

BAB II

KONSEP HAK CIPTA PERLINDUNGAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DAN NON FUNGIBLE TOKEN

A. Landasan Filosofi Pancasila

Pancasila merupakan dasar filosofis sekaligus ideologi bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai fundamental bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai tersebut lahir dari sejarah, budaya, dan karakter bangsa Indonesia. Kaelan (2004) menegaskan bahwa Pancasila bukan hanya pedoman penyelenggaraan negara, melainkan juga panduan moral dan intelektual bagi seluruh warga negara. Sebagai dasar negara, Pancasila menjiwai pembentukan hukum, kebijakan publik, dan peraturan perundang-undangan. Pancasila mengandung prinsip-prinsip demokrasi, keadilan sosial, persatuan, serta penghormatan terhadap hak asasi manusia. Dengan demikian, setiap kebijakan negara harus berorientasi pada cita-cita luhur bangsa sebagaimana tercermin dalam Pancasila.

Nilai-nilai Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa perlu di implementasikan untuk membangkitkan karakter bangsa yang semakin menurun. Pancasila merupakan refleksi kritis dan rasional sebagai dasar negara dan kenyataan budaya bangsa, dengan tujuan untuk mendapatkan pokok-pokok pengertiannya secara mendasar dan menyeluruh. Pancasila sebagai ideologi baik dalam pengertian ideologi negara atau ideologi bangsa masih dipertahankan. Namun, seiring kesalahan tafsir bahwa Pancasila

dipergunakan untuk memperkuat otoritarianisme negara. Salah satu ciri kekuasaan yang otoriter di manapun adalah selalu menganggap ideologi sebagai maha penting yang berhubungan erat dengan stabilitas atau kohesi sosial. Tetapi asumsi bahwa usaha menyeragamkan ideologi penting demi menciptakan stabilitas dan memperkuat kohesi masyarakat adalah menyesatkan. (Wahyudi dan Agus, 2004)

Bagaimanapun sejarah telah membuktikan bahwa nilai materil Pancasila merupakan sumber kekuatan bagi perjuangan bangsa Indonesia. Nilai-nilai Pancasila merupakan pengikat sekaligus pendorong dalam usaha menegakkan dan memperjuangkan kemerdekaan sehingga menjadi bukti bahwa Pancasila sesuai dengan kepribadian dan keinginan bangsa Indonesia. Pancasila merupakan sublimasi nilai-nilai budaya yang menyatukan masyarakat Indonesia yang beragam suku, ras, bahasa, agama, pulau, menjadi bangsa yang satu.

Nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila merupakan jiwa kepribadian, dan pandangan hidup masyarakat di wilayah nusantara sejak dahulu. Oleh karena itu pendidikan karakter bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila yang meliputi:

- 1) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik dan berperilaku baik
- 2) Membangun bangsa yang berkarakter Pancasila.

- 3) Mengembangkan potensi warga negara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia.

Berikut ini ialah nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara:

- 1) Nilai Ketuhanan pada sila pertama Pancasila Sila pertama Pancasila berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Sila pertama Pancasila memiliki lambang bintang emas dengan latar hitam. Sila pertama Pancasila mengandung nilai ketuhanan
- 2) Nilai Kemanusiaan dalam sila kedua Pancasila Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang adil dan beradab. Sila kedua Pancasila memiliki lambang rantai emas bermata persegi dan bulat yang berkaitan satu sama lain dengan latar warna merah. Sila kedua Pancasila mengandung nilai kemanusiaan.
- 3) Nilai Persatuan dalam sila ketiga Pancasila Sila ketiga Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ketiga Pancasila memiliki lambang pohon beringin dengan latar warna putih. Sila kedua Pancasila mengandung nilai persatuan.
- 4) Nilai Kerakyatan dalam sila keempat Pancasila Sila keempat Pancasila berbunyi Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. Sila keempat Pancasila memiliki lambang kepala banteng warna hitam dan putih

dengan latar warna merah. Sila kedua Pancasila mengandung nilai kerakyatan.

- 5) Nilai Keadilan dalam sila kelima Pancasila
Sila kelima Pancasila berbunyi Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Sila kelima Pancasila memiliki lambang padi dan kapas dengan latar warna putih. Sila kelima Pancasila mengandung nilai keadilan. Mendukung kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial, merata.

B. Konsep Negara Kesejahteraan

Negara kesejahteraan (welfare state) menekankan tanggung jawab negara untuk menjamin kesejahteraan warganya. Hal ini sejalan dengan alinea keempat Pembukaan UUD 1945 yang menegaskan tujuan negara untuk melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Latif (2011), sila keempat Pancasila (kedaulatan rakyat) dan sila kelima (keadilan sosial) merupakan fondasi penting bagi penyelenggaraan negara kesejahteraan. Negara harus menjamin keadilan ekonomi, pemerataan sosial, serta pemberdayaan rakyat tanpa mengabaikan hak milik pribadi dan peran pasar. Dengan demikian, kesejahteraan bukan hanya soal aspek ekonomi, melainkan juga hak politik, sosial, dan budaya.

Konsep negara kesejahteraan (welfare state, Welfare State) mulai pertama kali dimunculkan setelah berakhirnya Perang Dunia II. Konsep ini erat kaitannya dengan kondisi sosial, politik, dan ekonomi masyarakat yang mengalami masa suram akibat gagalnya sistem politik dan ekonomi kapitalis

yang bebas dengan bertumpu pada konsep negara hukum liberal. Utrecht mengemukakan bahwa suatu negara semacam itu, yang umum dikenal sebagai tipe negara liberal, di mana negara berperan dan bertindak sebagai “negara penjaga malam”. (Aminuddin Ilmar, 2012)

Welfare State sendiri merupakan respon terhadap konsep "negara penjaga malam". Pada negara penjaga malam, karakter dasarnya adalah kebebasan (liberalism), yang berkembang pada abad pertengahan hingga abad ke-18, terutama karena dorongan paham tentang Invisible Hands yang termuat dalam buku Adam Smith dan David Ricardo berjudul *The Wealth of Nations: An Inquiry into the Nature and Causes*. Dalam sistem liberal ini, peran negara sangat minim, sehingga sering dikatakan juga sebagai minimum state atau minarchism, yakni sebuah pandangan yang meyakini bahwa pemerintah tidak memiliki hak untuk menggunakan monopoli memaksakan atau mengatur hubungan atau transaksi antar warga negara.

Dengan kata lain, pemerintah lebih mengedepankan pendekatan *laissez faire* dalam menciptakan kesejahteraan. Sebagai gantinya, mekanisme pasar mendapat porsi besar dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat.

Negara Kesejahteraan atau welfare state disebut juga negara hukum modern. Tujuan pokoknya tidak saja terletak pada pelaksanaan hukum semata, tetapi juga mencapai keadilan sosial bagi seluruh rakyat. Konsepsi negara hukum modern menempatkan eksistensi dan peranan negara pada posisi kuat dan besar. Kemudian konsepsi negara demikian ini dalam berbagai literatur disebut dengan bermacam-macam istilah, antara lain,

Negara kesejahteraan (*welfare state*) atau negara memberi pelayanan kepada masyarakat (*social service state*) atau negara melakukan tugas servis publik. Dengan demikian negara kesejahteraan merujuk pada sebuah model pembangunan yang difokuskan pada peningkatan kesejahteraan masyarakat melalui pemberian peran yang lebih penting kepada negara dalam memberikan pelayanan sosial kepada warganya.

Indonesia sebagai salah satu negara di dunia yang mengupayakan kesejahteraan umum sebagaimana termasuk dalam alinea keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 adalah negara yang menganut paham kesejahteraan. Hal itu tercermin dari Tujuan Negara yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewujudkan keadilan sosial.

Ciri utama dari negara ini adalah munculnya kewajiban pemerintah untuk mewujudkan kesejahteraan umum bagi warganya. Dalam negara hukum modern yang menganut paham *welfare state*/negara kesejahteraan, tugas alat administrasi negara sangat luas sekali karena mencakup seluruh aspek kehidupan masyarakat. (F. Marbun, 2012) Ideologi *welfare state* mengajarkan tentang peranan negara yang lebih luas ketimbang sekedar sebagai penjaga malam, yang oleh Utrecht dikatakan bahwa lapangan pekerjaan pemerintah suatu negara hukum modern sangat luas, yaitu bertugas menjaga keamanan dalam arti kata yang seluas-luasnya, yakni keamanan sosial di segala bidang kemasyarakatan dalam suatu *welfare state*. Sehingga

ketika itu, para pemikir kenegaraan menyatakan bahwa masa ekonomi liberal telah ditinggalkan, sistem ekonomi liberal klasik diganti dengan sistem ekonomi yang dipimpin oleh pusat. (Utrecht, 1985)

Ideologi negara kesejahteraan (*welfare state*) menjadi landasan kedudukan dan fungsi pemerintah (*bestuurs functie*) oleh negara-negara modern. Konsep negara kesejahteraan lahir atas dasar pemikiran untuk melakukan pengawasan yang ketat terhadap penyelenggaraan kekuasaan negara, khususnya eksekutif yang pada masa monarki absolut telah terbukti banyak melakukan penyalahgunaan kekuasaan. Konsep negara kesejahteraan inilah yang mengilhami sekaligus menjadi obsesi para aktivis pergerakan kemerdekaan bangsa Indonesia, khususnya Bung Hatta selaku pejuang dan pendiri Negara Republik Indonesia, bahkan menjadi figur sentralnya. (W. Riawan, 2008)

C. Teori Hak Milik (John Locke)

John Locke berpendapat bahwa hak milik lahir dari hasil kerja manusia. Apa yang diciptakan oleh seseorang menjadi miliknya, baik berupa benda berwujud maupun tidak berwujud. Teori ini kemudian menjadi dasar bagi pengakuan hak kekayaan intelektual (HKI), termasuk hak cipta. Dalam konteks NFT, karya digital yang dihasilkan melalui kreativitas manusia dapat dipandang sebagai “hak milik” yang melekat pada pencipta. Hak ini perlu dihormati, dilindungi, dan diakui secara hukum.

Kepemilikan kekayaan intelektual apabila dilihat secara umum memiliki prinsip yakni siapapun yang menghasilkan suatu karya cipta maka akan mendapatkan “kepemilikan” secara alami. Munculnya HKI sebagai bagian dari privat rights, merupakan suatu pengaruh dari John Locke filosof Teori Hukum Alam. John Locke yang sangat memiliki pengaruh di negara yang menganut tradisi hukum Common Law System, mengajarkan tentang konsep kepemilikan yang sangat berkaitan erat dengan hak asasi manusia melalui pernyataanya “life, liberty, dan property”. John Locke berpendapat bahwa kepemilikan seseorang terhadap suatu benda yang dihasilkan dari intelektual mereka sendiri sudah ada secara alamiah sejak manusia itu lahir. Menurut John Locke, bermula dari Teori Hukum Alam yang bersumber pada moralitas tentang apa yang baik dan buruk (Raharjo, 2000: 266).

John Locke mengungkapkan bahwa Tuhan memerintahkan manusia untuk menikmati hidup, seperti makanan, istirahat, pakaian, dan jalan kehidupan yang aman dan serasi melalui tenaganya (Djulaeka, 2014). Analisis yang dikemukakan John Locke mengenai property dimulai dengan eksistensi dari commons atau milik umum dan hal ini merupakan pemberian dari Tuhan. Sebagaimana John Locke, menulis tentang "property" di dalam bukunya *Philosophy of Rights*, dalam buku tersebut menggambarkan perubahan pada masa transisi yakni *personality to morality*, *morality to ethical life*, *family to civil society*, *civil society to state* yang semuanya menurut Hegel dianggap suatu konsep. Konsep yang dikemukakan memiliki inti sebagai eksistensi dari kepribadian (*the existence of personality*), telah

memberikan gambaran bahwa 'property' atau kekayaan selalu dikaitkan dengan keberadaan seseorang untuk menikmati aktualisasi jerih payahnya, yang bersifat personal. Djulaeka (2014: 69) dalam bukunya yang berjudul Konsep Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.

Kepemilikan kekayaan intelektual memiliki korelasi dengan kepentingan negara (Soelistyo, 2011: 75). Meski tidak secara eksplisit menyatakan adanya Hak Cipta, namun sebagai institusi negara juga diakui memiliki hak cipta terhadap beberapa aset bangsa termasuk lagu Indonesia Raya dan lagu-lagu kebangsaan. Baik konsepsi John Locke berawal dari teori hukum alam yang bersumber pada moralitas tentang apa yang baik dan apa yang buruk. Hak alamiah (natural rights) diderivasi dari alam yang sesungguhnya untuk materi yang berwujud. Konsep umum dan pembenaran kekayaan telah didominasi dari kekayaan yang berwujud (physical property) John Locke menganggap bahwa barang-barang disediakan, namun tidak dapat dinikmati dalam status naturalis, sehingga seseorang harus mengkonversi barang-barang tersebut dari barang alamiah (natural good) menjadi barang pribadi (private goods) dengan melaksanakan upayanya terhadap barang-barang tersebut. Nilai tambah atas upaya pada barang-barang tersebut membuat barang-barang tersebut mampu dinikmati.

Menurut Sunaryati Hartono teori tersebut didasarkan pada empat prinsip hak kekayaan intelektual pada umumnya yakni prinsip keadilan, prinsip ekonomi, prinsip kebudayaan dan prinsip sosial. Prinsip keadilan berkaitan dengan penghargaan terhadap pencipta karya intelektual.

Penghargaan tersebut dapat berupa materi maupun bukan materi seperti adanya rasa aman karena dilindungi dan diakui atas hasil karyanya. Prinsip ekonomi menekankan bahwa hak kekayaan intelektual merupakan suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya (Hartono, 1982). Kepemilikan tersebut akan mendapatkan manfaat ekonomi dalam bentuk royalti kalau dilisensikan. Prinsip kebudayaan menyatakan bahwa karya intelektual manusia dapat menimbulkan suatu gerak hidup, membangkitkan semangat dan minat untuk mendorong lahirnya karya intelektual baru. Konsep ini menekankan pertumbuhan dan perkembangan hak kekayaan intelektual sangat besar artinya bagi taraf kehidupan peradaban dan martabat manusia. Prinsip sosial berkaitan dengan tujuan pemberian hak kekayaan intelektual yang tidak hanya memenuhi kepentingan perseorangan atau badan hukum saja, melainkan juga memberikan kemaslahatan bagi masyarakat, bangsa dan negara.

D. Perlindungan Hukum

1. Pengertian Perlindungan Hukum

Salah satu bentuk perlindungan negara bagi masyarakat adalah perlindungan hukum, Undang-Undang Dasar 1945 mengatur bahwa perlindungan hukum adalah bagi seluruh Warga Negara Indonesia. Undang-Undang Dasar 1945 juga mengatur ketentuan tentang persamaan kedudukan bagi semua orang tanpa terkecuali, dengan itu

setiap aturan yang dibuat oleh legislatif haruslah mampu untuk memberikan jaminan hukum bagi semua orang.

Perlindungan hukum adalah suatu perlindungan yang diberikan kepada subjek hukum ke dalam bentuk perangkat baik yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, baik yang lisan maupun yang tertulis melalui Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi. Dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum sebagai suatu gambaran tersendiri dari fungsi hukum itu sendiri, yang memiliki konsep bahwa hukum memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan dan kedamaian. (Andi, 2015) Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian perlindungan hukum, yaitu:

- 1) Menurut Satjipto Raharjo mendefinisikan Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. (Rahardjo, 2000)
- 2) Menurut Hetty Hasanah, perlindungan hukum yaitu merupakan segala upaya yang dapat menjamin adanya kepastian hukum, sehingga dapat memberikan perlindungan hukum kepada pihak-pihak yang bersangkutan atau yang melakukan tindakan hukum. (Hetty, 2004)

- 3) Menurut Muchsin, perlindungan hukum merupakan sebuah kegiatan untuk melindungi individu dengan menyerasikan hubungan nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang menjelma dalam sikap dan tindakan dalam menciptakan adanya ketertiban dalam pergaulan hidup sesama manusia. (Muchsin, 2003)

Perlindungan hukum perlu dijalankan dalam sebuah wadah pelaksanaannya melindungi subjek-subjek hukum melalui Peraturan Perundang-Undangan dengan menerapkan sanksi. Sarana perlindungan hukum dibagi menjadi dua macam, yaitu: (Philipus, 1987)

- 1) Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan hukum preventif yaitu bentuk perlindungan hukum, dimana kepada rakyat diberi kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif. Perlindungan hukum preventif merupakan perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan mencegah sebelum terjadinya pelanggaran.

- 2) Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif merupakan bentuk perlindungan hukum dimana ditujukan untuk penyelesaian sengketa. Penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan

Umum dan Peradilan Administrasi di Indonesia termasuk kategori perlindungan hukum ini. Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia karena menurut sejarah dari barat, lahirnya konsep-konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah.

2. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta

Sistem perlindungan dalam Hukum Kekayaan Intelektual atau HKI, khususnya Hak Cipta meliputi; subjek perlindungan, obyek perlindungan dan yang pengecualian atau pembatasan, stelsel pendaftaran, jangka waktu perlindungan dan perbuatan pihak lain, Tindakan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta apabila terjadi pelanggaran oleh pihak lain. Sistem perlindungan pada Hak Cipta ini perlu diharmonisasikan dengan *cyber law* sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi melalui internet. (Sudjana, 2018)

Sistem perlindungan atas ciptaan jika dikaitkan dengan pendapat Ahmad M Ramli dalam bukunya *Cyber Law* dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia, apabila dikaji dalam perspektif *Cyber Law* sebagai berikut:

1) Subjek perlindungan.

Pencipta merupakan subjek dari Perlindungan Hak Cipta, dijelaskan pada Pasal 1 ayat (4) bahwa Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta, pihak yang menerima hak secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

2) Objek perlindungan.

Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

3) Stelsel pendaftaran.

Pendaftaran Hak Cipta dan Hak Terkait bukan merupakan syarat untuk mendapatkan hak tersebut. Ketentuan ini menganut stelsel deklaratif, artinya pendaftaran bukan merupakan kewajiban namun dilakukan untuk kepentingan pembuktian apabila muncul masalah dikemudian hari.

4) Jangka waktu.

Masa berlaku perlindungan Hak Cipta seperti pada Pasal 61 ayat 1, dilakukan pengumuman bagian perbagian dihitung sejak tanggal pengumuman bagian yang terakhir.

5) Pembatasan Hak Cipta.

Pembatasan Hak Cipta terhadap karya seni ini sebagaimana diatur dalam Pasal 43 huruf d menyatakan

pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

6) Kepentingan Pendidikan & penelitian, kemandirian & hiburan.

Penggunaan, pengambilan, penggandaan, serta pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara menyeluruh atau sebagian yang substansialnya tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta.

3. Bentuk & Sarana Perlindungan Hukum

Menurut R. La Porta dalam *Jurnal of Financial Economics*, bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh suatu negara memiliki dua sifat, yaitu bersifat pencegahan (*prohibited*) dan bersifat hukuman (*sanction*). Bentuk perlindungan hukum yang paling nyata adalah adanya institusi-institusi penegak hukum seperti pengadilan, Kejaksaan, kepolisian, dan lembaga-lembaga penyelesaian sengketa diluar pengadilan (non-litigasi) lainnya. Perlindungan yang dimaksud dengan bersifat pencegahan (*prohibited*) yaitu membuat peraturan, Sedangkan Perlindungan yang dimaksud bersifat hukuman (*sanction*) yaitu menegakkan peraturan.

Tujuan serta cara pelaksanaannya antara lain sebagai berikut :

1. Membuat peraturan, yang bertujuan untuk :
 - a. Memberikan hak dan kewajiban
 - b. Menjamin hak-hak pra subyek hukum
2. Menegakkan peraturan Melalui :
 - a. Hukum administrasi negara yang berfungsi untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak-hak dengan perizinan dan pengawasan.
 - b. Hukum pidana yang berfungsi untuk menanggulangi setiap pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan, dengan cara mengenakan sanksi hukum berupa sanksi pidana dan hukuman.
 - c. Hukum perdata yang berfungsi untuk memulihkan hak dengan membayar kompensasi atau ganti kerugian
(Wahyu Sasongko, 2007)

Pada perlindungan hukum di butuhkan suatu wadah atau tempat dalam pelaksanaannya yang sering di sebut dengan sarana perlindungan hukum. Sarana perlindungan hukum di bagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut:

1. Sarana Perlindungan Hukum Preventif

Pada perlindungan hukum preventif ini, subyek hukum diberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat

bentuk yang definitif. Tujuannya adalah mencegah terjadinya sengketa. Perlindungan hukum preventif sangat besar artinya bagi tindak pemerintahan yang didasarkan pada kebebasan bertindak karena dengan adanya perlindungan hukum yang preventif pemerintah terdorong untuk bersifat hati-hati dalam mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi. Di Indonesia belum ada pengaturan khusus mengenai perlindungan hukum preventif.

2. Sarana Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum yang represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa. Penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan Umum dan Peradilan Administrasi di Indonesia termasuk kategori perlindungan hukum ini.

Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia karena menurut sejarah dari barat, lahirnya konsep-konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah. Prinsip kedua yang mendasari perlindungan hukum terhadap tindak pemerintahan adalah prinsip negara hukum. Dikaitkan dengan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia, pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia

mendapat tempat utama dan dapat dikaitkan dengan tujuan dari negara hukum.

E. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya intelektual tersebut dilahirkan dari intelektualitas manusia juga mengorbankan tenaga, waktu bahkan biaya. Adanya pengorbanan menjadikan karya yang dihasilkan tersebut menjadi suatu objek yang bernilai. (Tomi, 2013) Secara umum, hak kekayaan intelektual dapat digolongkan ke dalam dua kategori utama, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industrial. Ruang lingkup dari hak cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi yang mencakup Hak Paten, Merek, Varietas Tanaman, Rahasia Dagang, Desain Industri dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. (Ahkam & Suprapedi, 2008)

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual di dalam buku panduannya menjelaskan bahwa HKI merupakan padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Right (IPR)*, yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Hak Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property Rights* adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh para

pencipta/penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru. (Iswi Hariyani, 2010)

Menurut OK Saidin, hak kekayaan intelektual adalah hak kebendaan hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio. HKI berhubungan erat dengan benda tidak berwujud serta melindungi karya intelektual yang lahir dari kemampuan intelektual manusia, kemampuan tersebut berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreatifitas intelektual, hak yang berasal dari hasil kegiatan intelektual manusia yang mempunyai manfaat ekonomi. (Firmansyah, 2008)

F. Hak Cipta

1. Definisi Hak Cipta

Istilah Hak Cipta dalam *TRIP's* disebut sebagai “hak cipta dan hak-hak yang berkaitan” atau “*copyright and related right*”, sedangkan dalam Konvensi *Bern* disebut “perlindungan terhadap karya-karya sastra dan seni” atau “*protection of literary and artistic work*”. (Helitha, 2017) Hak Cipta memiliki kedudukan tersendiri disamping Hak Kekayaan Intelektual lainnya, atau dapat dikatakan bahwa Hak Cipta adalah Hak Immaterial, yaitu hak yang tidak dapat dilihat dan diraba tetapi dapat dimiliki (Saidin, 1995) sehingga cukup

pantas jika Hak Cipta dikatakan sebagai Hak Eksklusif disamping Hak Kekayaan Intelektual lainnya.

Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pengertian Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pada prinsipnya, Hak Cipta hadir sebagai upaya memberikan kesejahteraan budaya dan informasi bagi masyarakat. Karya-karya ciptaan dapat memberikan nilai bagi kehidupan di mana masyarakat tersebut berada.

Atas eksistensinya, maka sudah sewajarnya creator yang menghasilkan kreasi-kreasi tersebut diberikan insentif dan apresiasi atas karyanya. Selain sebagai bentuk apresiasi, insentif ini juga dapat mendukung para *creator* untuk tetap produktif dalam menghasilkan karya. (Sujana Donandi, 2019) Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta, yang dilindungi dalam haknya terhadap siapa saja yang merupakan hak absolut. Hak Cipta memberikan hak untuk menyita atau mengambil kembali benda yang diketahui bertentangan dengan Hak Cipta, maupun benda yang diperbanyak tanpa izin dengan memerhatikan ketentuan untuk penyitaan barang benda bergerak apakah benda tersebut akan akan diserahkan, atau akan menuntut agar benda tersebut dimusnahkan sehingga tidak dapat digunakan lagi dan

sebagainya. Dengan demikian, dalam Hak Cipta terdapat konsep hak milik yang berarti hak tersebut dapat dipertahankan terhadap siapa saja yang mengganggu. (Sopnar, 2012)

2. Objek Hukum Hak Cipta

Dalam aspek luas, berbicara objek hukum berarti bicara mengenai benda sebagaimana diatur dalam KUHPdata Buku II Hak Cipta termasuk dalam Hukum Kekayaan Intelektual, HKI merupakan bagian dari klasifikasi benda tidak berwujud yang dapat diakses oleh pihaklain. Pasal 499 KUHPdata menjelaskan bahwa menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik, benda bergerak menurut sifatnya adalah kebendaan yang dapat berpindah atau dapat dipindahkan.

Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta dalam ketentuannya menjelaskan bahwa Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. Pewarisan;
- b. Hibah;
- c. Wakaf;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau

- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena ruang lingkup objek Hak Cipta mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra adalah sebagai berikut:

- a. Buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;

- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematograph;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. Permainan video; dan
- s. Program Komputer. (Duwi Handoko, 2015)

Ciptaan pada huruf n dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas ciptaan asli, termasuk perlindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan ciptaan tersebut. Ciptaan yang tidak dilindungi Hak Cipta, yaitu hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata; setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data, walaupun sudah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan dan alat, benda,

atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Ciptaan yang dikategorikan tidak mengandung Hak Cipta karena dianggap milik public sehingga masyarakat bebas untuk memperbanyak, yaitu hasil rapat terbuka Lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim, dan kitab suci atau simbol keagamaan. (Visi Yustisia, 2015)

3. Subjek Hukum Hak Cipta

Subjek Hukum Hak Cipta adalah pihak-pihak yang diatur oleh undang undang sebagai bagian dari objek pengaturan hukum Hak Cipta. Keberadaan Pencipta sebagai kreator suatu ciptaan, tidak dapat dipisahkan sebagai pihak yang mengemban Hak Cipta baik sendiri maupun secara partnership dalam menghasilkan suatu Ciptaan. Pada saat Ciptaan itu lahir, Pencipta dianggap sebagai pemilik Hak Cipta atas karyanya tersebut. (Duwi Handoko, 2015)

Ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka yang dianggap pencipta adalah orang yang merancang ciptaan. Pemegang Hak Cipta atas ciptaan yang dibuat oleh pencipta dalam hubungan dinas, yang dianggap sebagai pencipta adalah instansi pemerintah dengan ketentuan imbalan berbentuk

royalty apabila ciptaan tersebut digunakan secara komersial. Ciptaan yang berasal dari badan hukum dan telah dilakukan pengumuman atau pendistribusian tanpa menyebut seseorang sebagai penciptanya, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah badan hukum tersebut. (Visi Yustisia,2015)

Subjek Hak Cipta yaitu pencipta dan pemegang Hak Cipta. Pencipta dan kepemilikan adalah pokok utama yang terpenting dalam hukum Hak Cipta, pencipta harus memiliki kualifikasi tertentu agar hasil karyanya dapat dilindungi. Seorang pencipta harus memiliki identitas dan status untuk menentukan kepemilikan hak. Menurut Elyta Ras Ginting pada bukunya, pemegang Hak Cipta terbagi menjadi 2 (dua):

- a. Pemegang Hak Cipta berdasarkan Peristiwa Hukum.

Undang-Undang Hak Cipta perihal konsep terjadinya kepemilikan Hak Cipta berdasarkan suatu peristiwa hukum, Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta dapat beralih dan dapat dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, ataupun sebab lain berdasarkan ketentuan perundang-undangan. Selain pasal tersebut, terdapat juga Pasal 80 Undang-Undang Hak Cipta yang menyetujui Pemegang Hak Cipta untuk memberikan izin

kepada pihak lain untuk melaksanakan Hak Cipta dan Hak Terkait atas suatu Ciptaan berdasarkan perjanjian lisensi.

b. Pemegang Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang.

Undang-Undang Hak Cipta juga memiliki konsep kepemilikan Hak Cipta yang disebabkan oleh Undang-Undang, diatur dalam Pasal 37, Pasal 38 dan Pasal 39 Undang-Undang Hak Cipta. Hak-hak yang terkait pada prinsipnya terbagi menjadi 2 (dua) hal utama, pertama yaitu Hak Moral (*moral rights*) dimana perlindungan terhadap moral pencipta atas karya ciptaannya sehingga timbul hak moral pencipta dan yang kedua Hak Ekonomi (*economic rights*) dimana perlindungan terhadap ekonomi atas karya cipta pencipta sehingga timbul hak ekonomi pencipta. Hak tersebut diberikan untuk mengeksploitasi karya ciptanya sehingga memberi manfaat ekonomi kepada pencipta dan keluarganya. Ketiga, perlindungan terhadap hak yang terkait dengan Hak Cipta atau yang lebih dikenal dengan istilah *neighboring rights*. (Kartini, 2006)

Hak Moral dan Hak Ekonomi yang terdapat dalam perlindungan hukum Hak Cipta sebenarnya adalah untuk melindungi hidup manusia yang berada dalam kehidupan berkreasi. Hak ekonomi yang dinikmati pencipta bukan satu satunya ukuran untuk menghargai karya ciptaannya, karena masih ada Hak Moral yang dinikmati oleh

Pencipta (Diah, 2017) Hak Moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi Pencipta konsep. Berdasarkan konsep hukum continental, hak pengarang atau author rights hak moral merupakan hak yang melekat terhadap perlindungan reputasi Pencipta.

Kepemilikan Hak Cipta memang benar dapat dipindahkan kepada pihaklain, tetapi hak moral tetap tidak dapat terpisahkan dari penciptanya. Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa hak moral yang melekat pada diri pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aslinya atau nama samarannya;
- c. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hak terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya. (Bernard Nainggolan, 2016)

Hak Moral memiliki beberapa jenis hak di dalamnya, pada Hak Cipta atas suatu karya cipta terdapat 2 (dua) jenis yang terkait. Hak Maternitas dan Hak Integritas. Hak Maternitas adalah hak Pencipta untuk diidentifikasi sebagai Pencipta. Dalam Konversi Bern,

identifikasi antara pencipta dan karyanya menunjukkan adanya kesamaan karena adanya identifikasi antara Pencipta dan Ciptaannya. Maka nama menjadi penting sebagai identifikasi. (Diah, 2017) Sedangkan Hak Integritas adalah hak pencipta atas keutuhan karya, hak ini terdapat dalam Pasal 6 bis Konvensi *Bern*, menyatakan bahwa Pencipta memiliki hak untuk keberatan terkait modifikasi tertentu dan tindakan lain yang merendahkan ciptaan.

Hak atas Integritas atau Hak atas Keutuhan Karya sebagai bagian dari Hak Moral berperan melindungi reputasi Pencipta. Hak Maternitas dan Hak Integritas umumnya melindungi Pencipta terhadap Ciptaannya dengan mempublikasikan karya, mencantumkan nama dan menjaganya dari modifikasi atas Ciptaannya. Tanpa perlindungan substansial tersebut, Pencipta tidak dapat memenuhi kebutuhannya sebagai orang yang dapat mengungkapkan kreativitasnya, diri mereka dan kemampuan terbaik mereka kepada masyarakat.

Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, apabila pencipta sudah meninggal dunia maka pelaksanaannya dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak moral pencipta perlu dilindungi, oleh karena itu pencipta memiliki hal-hal yang dilarang untuk dihilangkan, diubah atau dirusak, yaitu:

- a. Informasi manajemen Hak Cipta, meliputi informasi mengenai metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi orisinalitas substansi ciptaan dan penciptanya, serta kode informasi dan kode akses;
- b. Informasi elektronik Hak Cipta, meliputi informasi mengenai suatu ciptaan yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan pengumuman ciptaan, nama pencipta dan nama samarannya, pencipta sebagai pemegang Hak Cipta, masa dan penggunaan kondisi ciptaan, juga nomor dan kode informasi (Visi Yustisia, 2015)

Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan tentang hak ekonomi bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Hak Cipta sebagai hak ekonomi dapat dilihat dari penerapan hak eksklusif, seperti seorang pencipta atau pemegang Hak Cipta mengerjakan perbanyakan ciptaan kemudian dijual di pasaran, maka Pencipta akan mendapatkan keuntungan materi dari perbanyakan ciptaan tersebut.

Pemberian izin kepada pihak lain untuk memproduksi, memperbanyak dan menjual hasil *copy*-an ciptaan bukan semata-mata karena pemberian izin saja melainkan pencipta atau pemegang Hak Cipta juga bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari perbuatan tersebut. Hal yang wajar bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta

untuk ikut serta mendapat bagian keuntungan dari hasil ciptaanya, karena pihak yang diberi izin mendapatkan keuntungan dari penerimaan izin tersebut.

4. Pelanggaran Hak Cipta

Menurut *Angela Bowne* sebagaimana dikutip oleh OK. Saidin dikatakan bahwa seorang pengakses internet dianggap melanggar hak cipta bila sang pengakses mengunduh isi dari situs yang dibukanya kemudian menyimpan ke dalam *hard disc* komputernya. Aktivitas pengunduhan dan pengunggahan kembali ke laman media sosial personal demi kepentingan pribadi merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak cipta di internet. Orang ataupun kelompok yang mengunggah ciptaan yang bukan miliknya tanpa menyebutkan pencipta maupun sumber adalah pelanggaran terhadap hak moral.

Aktivitas praktis dalam mengunduh dan mengunggah ciptaan orang lain seorang/kelompok yang bukan pencipta maupun pemegang hak cipta mengambil keuntungan dari ciptaan tersebut merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi yang dimiliki pencipta/pemegang hak cipta. (Pajar, 2019) Batas-batas mengenai perbuatan yang tidak dianggap sebagai perilaku pelanggaran Hak Cipta dapat ditinjau pada Pasal 43 sampai 53 tentang Pembatasan Hak Cipta di dalam Undang-Undang Hak Cipta.

Pengambilan, penggunaan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan atau produk hak terkait secara keseluruhan atau sebagian

yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran atas Hak Cipta jika sumbernya ditentukan dan dicantumkan secara lengkap untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau pemegang Hak Cipta (Pasal 44 Ayat 1 huruf a), keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan (huruf b), ceramah untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan (huruf c), pertunjukan/pementasan yang tidak dipungut bayaran apapun sepanjang tidak merugikan Pencipta (huruf d).

G. Pengertian dan Jenis Karya Seni Digital

Seni digital adalah karya atau praktik artistik yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari proses kreatif atau presentasi yang ditempatkan di bawah payung besar seni media baru. *Margot Bowman* dalam sebuah wawancara dengan tema “*What Is Digital Art?*” berkata, “*Digital art is art made in digital age*”. (*Christiane Paul*, 2003) Setelah beberapa penolakan, dampak teknologi digital telah memberikan perubahan dalam aktivitas seperti melukis, menggambar, seni pahat dan musik. Seni digital juga memberikan bentuk baru seperti *net art*, *digital installation art*, dan *virtual reality* yang telah menjadi praktik artistik yang diakui. Seiring perkembangannya, lahir banyak jenis seni digital, antara lain: (Kezia Siahaan, 2018)

a. *Art game*

Art game adalah karya seni perangkat lunak dalam permainan digital yang lebih dikenal sebagai video game. *Art game* bersifat interaktif, biasanya permainan bersaing melawan komputer, diri sendiri, atau pemain lain. Permainan yang dibuat untuk tujuan-tujuan artistik biasanya disebut *video game art*.

b. *Animations*

Animations atau animasi merupakan gambar bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Animasi merupakan proses membuat objek yang awalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Secara umum, animasi dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

c. *Computer Graphics*

Computer graphics adalah jenis seni digital berupa manipulasi visual secara digital. Grafika komputer sering dikenal sebagai visualisasi data. Spesifikasi dari bidang grafika komputer meliputi antarmuka pengguna (*Graphical User Interface*), peta (*Cartography*), perancangan objek (*Computer Aided Design*), sistem multimedia, presentasi grafik, presentasi saintifik, dan simulasi.

d. *Cyber Arts*

Cyber Arts merujuk pada suatu jenis kelas seni yang dihasilkan dengan eksistensi teknologi pada perangkat lunak dan perangkat keras komputer. *Cyber Arts* secara umum diproduksi secara terprogram. Jenis *cyber arts* yang umum yang diproduksi secara terprogram dengan menerapkan seperangkat aturan desain pada proses alami atau yang sudah ada sebelumnya. Suatu program dapat menghasilkan beberapa juta karya seni dalam waktu satu menit.

e. *Digital Painting*

Secara sederhana, lukisan *digital* atau *digital painting* dapat diartikan lukisan yang diciptakan melalui perangkat *digital* seperti komputer dan tablet, namun dengan tetap menggunakan teknik melukis dan kajian pelukis tradisional. Seni lukis digital menggantikan media seni lukis tradisional menjadi kanvas digital. Perbedaan utama antara lukisan digital dan tradisional adalah proses *non-linear*. Artinya, seorang seniman sering dapat mengatur lukisannya dalam lapisan yang dapat diedit secara mandiri. Teknik tersebut akan lebih sulit untuk diaplikasikan pada lukisan digital karena bentuk fisik yang berbeda.

f. *Digital Photography*

Digital Photography, sebagai lawan dari fotografi film, merupakan proses fotografi yang menggunakan perekaman digital. Fotografi digital, berbeda dengan fotografi film yang menggunakan

media film sebagai media penerima gambar, menggunakan sensor elektronik untuk merekam gambar, lalu selanjutnya diolah untuk disimpan dalam data biner. Hal ini memotong banyak alur pengolahan gambar, sebelum dicetak menjadi gambar akhir, dan memungkinkan penggunaanya untuk melihat dan menghapus foto langsung melalui kamera sehingga kesalahan bisa disadari lebih awal.

g. Digital Poetry

Digital poetry merupakan wujud dari literatur elektronik, menampilkan berbagai pendekatan puisi, dengan penggunaan komputer yang menonjol dan penting. Puisi digital dapat tersedia dalam bentuk CD-ROM, DVD, sebagai instalasi di galeri seni, dalam kasus tertentu juga direkam sebagai video digital atau film, sebagai hologram digital, di Internet, dan sebagai aplikasi pada telepon seluler. Platform digital memungkinkan penciptaan seni yang menjangkau berbagai media seperti teks, gambar, suara dan interaksi melalui pemrograman.

h. Evolutionary Art

Evolutionary art adalah seni generatif, di mana seniman tidak melakukan proses pembuatan karya seni, melainkan membiarkan sistem komputer yang melakukan konstruksi. Dalam seni evolusioner, seni yang awalnya dihasilkan dimasukkan melalui proses seleksi dan modifikasi berulang, di mana peran seniman ialah menjadi agen selektif pada produk akhir.

i. *Generative Art*

Generative art merujuk pada seni yang secara keseluruhan atau sebagian telah dibuat dengan penggunaan sistem yang otonom. Sistem otonom yang dimaksud adalah teknologi komputer yang secara mandiri menentukan fitur dari suatu karya seni yang pada jenis seni lain akan memerlukan keputusan yang diambil langsung oleh seniman, *generative art* mengacu pada algoritmik yang ditentukan oleh komputer.

j. *Interactive Art*

Seni interaktif adalah jenis seni yang melibatkan penikmatnya untuk berinteraksi langsung dengan karya seni tersebut, dengan cara yang dimungkinkan oleh seni demi mencapai suatu tujuan. Beberapa instalasi seni interaktif mencapai hal ini dengan membawa pengamat atau pengunjung berjalan di dalam, di atas atau di sekitar karya seninya untuk berinteraksi langsung. Ada juga yang menjadikan penonton sebagai bagian dari karya seni itu sendiri.

k. *Motion Graphics*

Motion graphics adalah potongan dari animasi atau bagian film yang membuat ilusi gerakan atau rotasi, biasanya dikombinasikan dengan sentuhan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. *Motion graphics* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi juga dapat ditampilkan melalui teknologi manual seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*,

praxinoscope, *flipbook*. Segala bentuk animasi eksperimental atau abstrak dapat disebut grafik gerak, istilah ini biasanya lebih eksplisit mengacu pada tujuan komersial animasi dan efek ke video, film, TV, dan aplikasi interaktif.

l. Music Visualization

Visualisasi musik merupakan sebuah fitur yang ditemukan dalam visualisator musik elektronik dan perangkat lunak pemutar media, menghasilkan citra animasi berdasarkan pada sepotong musik. Citra biasanya dihasilkan dan ditampilkan secara waktu nyata dan dengan cara disinkronkan dengan musik saat dimainkan. Definisinya berbeda dengan jenis musik yang telah ditambah visualisasi, seperti video klip. Karakteristik *music visualization* ialah karya yang dihasilkan pada waktu yang sama saat musik dimainkan.

m. Pixel Art

Pixel art adalah bentuk seni digital, dibuat melalui penggunaan perangkat lunak, di mana gambar diedit pada tingkat piksel. Estetika untuk jenis grafis ini berasal dari komputer 8-bit dan 16-bit dan konsol video game, di samping sistem terbatas lainnya seperti kalkulator grafik. Dalam sebagian besar seni piksel, palet warna yang digunakan berukuran sangat terbatas, dengan beberapa seni piksel hanya menggunakan dua warna.

n. *Fractal Art*

Seni fraktal adalah bentuk seni algoritmik yang dibuat dengan menghitung objek fraktal dan mewakili hasil perhitungan sebagai gambar diam, animasi, dan media. Seni fraktal berkembang sejak pertengahan 1980-an dan seterusnya. Seni fraktal merupakan genre seni komputer dan seni digital yang merupakan bagian dari seni media baru. Keindahan matematika fraktal terletak di persimpangan seni generatif dan seni komputer. Mereka bergabung untuk menghasilkan jenis seni abstrak.

o. *Digital Illustrations*

Digital illustration atau ilustrasi digital adalah penggunaan alat digital untuk menghasilkan gambar di bawah manipulasi langsung artis. Ilustrasi digital pada dasarnya merupakan penggunaan alat-alat digital, seperti mouse atau tablet, dalam kombinasi dengan aplikasi aplikasi menggambar untuk membuat ilustrasi. Dengan daya tarik universal dari ilustrasi digital, seorang seniman sekarang dapat mengkreasikan seni gambar dan lukis pada kanvas digital.

H. **Pengertian Non Fungible Token (NFT)**

Non Fungible Token (NFT) adalah platform terbaru yang dapat memberdayakan seniman dengan alat dan metode yang aman, mudah diakses, serta mudah digunakan. Ini memungkinkan seniman untuk memonetisasi karya mereka dalam proses yang lebih cepat dan efisien. Namun, ada banyak

masalah hukum dan teknis berkaitan dengan NFT. Misalnya, kedudukan NFT dalam hak kekayaan intelektual, mengingat pemilik NFT tidak secara langsung memiliki aset atau karya seni yang dibelinya.

Pemilik hanya memiliki catatan dan *hash code* yang menunjukkan kepemilikan token unik yang terkait dengan aset digital. Karena eksklusivitas NFT sesuai dengan tujuan utamanya yaitu untuk menghindari segala bentuk *plagiarism* sebagai salah satu bentuk pelanggaran hak kekayaan intelektual seniman. Perlu diketahui bahwa implementasinya masih terkendala di lapangan karena kurangnya transparansi mengingat NFT dijalankan secara *anonym* dalam sistem *blockchain* yang siapa pun dapat mengklaim seni digital sebagai miliknya dengan menyematkan token pada karya tersebut, bahkan jika mereka tidak membuatnya.

Seperti disebutkan sebelumnya, transaksi di *blockchain* dicatat secara publik dalam buku besar digital yang tidak dapat diubah yang berarti tidak ada persyaratan bagi orang untuk melampirkan identitas mereka ke transaksi tersebut, yang kemudian membuat lebih sulit untuk mengenali dan menangkap fenomena *art theft* jika terdapat karya yang dicuri. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi khususnya di bidang perdagangan digital, tentunya masyarakat mencari cara hidup yang lebih mudan dan efisien. Salah satu bidang teknologi terbaru adalah *blockchain* yang merupakan database yang berisi catatan transaksi yang didistribusikan, divalidasi, dan dikelola oleh jaringan komputer di seluruh dunia. (Shekhar, 2018)

Non Fungible Token atau disingkat NFT merupakan sertifikat keaslian unik yang dikeluarkan oleh pencipta aset. (Lennart Ante, 2021) Dengan NFT suatu karya atau objek digital dapat dibuat sebuah token yang mewakili kepemilikan yang sah. Bedanya, pada objek *non digital*, umumnya bukti kepemilikan tersebut dalam bentuk tercetak dan dapat dipegang, sedangkan token pada NFT adalah berupa kode-kode dalam bentuk digital yang disebut *smart contract*, *smart contract* tersebut disimpan dan diproteksi pada jaringan *blockchain* pada platform khusus NFT salah satunya *Ethereum*. (Usman, 2021)

I. Teknologi Blockchain

1. Pengertian Teknologi Blockchain

Sejarah awal mula penemuan *Bitcoin* (uang digital) pada akhir tahun 2008, yang ditemukan oleh seorang yang bernama *Satoshi Nakamoto* dalam *paper* yang berjudul "*Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*". Di mana dirinya menuliskan gagasan terkait pemanfaatan teknologi jaringan *Peer-to-Peer*, menurut definisi *Peer-to-Peer* atau yang dikenal dengan P2P adalah jaringan terdistribusi yang dapat berbagi berkas media dan juga bertukar data antara dua komputer (*peer*) atau jenis jaringan tanpa adanya perantara.

Untuk menangani transaksi elektronik yang telah dibahas dalam *paper* tersebut terkait konsep cara bertransaksi dengan uang digital (*Bitcoin*) secara daring tanpa menggunakan pihak ketiga dan tanpa

penyimpanan secara terpusat atau terdistribusi, penerapan konsep *Peer-to-Peer* tentu dapat dikatakan sudah sesuai untuk memberikan solusi terkait metode transaksi dengan menggunakan *Bitcoin*.

Melalui temuan cara bertransaksi *Bitcoin* tersebut, secara bersamaan konsep *Blockchain* pun pada awalnya yang hanya digunakan untuk mengamankan transaksi uang digital tersebut, hingga sekarang telah mengalami perkembangan pesat yang dapat diterapkan dalam berbagai hal, terutama pada bidang digital yang mengutamakan kepercayaan, keamanan, dan kevaliditasan sebuah transaksi data. *Blockchain* merupakan *ledger* atau buku besar digital yang terdistribusi dari transaksi yang ditandatangani secara kriptografis dan dikelompokkan ke dalam blok.

Setiap blok dihubungkan secara kriptografis dengan *hash* blok sebelumnya setelah dilakukan validasi dan menjalani keputusan konsensus. Ketika blok baru berhasil dibuat dari proses mining, data pada blok sebelumnya akan hampir mustahil untuk diubah atau dimanipulasi. Definisi *Blockchain* yang telah dijelaskan dapat disimpulkan secara umum, bahwa *Blockchain* merupakan database terdistribusi yang mencatat setiap terjadinya transaksi atau pertukaran dalam setiap blok dan dilindungi dengan metode keamanan kriptografi, sehingga aman dan tidak dapat mudah diubah nilainya. (khalida, 2021)

Teknologi *blockchain* juga dapat diartikan suatu mekanisme basis data lanjutan yang memungkinkan berbagi informasi secara transparan dalam jaringan bisnis. Basis data *blockchain* menyimpan data dalam blok yang dihubungkan bersama dalam sebuah rantai. Data bersifat konsisten secara kronologis karena seseorang tidak dapat menghapus atau mengubah rantai tanpa konsensus dari jaringan. Akibatnya, seseorang dapat menggunakan teknologi *blockchain* untuk membuat buku besar yang tidak dapat diubah atau tetap untuk melacak pesanan, pembayaran, akun, dan transaksi lainnya. Sistem memiliki mekanisme bawaan untuk mencegah entri transaksi yang tidak sah dan menciptakan konsistensi dalam tampilan bersama dari transaksi ini. (Moorkattil, 2022)

2. Karakteristik dan Jenis - Jenis *Blockchain*

Dari prospektif seluruh buku jaringan, teknologi *blockchain* setara dengan basis data menyerah menghapus dan memperbarui opsi, hanya menyisakan dua manipulasi, penyisipan dan seleksi, melalui struktur blok rantai dan daftar tertaut, dan cap waktu yang sesuai untuk mengkonsolidasikan kontrak bawaan yang mengintegrasikan aliran informasi dan aliran modal melalui kode algoritmik. (Ruhshonabegi, 2020) Jenis - Jenis *Blockchain* yaitu:

a. Publik:

Dalam jenis *blockchain* ini, buku besar dapat dilihat oleh semua orang di internet. Ini memungkinkan siapa saja untuk

memverifikasi dan menambahkan blok transaksi ke *blockchain*. Jaringan publik memiliki insentif bagi orang untuk bergabung dan gratis untuk digunakan, siapa pun dapat menggunakan jaringan *blockchain* publik. (Husni, 2019) *Blockchain* publik dianggap sepenuhnya terdesentralisasi, pendukung mengklaim bahwa karena pengembang aplikasi memiliki wewenang untuk mengadaptasi atau memodifikasi setelah digunakan, independensi dan ketahanan sensor terjamin. Berdasarkan karakteristik ini, pengamat *blockchain public* menganggap teknologi sebagai enabler untuk keterbukaan, transparansi dan netralitas.

Namun, tanpa mekanisme teknis atau hukum untuk menegakkan kepatuhan, *blockchain* publik mungkin berisiko beralih ke kekacauan. *Blockchain* publik membutuhkan keamanan yang kuat dan tata kelola yang matang untuk menghasilkan kepercayaan dan kepercayaan yang diperlukan di antara mereka yang akan membangun aplikasi komersial atau sensitif yang berumur panjang di atasnya.

b. Privat:

Blockchain pribadi berada dalam satu organisasi, ini memungkinkan hanya orang tertentu dari organisasi untuk memverifikasi dan menambahkan blok transaksi. Namun, semua orang di internet pada umumnya diizinkan untuk

melihat, blokir pribadi dapat menarik untuk beberapa kasus penggunaan bisnis di mana diperlukan tingkat privasi, kemampuan audit dan tata kelola tertentu. Semua peserta dalam *blockchain* pribadi dapat diidentifikasi, tetapi tidak perlu saling mempercayai. Informasi terbatas mungkin dapat dilihat oleh publik, atau tidak. Berbeda dengan *blockchain* publik, otoritas yang didefinisikan dapat mengubah aturan yang ditetapkan untuk *blockchain*. Mekanisme konsensus dari *blockchain privat* bisa lebih sederhana, dengan satu node atau sekelompok node yang memiliki otoritas untuk memvalidasi blok baru. (Paul, 2021)

c. Konsorsium:

Dalam varian *Blockchain* ini hanya sekelompok organisasi yang dapat memverifikasi dan menambahkan transaksi. Di sini, buku besar dapat dibuka atau dibatasi untuk grup tertentu blockchain konsorsium digunakan lintas organisasi. Ini hanya dikendalikan oleh node pra-resmi, jenis blockchain ini dapat dideskripsikan sebagai sebagian terdesentralisasi di mana tidak ada satu simpul pun yang memiliki kendali penuh, tetapi tidak satu pun simpul yang diizinkan untuk bergabung dan berpartisipasi sesuka hati. (Anubhaw, 2022)