuk mendapatkan keuntungan berupa materi atau finansial dari ciptaan mereka, sedangkan hak moral bersifat melekat dan tidak dapat dipindahtangankan. (Amirullah Muhammad, 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut kedalam sebuah penelitian yang berbentuk skripsi berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM KARYA SENI ASET DIGITAL *NON FUNGIBLE TOKEN* (NFT) DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang diatas, dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aturan perlindungan hukum *Non-Fungible Token* (NFT) dihubungkan dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana akibat hukum pelaksanaan NFT bagi pemegang hak cipta dihubungkan dengan aturan hak cipta dan ITE?
3. Bagaimana penyelesaian permasalahan NFT dihubungkan dengan Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan ITE?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui, memahami dan mengkaji mengenai perlindungan hukum karya perlindungan hukum *Non-Fungible*

Token (NFT) dihubungkan dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan ITE

2. Untuk mengetahui, memahami dan mengkaji mengenai bagaimana akibat hukum pelaksanaan NFT bagi pemegang hak cipta dihubungkan dengan aturan hak cipta dan ITE
3. Untuk mengetahui, memahami dan mengkaji mengenai bagaimana penyelesaian permasalahan NFT dihubungkan dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan ITE

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana perlindungan hukum atas karya seni aset digital dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Penelitian ini akan mengkaji sejauh mana ketentuan hukum yang berlaku mampu melindungi hak cipta pencipta dan pemilik NFT dari potensi pelanggaran, termasuk tindakan penggunaan ilegal, duplikasi, atau pelanggaran hak ekonomi maupun moral yang terkandung dalam karya seni digital tersebut. Dengan tujuan dan juga dengan harapan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Adanya penulisan ini diharapkan akan mampu membantu kita untuk dapat berbagi pemikiran satu sama lain untuk dapat mengembangkan pertumbuhan ilmu hukum, khususnya hukum perdata.
- b. Bermanfaat untuk penelitian lebih lanjut, terutama terkait dengan perlindungan hukum dalam karya seni digital pada bentuk NFT dihubungkan dengan Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Kegunaan Praktis

Dalam penelitian ini yaitu untuk dapat memberikan serta memenuhi referensi untuk mengembangkan maupun menambahkan pengetahuan hukum.

E. Kerangka Pemikiran

Pancasila berfungsi sebagai dasar filosofis yang menjadi pijakan ideologi negara sekaligus pandangan hidup bangsa Indonesia. Sebagai nilai fundamental, Pancasila mencerminkan identitas, aspirasi, dan cita-cita luhur bangsa yang dirumuskan berdasarkan sejarah, budaya, dan karakter bangsa Indonesia itu sendiri. Menurut Kaelan (2004), Pancasila bukan hanya menjadi pedoman bagi penyelenggaraan negara, namun juga menjadi panduan moral dan intelektual dalam kehidupan masyarakat.

Oleh karena itu, mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan termasuk politik, ekonomi, sosial, maupun budaya

merupakan suatu kewajiban moral yang seharusnya dipenuhi oleh setiap individu. Secara filosofis, keberadaan Pancasila telah berakar pada keyakinan mendalam terhadap kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan penghormatan terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Sebelum terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia, bangsa Indonesia telah memiliki landasan spiritual dan etis yang kuat, yakni pengakuan bahwa manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang mempunyai martabat serta hak asasi.

Pemikiran ini menegaskan bahwa negara didirikan untuk melindungi, menghormati, dan memajukan nilai-nilai kemanusiaan yang universal. Selain itu, rakyat sebagai elemen utama negara memiliki kedudukan yang sentral dalam sistem kenegaraan. Persatuan dan kesatuan rakyat menjadi syarat mutlak bagi keberlanjutan eksistensi negara. Dengan demikian, Pancasila menegaskan prinsip negara yang demokratis dan menjunjung tinggi semangat kebersamaan dan solidaritas.

Prinsip ini tercermin dalam sila ketiga, "Persatuan Indonesia," yang menekankan pentingnya menjaga integrasi bangsa dalam keberagaman. Dasar filosofis Pancasila tidak hanya bersifat konseptual tetapi juga operasional, di mana nilai-nilai yang sejatinya terkandung di dalamnya diimplementasikan melalui kebijakan dan praktik kehidupan bernegara. Dengan memaknai Pancasila sebagai dasar filosofis negara, setiap elemen masyarakat diajak untuk menginternalisasi dan merealisasikan nilai-nilainya dalam tindakan nyata.

Hal ini penting untuk menjaga harmoni sosial, membangun keadilan, dan mewujudkan kesejahteraan bersama, sehingga Pancasila benar-benar menjadi fondasi kokoh bagi bangsa Indonesia dalam menghadapi tantangan zaman. Selain menjadi pandangan hidup bangsa, Pancasila juga memiliki peranan yang penting sebagai dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut Sunarto, "Pancasila merupakan dasar untuk mengatur penyelenggaraan negara" (Sunarto, 2012).

Hal ini berarti bahwa Pancasila menjadi landasan fundamental dalam menetapkan nilai-nilai, prinsip-prinsip, dan norma yang mengatur jalannya pemerintahan serta struktur kenegaraan Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila menjadi sebuah pedoman dalam pembuatan undang-undang, kebijakan publik, dan segala bentuk peraturan yang berlaku di Indonesia. Sebagai pandangan hidup dan dasar negara, Pancasila juga dengan sendirinya mengarah pada kesimpulan bahwa prinsip-prinsipnya harus selalu menjadi dasar utama dan esensial untuk peraturan dan pemerintahan negara (Soegito, 2012).

Hal ini berarti bahwa Pancasila, yang tercermin dalam nilai-nilai atau prinsip-prinsipnya, harus menjadi dasar untuk seluruh penyelenggaraan dan pelaksanaan negara. Pancasila juga merupakan sumber hukum ataupun sumber dari segala sumber hukum, karena semua undang undang dan peraturan merupakan perpanjangan dari nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, Pancasila mengatur hukum dasar yang mencakup hukum tertulis dan tidak tertulis dalam konvensi serta Undang-Undang Dasar.

Pancasila sebagai suatu dasar negara memiliki kekuatan hukum yang mengikat dalam perannya sebagai dasar negara. Pancasila lebih dari sekadar filosofi negara dan cara hidup nasional. Pancasila juga merupakan landasan konseptual dari negara dan bangsa Indonesia. Sebagai ideologi, Pancasila pada dasarnya bukanlah sesuatu yang diciptakan, melainkan sesuatu yang ditemukan dan diambil dari nilai-nilai bangsa, seperti adat istiadat, budaya, keyakinan, dan cita-cita luhur yang telah lama tertanam dalam masyarakat Indonesia.

Para pendiri bangsa Indonesia kemudian mengembangkan prinsip-prinsip ini sebagai filosofi negara dan dasar negara Indonesia. Karena Pancasila mencakup sejumlah cita-cita yang berfungsi sebagai dasar atau standar untuk urusan nasional dan kenegaraan, Pancasila menjadi simbol tujuan bersama yang harus dicapai dan diwujudkan. Negara kesejahteraan menekankan bahwa setiap individu memiliki hak untuk menerima pelayanan sosial dan lebih dari sekadar mengorganisir kesejahteraan atau pelayanan sosial. Oleh karena itu, tujuan demokrasi Indonesia mencakup perjuangan untuk keterlibatan ekonomi serta pembebasan politik.

Menurut Latif (2011), sila keempat Pancasila hak-hak rakyat dan sila kelima kemakmuran dan keadilan adalah komponen yang tidak dapat dipisahkan. Harmonisasi kebijakan sosial dengan demokrasi politik dan juga demokrasi ekonomi yang mengutamakan kedaulatan rakyat, keadilan, dan juga kesejahteraan akan membantu Indonesia mewujudkan tujuan akhir negara kesejahteraan yang adil dan makmur. Keadilan ekonomi dan jaminan

sosial dicapai tanpa harus mengorbankan suatu hak milik pribadi dan usaha dibidang swasta (pasar).

Dalam konteks penguatan kedaulatan rakyat (keadilan sosial), kedaulatan pasar dihormati. Para pendiri bangsa menginginkan Republik Indonesia terwujud sebagai negara kesejahteraan (Latif, 2011). Paragraf keempat dari Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan:

"Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa" (Suharto, 2014).

Menurut Asshiddiqie (2016), di sinilah terdapat gagasan negara kesejahteraan untuk Indonesia. Status dan tanggung jawab pemerintah (*bestuurfunctie*) dalam negara-negara kontemporer berlandaskan pada gagasan negara kesejahteraan ini. Menurut model negara kesejahteraan, negara harus mengambil lebih banyak tanggung jawab untuk mengatasi masalah-masalah sosial (Hamidi, 2009). Ide dasar dari konsep negara kesejahteraan adalah bahwa negara memiliki kewajiban untuk menyediakan kesejahteraan bagi rakyatnya dengan menyediakan infrastruktur, layanan, dan fasilitas untuk masyarakat umum.

Negara bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti layanan kesehatan dan pendidikan, dan pemerintah dalam hal ini presiden merupakan perwujudan atau simbol dari negara yang berdaulat (Hamidi,

2009). Oleh karena itu, Pembukaan UUD 1945 menyatakan bahwa pemerintah memiliki wewenang dan tanggung jawab untuk memajukan kesejahteraan umum. Pemerintah harus dapat diandalkan dan berupaya untuk memastikan bahwa kebutuhan dasar rakyatnya dipenuhi, dihormati, dan dilindungi.

Pemerintah harus memberikan prioritas pada upaya ini sesuai dengan nilai-nilai universal yang terkandung dalam Pancasila, yang mencakup pemerataan sosial dan keadilan, yang merupakan semangat dari pembangunan kesejahteraan. Pendekatan negara kesejahteraan yang mengutamakan perlindungan sosial dan pemberdayaan seharusnya menjadi landasan pemerintahan (Marsudi Dedi, 2021). Menurut ahli hukum Indonesia Prof. Mochtar yang juga dikenal sebagai Teori Hukum Pembangunan, hukum adalah alat untuk menjaga ketertiban sosial dalam masyarakat.

Berdasarkan fungsinya, pada dasarnya hukum bersifat konservatif, yang berarti hukum bertujuan untuk melindungi dan mempertahankan apa yang telah dicapai. Setiap masyarakat, termasuk yang sedang berkembang, memerlukan fungsi semacam ini karena ada hasil-hasil yang seharusnya dapat dijamin, dipelihara, dan dilindungi. Namun, hukum saja tidak cukup untuk menjalankan tugas ini dalam masyarakat yang saat ini sedang berkembang, yang dalam konteks kita memiliki arti bahwasannya masyarakat yang sedang mengalami perubahan yang cepat.

Selain itu, hukum harus mampu mendukung perubahan sosial. Pandangan hukum tradisional yang menekankan pada peran menjaga

ketertiban secara arti statis dan menekankan aspek konservatif hukum, yang menganggap bahwa hukum tidak dapat mempengaruhi proses oembaruan secara signifikan. (Lili dan Wiyasa, 2003).

Perkembangan filosofi hukum ini didorong oleh adanya dua faktor. Faktor yang pertama yaitu keyakinan bahwa hukum tidak berdaya dan bahkan bertentangan dengan perkembangan sosial. Kedua, persepsi terhadap hukum kontemporer sebenarnya telah berubah dalam budaya Indonesia (Otje dan Eddy, 2002). Oleh karena itu, Mochtar Kusumaatmadja menegaskan bahwa, jika disederhanakan menjadi satu elemen, tujuan utama hukum ialah untuk ketertiban, yang mana hal tersebut merupakan syarat penting terhadap masyarakat yang tertib.

Mencapai keadilan adalah tujuan hukum lainnya, dan norma serta substansinya berbeda tergantung pada budaya dan periode waktu. Selain itu, karena individu tidak dapat sepenuhnya memperoleh keterampilan dan kapasitas yang diberikan oleh hukum, kepastian hukum sangat penting dalam hubungan manusia dalam masyarakat untuk menciptakan ketertiban. Pandangan *John Locke* tentang hak milik memiliki pengaruh besar terhadap teori hak kekayaan intelektual. Menurut *Locke*, seseorang memiliki hak atas barang yang mereka ciptakan sejak lahir. Dalam konteks ini, "hak milik" mencakup baik benda materiil maupun benda abstrak yang merupakan hasil pemikiran manusia (Syafrialdi, 2001).

Dengan memberikan hak milik eksklusif kepada pencipta, *Locke* melanjutkan untuk mengatakan bahwa kerja manusia adalah sumber dari hak

milik pribadi dan bahwa melalui kerja, manusia menjadikan dunia menjadi suatu tempat yang lebih baik lagi untuk hidup, baik itu untuk diri mereka sendiri ataupun untuk orang lain (*John Locke*, 1997). Teori hak kekayaan intelektual adalah bagian dari hukum harta benda, atau hukum kekayaan. Sehingga hak kekayaan intelektual ini dikategorikan sebagai hak milik pribadi yang tidak memiliki wujud.

Dibandingkan dengan hak milik atas aset bergerak, termasuk kepemilikan atas properti, mobil, dan barang lainnya yang bisa dilihat dan disentuh, hak kekayaan intelektual jauh lebih abstrak. Menurut David I. Bainbridge, hak kekayaan intelektual merupakan hak atas kekayaan yang bersumber dari karya intelektual manusia, yang merupakan hasil dari kemampuan kreatif manusia yang dikeluarkan dalam berbagai bentuk karya yang memiliki nilai ekonomis dan berguna untuk mendukung kehidupan (Dharmawan, 2016).

Perlindungan hukum, sebagaimana diuraikan oleh Muchsin (2003), merupakan upaya untuk melindungi individu melalui penerapan standar, nilai, dan norma yang diakui dalam masyarakat. Perlindungan ini tidak hanya dapat berfungsi sebagai sarana pengendalian sosial, tetapi juga sebagai mekanisme untuk menciptakan keadilan dan keteraturan dalam interaksi manusia. Dalam konteks sosial, perlindungan hukum yang memiliki tujuan untuk dapat memastikan bahwasannya hak-hak yang dimiliki setiap individu dapat dihormati dan juga dilindungi, serta untuk mengatasi potensi konflik yang dapat timbul dari perbedaan kepentingan.

Perlindungan hukum dapat dipahami sebagai proses berkelanjutan yang mencakup berbagai fase, mulai dari preventif hingga represif. Fase preventif berfokus pada pencegahan pelanggaran melalui pengaturan hukum yang jelas dan edukasi masyarakat tentang hak dan kewajibannya. Sementara itu, fase represif mencakup upaya penegakan hukum, seperti pemberian sanksi terhadap pelanggar hukum, guna memberikan efek jera dan memastikan kepatuhan terhadap norma yang berlaku.

Menurut Satjipto Rahardjo (2000), perlindungan hukum pada dasarnya bersumber dari hukum dan peraturan yang hidup dalam masyarakat. Hukum merupakan hasil konsensus yang mencerminkan nilai-nilai dan kepentingan kolektif masyarakat. Dalam konteks ini, perlindungan hukum tidak cuma mengatur mengenai hubungan antarindividu, tetapi juga hubungan antara individu dan pemerintah, yang bertindak sebagai representasi dari kepentingan umum.

Pemerintah mempunyai tanggung jawab besar untuk dapat memastikan bahwa hukum dapat dilaksanakan secara adil dan tidak memihak, serta menjadi pelindung utama hak-hak warganya. Lebih jauh lagi, perlindungan hukum mencakup tidak hanya perlindungan pada hak asasi manusia tetapi juga perlindungan terhadap kepentingan ekonomi, sosial, dan budaya individu. Dalam tataran praktis, perlindungan hukum dapat diwujudkan melalui perangkat hukum yang memadai, sistem peradilan yang independen, dan aparat penegak hukum yang profesional.

Oleh karena itu, perlindungan hukum menjadi fondasi penting dalam mewujudkan masyarakat yang adil, tertib, dan sejahtera. Perlindungan hukum mencakup usaha untuk melindungi hak asasi manusia (HAM) yang telah ditentang oleh pihak lain, dengan maksud agar masyarakat dapat merasakan secara penuh hak-hak yang telah dijamin oleh hukum. Perlindungan ini mencakup aspek pencegahan agar pelanggaran hukum tidak terjadi, serta penegakan hukum untuk memberikan keadilan dan sanksi kepada pelanggar.

Menurut Lili Rasjidi dan I.B. Wisa Putra (1993), hukum memiliki fungsi tidak hanya sebagai alat yang fleksibel dan adaptif untuk menyesuaikan diri dengan dinamika sosial, tetapi juga sebagai instrumen yang antisipatif dan prediktif dalam menghadapi potensi konflik di masa depan. Berbeda dengan perlindungan represif, yang berusaha mengatasi konflik dengan menyelesaikannya di lembaga peradilan, perlindungan hukum preventif mengarahkan perbuatan pemerintah agar berhati-hati dalam membuat keputusan berdasarkan diskresi.

Berdasarkan penjelasan di atas, perlindungan hukum menjelaskan bagaimana hukum membantu mencapai tujuan-tujuannya, yaitu keadilan, manfaat, dan kepastian hukum. Perlindungan hukum adalah panduan yang diserahkan kepada subjek hukum sesuai dengan hukum tertulis atau tidak tertulis baik itu bersifat represif maupun preventif untuk menegakkan hukum. Undang-Undang Hak Cipta mengatur hukum yang berhubungan dengan hak cipta atas karya seni. Salah satu jenis hak kekayaan intelektual merupakan hak cipta.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pencipta atau penerima hak memiliki hak khusus untuk dapat mempublikasikan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan suatu izin untuk tindakan tersebut, dengan harus memperhatikan pembatasan yang ditetapkan oleh peraturan-peraturan yang diberlakukan. Karena pencipta memiliki hak khusus, bahwa orang lain tidak ada yang boleh menggunakan hak tersebut kecuali pencipta atau dengan izin dari pencipta. Ini mencakup hak untuk menjual, menggandakan, memperoleh manfaat dari, atau menjalankan hak lainnya selama pencipta belum memberikan izin atau membatasi hak tersebut.

Karena sifat blockchain yang transparan, NFT (*Non-Fungible Token*) memiliki potensi signifikan untuk mendukung dan menegakkan hak cipta. Blockchain menciptakan catatan permanen, tidak dapat diubah, dan terdesentralisasi dari setiap transaksi yang melibatkan NFT. Hal ini memungkinkan pelacakan kepemilikan, riwayat transaksi, serta informasi penciptaan secara akurat dan dapat diverifikasi oleh siapa pun. Fitur ini memberikan perlindungan tambahan terhadap pelanggaran hak cipta, karena data terkait kepemilikan dan pencipta dapat diakses dengan mudah dan tidak dapat dimanipulasi.

Berdasarkan Pasal 1, Angka 3 Undang-Undang Hak Cipta, setiap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni yang dihasilkan melalui inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, keterampilan, atau keahlian, dan diwujudkan dalam bentuk nyata adalah ciptaan yang mendapatkan

perlindungan. NFT yang mewakili bentuk digital dari karya seni, musik, video, atau bentuk kreatif lainnya, memenuhi kriteria ini karena setiap NFT dihasilkan melalui proses kreatif yang mencerminkan kemampuan dan imajinasi penciptanya.

Dalam konteks ini, NFT tidak hanya menjadi media untuk menyimpan atau memasarkan karya seni digital tetapi juga memperluas pengakuan hukum terhadap bentuk ciptaan baru di era digital. Pemegang Hak Cipta atau pencipta merupakan dua subjek yang memiliki peran penting dalam sistem perlindungan hak cipta sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta. Pencipta, sebagaimana yang diterangkan dalam Pasal 1, Angka 2, merupakan individu atau kelompok yang memiliki keahlian, kreativitas, dan orisinalitas dalam menciptakan karya yang memiliki sifat khas dan juga pribadi.

Ciptaan tersebut bisa berupa karya seni, ilmu pengetahuan, sastra, atau bentuk karya lainnya yang diekspresikan dalam bentuk nyata, baik secara fisik maupun digital. Pencipta memiliki hak moral yang melekat pada karyanya, yang tidak dapat dialihkan, serta hak ekonomi yang memberi hak atas penggunaan dan pemanfaatan karya tersebut. Di sisi lain, Pemegang Hak Cipta, menurut Pasal 1, Angka 4, merupakan pihak yang memiliki hak eksklusif atas karya cipta. Pemegang hak cipta tidak harus merupakan pencipta, dikarenakan hak cipta juga dapat dialihkan atau diberikan kepada orang lain dengan perjanjian, lisensi, atau warisan.

Pemegang Hak Cipta bisa jadi merupakan pihak yang memperoleh hak dari Pencipta secara sah, seperti dalam hal pemberian lisensi atau penjualan hak cipta. Pemegang hak cipta juga dapat mencakup pihak-pihak yang menerima hak lebih lanjut, misalnya pihak yang memperoleh hak dari penerima hak cipta pertama melalui transfer atau warisan. Dalam hal ini, Pemegang Hak Cipta dapat memanfaatkan, memperjualbelikan, dan melindungi karyanya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Menurut Undang-Undang Hak Cipta, hak cipta adalah suatu hak eksklusif yang termuat hak-hak yaitu dari hak moral dan hak ekonomi. Selama pemilik masih hidup, hak moral tidak dapat dialihkan kepada siapapun, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta. Jika Pencipta telah meninggal dunia, hak tersebut akan dialihkan kepada ahli waris melalui wasiat atau dokumen hukum lainnya. Penerima dari hak moral juga dapat menolak atau melepaskan hak tersebut apabila terdapat syarat untuk melakukannya dinyatakan secara tertulis, yang memerlukan bukti, sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta. Pasal 6 Undang Undang Hak Cipta menyatakan bahwa Pencipta dapat mempunyai informasi manajemen yang terkait dengan Hak Ciptanya, dapat yang bersifat elektronik maupun non- elektronik.

Menurut Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Hak Cipta, Pencipta merupakan seorang atau sekelompok orang yang secara sendiri-sendiri ataupun bersama-sama menciptakan suatu karya yang memiliki sifat khas dan

unik. Pasal 1 angka 4 menyatakan bahwa "Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima hak lebih lanjut dari pihak yang telah menerima hak tersebut secara sah". Keduanya berhak atas hak ekonomi dan keuntungan, dan keduanya diatur didalam Undang-Undang Hak Cipta. Perbedaannya adalah bahwa pencipta mempunyai hak moral yang menempel pada karyanya, selain hak ekonomi. Dijelaskan bahwa pemegang hak cipta dan juga pencipta tidak selalu merupakan pihak yang sama.

Pencipta adalah individu atau sekelompok orang yang menciptakan suatu karya asli, sementara pemegang hak cipta merupakan pihak yang mempunyai hak hukum untuk memanfaatkan karya tersebut. Pencipta secara otomatis menjadi pemegang hak cipta berdasarkan prinsip deklaratif, namun hak cipta juga dapat dialihkan, contohnya melalui perjanjian, warisan, atau hubungan kerja. Meskipun hak ekonomi dapat berpindah pada pemegang hak cipta, namun hak moral tetap melekat kepada pencipta sebagai penghormatan atas identitas dan integritas karyanya.

Dalam Pasal 31 UUHC diatur mengenai maksud dari pencipta adalah:

- a. Disebut dalam ciptaan;
- b. Dinyatakan sebagai pencipta pada suatu ciptaan;
- c. Disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; dan/atau
- d. Tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta.

Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta menegaskan bahwa hak ekonomi adalah salah satu elemen penting yang melekat pada hak cipta. Hak ini

memberikan otoritas pada pemegang hak cipta atau pencipta untuk dapat memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaan mereka, baik melalui reproduksi, distribusi, pertunjukan, pengadaptasian, atau cara lain yang menghasilkan nilai komersial. Hal ini mencerminkan prinsip bahwa karya kreatif tidak hanya dihargai dari segi estetika atau intelektual tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang dilindungi oleh hukum.

Lebih lanjut, Pasal 9 ayat (2) mengatakan bahwa pihak yang ingin memanfaatkan hak ekonomi suatu ciptaan wajib memperoleh izin dari pemegang hak cipta atau pencipta. Ini berarti penggunaan karya untuk tujuan komersial, seperti penjualan, lisensi, atau distribusi ulang, hanya dapat dilakukan dengan persetujuan eksplisit dari pihak yang memiliki hak cipta. Ketentuan ini memiliki tujuan untuk dapat mencegah eksploitasi karya ilegal tanpa izin, sehingga pencipta mendapatkan kerugian dari segi materi maupun moral.

Selain itu, Pasal 9 ayat (3) secara tegas melarang penggandaan atau penggunaan ciptaan untuk tujuan komersial tanpa izin. Pelanggaran pada ketentuan tersebut dapat diberikan sanksi hukum, baik berupa ganti rugi, penghentian aktivitas yang melanggar, maupun sanksi pidana sesuai dengan peraturan yang berlaku. Oleh karena itu, undang-undang ini memberikan perlindungan yang kuat kepada pemegang hak cipta atau pencipta untuk mempertahankan hak ekonomi mereka serta memastikan bahwa hak tersebut dihormati oleh pihak lain.

Dalam era digital, perlindungan ini menjadi semakin relevan, terutama dengan maraknya penggunaan karya cipta dalam platform digital, termasuk dalam bentuk *Non-Fungible Tokens* (NFT). Penggunaan karya digital sebagai aset NFT harus tetap mematuhi ketentuan hak cipta, termasuk memperoleh izin untuk memonetisasi atau memperdagangkan karya tersebut. Hal ini memperlihatkan bahwa undang-undang tidak hanya melindungi pencipta dalam ranah tradisional tetapi juga beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang memengaruhi cara karya cipta dihargai dan digunakan.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dilindungi oleh hukum yang membedakan antara hak kekayaan intelektual itu sendiri dan hasil material yang muncul dari hak tersebut. Hukum memberikan perlindungan eksklusif terhadap hak-hak dalam lingkup HKI, dan objek nyata yang merepresentasikan hak-hak tersebut juga memiliki tingkat penting yang sama. Hak Cipta merupakan salah satu bentuk kekayaan intelektual yang melindungi karya pencipta.

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan untuk pencipta dan, setelah suatu karya direalisasikan dalam bentuk fisik, hak tersebut muncul secara langsung berdasarkan prinsip deklaratif, tanpa mengurangi batasan batasan yang ditetapkan oleh undang-undang dan peraturan. Selain itu, menurut Pasal 1 angka 3, ciptaan mencakup karya di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni yang dihasilkan melalui inspirasi, keterampilan,

imajinasi, atau kerangka pemikiran dari pencipta, dan dikeluarkan dalam bentuk nyata.

Konsep fundamental yang mengatur hak cipta mencakup munculnya hak cipta secara otomatis, perlindungan terhadap ide-ide pencipta, pendaftaran karya yang bersifat sukarela, pengakuan hukum terhadap hak, dan hak cipta sebagai hak eksklusif. (Budi, 2017) Baik seniman maupun penegak hukum menggunakan konsep-konsep ini untuk menafsirkan Undang-Undang Hak Cipta. Pertanyaan penelitian pertama dan kedua terkait bagaimana karya seni digital dalam NFT dapat diidentifikasi memiliki status hak cipta, diakui sebagai hak cipta yang sah meskipun tidak terdaftar, serta dapat dilindungi, dijawab melalui teori kekayaan intelektual dalam penelitian ini.

Pada dasarnya karya seni digital sama dengan jenis karya seni rupa atau musik lainnya, tetapi diperdagangkan secara daring melalui platform dan dunia virtual. Agar sebuah produk digital dapat berfungsi sebagai bukti kepemilikan dan memungkinkan pemiliknya untuk memperjualbelikan karya tersebut tanpa khawatir terhadap pelanggaran hak cipta, diperlukan juga izin tertulis. Selain grafis visual, karya seni digital yang termasuk dalam *Non-Fungible Token* (NFT) juga dapat berupa audio, seperti musik, atau bahkan film.

Di era teknologi internet saat ini, *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan aset digital unik yang memiliki potensi menjadi sumber penghasilan baru bagi seniman atau inovator. Berbeda dengan karya seni

fisik, NFT memiliki kemampuan untuk mendokumentasikan sejarah karya seni, termasuk nama pembuatnya, pemilik sebelumnya, dan harga pembeliannya. Semua data ini tercatat dalam blockchain. (Amirulloh, Dio, dan Tasya, 2022).

Terdapat tiga opsi untuk menyelesaikan sengketa terkait isu ini: arbitrase, litigasi, atau penyelesaian sengketa alternatif (ADR). Arbitrase merupakan salah satu bentuk alternatif penyelesaian sengketa yang diterima secara internasional dan sering kali menjadi pilihan bagi pihak-pihak yang ingin menghindari proses panjang dan biaya tinggi yang sering kali terjadi dalam litigasi di pengadilan. Arbitrase dilakukan melalui prosedur yang disetujui oleh dua belah pihak yang bersengketa, biasanya dituangkan dalam bentuk perjanjian tertulis yang menetapkan bahwa sengketa yang timbul akan diselesaikan melalui arbitrase, bukan melalui pengadilan umum.

Dalam arbitrase, pihak-pihak yang terlibat sepakat untuk menunjuk seorang atau beberapa arbiter (juga dikenal sebagai juri arbitrase) yang berkompeten untuk memutuskan sengketa yang ada. Putusan yang dihasilkan oleh arbiter bersifat mengikat dan dapat dilaksanakan sebagaimana putusan pengadilan, dengan begitu dapat memberikan suatu kepastian hukum bagi berbagai pihak yang bersengketa.

Di sisi lain, litigasi merupakan proses penyelesaian sengketa memakai jalur pengadilan yang terstruktur dan formal. Proses ini melibatkan pihak penggugat dan tergugat yang menghadirkan bukti dan argumen mereka di hadapan hakim atau pengadilan yang berwenang untuk memutuskan perkara.

Litigasi memiliki beberapa kelebihan, seperti adanya jaminan prosedur hukum yang jelas dan transparansi, serta putusan yang dapat dijalankan dengan kekuatan hukum tetap. Namun, proses litigasi seringkali menghabiskan waktu yang lama dan juga biaya yang dikeluarkan cukup tinggi, serta dapat menimbulkan ketegangan lebih lanjut antara pihak-pihak yang terlibat.

F. Metode Penelitian

Penelitian yang valid dan baik harus didasarkan pada suatu metodologi yang telah disepakati, karena metodologi merupakan kerangka kerja sistematis yang memberikan arah, struktur, dan pendekatan yang terorganisir untuk menjawab pertanyaan penelitian atau memecahkan masalah. Metodologi bukan hanya sekadar alat teknis, tetapi juga mencakup serangkaian prinsip, prosedur, dan metode yang harus diikuti untuk dapat memastikan keabsahan dan keandalan hasil penelitian.

Metodologi membantu peneliti dalam menentukan langkah- langkah yang diperlukan, seperti mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, memilih sampel yang representatif, menentukan metode pengumpulan data, hingga menganalisis data untuk menghasilkan temuan yang bermakna. Dengan menggunakan metodologi yang tepat, penelitian dapat menghasilkan hasil yang dapat dipercaya dan relevan dengan tujuan awal. metodologi memungkinkan peneliti untuk menganalisis masalah secara mendalam,

mengembangkan solusi berdasarkan bukti yang kuat, dan menyajikan hasil dengan cara yang dapat diterima oleh komunitas ilmiah.

1. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian karya yang bersifat deskriptif analitis, seperti yang dijelaskan oleh Heryadi (2014). Penelitian deskriptif analitis bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hukum dan norma yang berlaku, baik berdasarkan teori-teori hukum maupun praktik hukum positif yang relevan dengan isu atau masalah yang dibahas.

Dalam tugas akhir skripsi ini, pendekatan deskriptif analitis digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena hukum secara sistematis, terstruktur, dan mendalam. Sebagai penelitian deskriptif, fokus utamanya adalah menggambarkan keadaan atau situasi hukum yang ada, termasuk mengidentifikasi peraturan perundang-undangan, doktrin, atau konsep-konsep hukum yang relevan. Deskripsi ini tidak hanya memberikan pemahaman yang jelas tentang konteks hukum, tetapi juga membangun dasar untuk analisis lebih lanjut.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normative, sebagaimana dijelaskan oleh Henni (2015), yang mengarah pada pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah teori-teori hukum, konsep-konsep yang relevan, serta mengkaji

peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan topik penelitian. Dalam pendekatan yuridis normative ini menempatkan hukum sebagai sebuah sistem norma yang mencakup asas-asas dasar, kaidah, norma, serta peraturan perundang-undangan, perjanjian, dan doktrin yang berlaku dalam masyarakat.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengertian-pengertian dasar dalam hukum, khususnya yang berhubungan dengan masalah hak cipta dan perlindungan hukum kepada suatu karya seni digital yang berbentuk *Non-Fungible Token* (NFT). Penelitian yuridis normative berfokus pada kajian sistematika hukum yang bertujuan untuk memahami dan mengidentifikasi pengertian serta konsep-konsep hukum yang mendasari perlindungan hak cipta atas karya seni dalam bentuk digital, seperti NFT, yang semakin populer di era teknologi digital saat ini.

Seperti yang dijelaskan oleh Bambang (2016), tujuan utama pada penelitian normative ialah untuk dapat mengidentifikasi dan memahami secara mendalam berbagai konsep dasar dalam hukum, serta untuk memeriksa apakah dan bagaimana aturan-aturan hukum yang ada dapat diterapkan dalam situasi yang spesifik. Penelitian yuridis normative digunakan untuk mengkaji perlindungan hukum terhadap karya seni digital yang menjadi aset digital dalam bentuk

NFT, dimana suatu barang berharga dengan nilai yang tidak dapat ditukarkan diwakilkan dalam bentuk NFT.

NFT tidak hanya berfungsi sebagai bentuk representasi digital dari karya seni, tetapi juga sebagai bukti kepemilikan dan nilai ekonomi yang dapat diperdagangkan. Oleh karena itu, penting untuk menghubungkan NFT dengan ketentuan hukum yang ada, terutama Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

3. Tahap Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan:

a. Penelitian Kepustakaan

Menurut Ronny Hanitijo Soemitro, data sekunder bisa diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

- 1) Bahan-bahan hukum primer adalah sumber hukum utama yang menjadi dasar atau landasan utama dalam penelitian hukum. Bahan hukum ini terdiri dari berbagai peraturan perundang-undangan yang mempunyai kekuatan mengikat dan menjadi sebuah pedoman dalam mengkaji permasalahan hukum yang diangkat. Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis mencakup sejumlah regulasi dan undang-undang yang terkait atau relevan dengan topik penelitian. Peraturan perundang-undangan ini menjadi acuan penting untuk menganalisis dan memahami landasan hukum serta penerapan norma-norma yang berlaku dalam konteks penelitian. Bahan hukum primer yang digunakan penulis diantaranya yaitu:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUD NRI) Tahun 1945;

- b) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
 - c) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta;
 - d) Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 Tentang ITE;
- 2) Bahan-bahan hukum sekunder merupakan sumber informasi yang mendukung bahan hukum primer dengan memberikan penjelasan, analisis, atau interpretasi terhadap peraturan perundang-undangan, keputusan hakim, atau dokumen resmi lainnya. Bahan hukum sekunder meliputi literatur seperti buku, jurnal ilmiah, laporan hasil penelitian, esai, wawancara dengan berbagai narasumber yang relevan, serta pandangan atau pendapat ahli yang dituangkan dalam bentuk doktrin. (Sekanto, 1985).
- 3) Bahan tersier, Bahan hukum tersier ialah sumber informasi yang berfungsi sebagai pelengkap untuk memahami dan memberikan arahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Dalam bahan hukum ini biasanya berbentuk referensi umum yang menjelaskan istilah-istilah hukum, konsep dasar, atau memberikan gambaran umum tentang

suatu topik hukum. Contoh dari bahan hukum tersier yaitu kamus hukum, ensiklopedia hukum, glosarium, dan berbagai indeks atau abstrak yang relevan (Soemitro Hanitijo, 1990).

b. Penelitian Lapangan

Dalam penelitian ini, penulis menguraikan fakta lapangan dengan memakai metode wawancara sebagai alat utama pengumpulan data. Wawancara merupakan bentuk percakapan terstruktur yang melibatkan dua pihak ataupun lebih, di mana salah satu pihak mengajukan serangkaian pertanyaan untuk mendapatkan informasi atau pandangan dari pihak lainnya. (J Lexy, 2013).

Metode ini memungkinkan penulis untuk menggali informasi mendalam yang relevan dengan penelitian, khususnya dari narasumber yang memiliki keahlian di bidang tertentu. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Dosen Fakultas Hukum yang memiliki kompetensi dan pengetahuan khusus di bidang hukum ekonomi internasional. Pemilihan narasumber ini didasarkan pada relevansi keahlian mereka untuk memberikan perspektif yang komprehensif terkait isu-isu hukum yang dibahas, sehingga dapat memperkaya analisis dan temuan dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara :

a) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat otoritatif dan relevan dengan topik penelitian. Data ini mencakup sumber-sumber primer seperti peraturan perundang-undangan, yurisprudensi (putusan hakim terdahulu), traktat, kontrak perjanjian, keputusan tata usaha negara, dan kebijakan negara, yang memberikan landasan hukum dan kebijakan yang jelas. Selain itu, studi kepustakaan juga melibatkan penggunaan literatur akademik seperti buku bacaan, jurnal ilmiah, artikel, dokumen resmi, arsip, kamus hukum, serta ensiklopedia, yang berfungsi untuk memperkaya perspektif teoritis dan memperkuat analisis.

b) Studi Lapangan

Data lapangan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik wawancara, yang dirancang untuk memperoleh informasi langsung dari narasumber yang relevan. Wawancara dipilih karena memungkinkan penulis untuk menggali data secara mendalam dan mendetail, sesuai dengan kebutuhan penelitian. Proses wawancara dirancang

secara sistematis dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk memastikan fokus pada topik penelitian. Selain itu, wawancara memberikan fleksibilitas untuk mengklarifikasi atau menggali lebih lanjut hal-hal yang dianggap penting selama percakapan berlangsung. Pendekatan ini mempermudah pengumpulan data karena memungkinkan interaksi langsung dengan narasumber, sehingga dapat mengurangi kemungkinan kesalahpahaman dan memastikan bahwa informasi yang diperoleh relevan dan akurat.

5. Alat Pengumpul Data

Alat-alat yang peneliti gunakan dalam memperoleh pengumpulan data adalah :

a) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat otoritatif dan relevan dengan topik penelitian. Data ini mencakup sumber-sumber primer seperti peraturan perundang-undangan, yurisprudensi (putusan hakim terdahulu), traktat, kontrak perjanjian, keputusan tata usaha negara, dan kebijakan negara, yang memberikan landasan hukum dan kebijakan yang jelas. Selain itu, studi kepustakaan juga melibatkan penggunaan literatur akademik

seperti buku teks, jurnal ilmiah, artikel, dokumen resmi, arsip, kamus hukum, serta ensiklopedia, yang berfungsi untuk memperkaya perspektif teoritis dan memperkuat analisis.

b) Studi Lapangan

Dalam penelitian lapangan ini data didapatkan melalui wawancara yang dilakukan oleh penulis, sementara alat yang digunakan merupakan pedoman wawancara dan perangkat perekam. Alat perekam yang digunakan oleh penulis yaitu handphone untuk dapat memudahkan penulis melakukan wawancara yang dilaksanakan secara langsung dengan tatap muka.

6. Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan metode yuridis kualitatif, yaitu pendekatan analisis yang berfokus pada pengolahan data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Data ini kemudian disusun secara sistematis, menyeluruh, dan komprehensif untuk memastikan bahwa analisis memberikan gambaran yang mendalam dan terstruktur. Dalam proses analisis, digunakan metode yang menjadikan hukum sebagai ukuran utama untuk menilai, memahami, dan menyimpulkan berbagai isu hukum yang relevan. Metode ini juga mempertimbangkan struktur hierarki hukum yang berlaku, dengan memberikan perhatian khusus pada

hubungan antar peraturan, asas, norma, dan doktrin hukum, sehingga hasil analisis dapat dipertanggungjawabkan baik secara akademis maupun praktis.

7. Lokasi Penelitian

a. Lokasi penelitian kepustakaan:

- 1) Di Perpustakaan Saleh Adiwinata Universitas Pasundan, Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung, Jl. Lengkong Dalam No. 17 Bandung.
- 2) Di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Bandung, Jalan Seram No. 2, Citarum, Kota Bandung.
- 3) Di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat, Jl. Kawalayaan Indah II No. 4 Bandung, Jawa Barat.

b. Lokasi penelitian lapangan:

Kantor Wilayah Kementrian Hukum Dan HAM Jawa Barat Jl. Jakarta No.27, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat, 40272