



**Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada
Karya Seni yang dijadikan Karya *Non Fungible Token*
(NFT) pada Era Ekonomi Digital
Legal Protection for Copyright Infringement on
Artworks used as *Non-Fungible Token* (NFT) Works in
the Digital Economy Era**

Dio Bintang Gidete*, Muhammad Amirulloh, Tasya Safiranita Ramli

Email Korespondensi: diobintanggidete@gmail.com;

muhamad.amirulloh@unpad.ac.id; tasya_safiranita@yahoo.com

Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Received: 31th January 2022, Revised: 10th February 2022, Accepted: 30th March 2022

Current technological developments have made it easier for people to access the internet to be used in various fields, one of which is in the economic field. Digital economy is known as economic activities through digital media. Digital economy activities cannot be separated from Copyright objects that are traded. Seeing that reviewing Copyright issues will ultimately lead to the concept of law itself, especially regarding efforts to protect two-dimensional works of art in the form of Non-Fungible Tokens (NFT). The buying and selling of NFT artworks in digital media brings fresh air to the artists. However, this also presents problems for some parties in protecting their copyrighted works from actions that harm the creator. Then this research is intended to understand the legal protection for creators of two-dimensional works of art in digital media to facilitate economic activities and to find out the appropriate legal action for creators for copyright infringement in digital media. In this study, the authors use normative research methods through research on library materials and with secondary data through a normative juridical approach that is descriptive analytical, so that in this study, regulations related to the subject matter will be reviewed and analyzed. The results of this research have clearly shown that in fact the Law of the Republic of Indonesia Number 28 of 2014 concerning Copyright and Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions has not comprehensively regulated the works two-dimensional art in digital media. In solving problems that arise, the creator needs to take legal action in the form of a claim for compensation in a commercial court

or file a criminal report and make a report on closing content and/or access rights to the Directorate General of Intellectual Property if there is a copyright infringement on the creator's artwork in the electronic system.

Keyword: *Copyright, Digital Economy, Two-Dimensional Works of Art, NFT, Copyright Violation, Legal Action.*

Perkembangan teknologi yang ada saat ini telah memberikan suatu kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses internet untuk dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya di bidang perekonomian. Dalam kegiatan perekonomian melalui media digital dikenal istilah ekonomi digital. Kegiatan ekonomi digital tidak dapat terlepas terhadap objek-objek Hak Cipta yang menjadi barang yang diperjualbelikan. Melihat bahwa mengkaji masalah Hak Cipta yang pada akhirnya akan bermuara kepada konsep hukum itu sendiri, terutama menyangkut upaya perlindungan terhadap hasil karya seni dua dimensi dalam bentuk Non Fungible Token (NFT). Kegiatan jual beli karya seni NFT dalam media digital membawa angin segar bagi para seniman, Namun hal ini juga menghadirkan permasalahan bagi beberapa pihak dalam melindungi karya ciptanya dari perbuatan-perbuatan yang merugikan pencipta. Maka penelitian ini dimaksudkan guna memahami perlindungan hukum bagi pencipta terhadap karya seni dua dimensi dalam media digital, memperlancar kegiatan perkenomian serta untuk mengetahui tindakan hukum yang tepat bagi pencipta atas pelanggaran hak cipta di dalam media digital. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif yakni penelitian terhadap bahan pustaka serta dengan data sekunder melalui pendekatan yuridis normatif yang bersifat deskriptif analitis, sehingga pada penelitian ini akan ditinjau dan dianalisis regulasi yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Terhadap hasil penelitian ini telah jelas menunjukkan bahwa sejatinya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik belum mengatur secara komperhensif terhadap karya seni dua dimensi dalam media digital. Dalam menyelesaikan masalah yang muncul pencipta dapat melakukan tindakan hukum berupa gugatan ganti rugi di pengadilan niaga atau mengajukan laporan pidana serta membuat laporan penutupan konten dan/atau hak akses ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual apabila dirasa terjadi pelanggaran hak cipta pada karya seni pencipta dalam media digital.

Kata Kunci: *Hak Cipta, Ekonomi Digital, Karya Seni Dua Dimensi, NFT, Pelanggaran Hak Cipta, Tindakan Hukum.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perlindungan karya seni dua dimensi dalam media digital perlu mendapatkan perhatian khusus, sebagai implikasi perkembangan teknologi terhadap eksistensi hak cipta.¹ Di era revolusi industry 5.0 terjadi transformasi komprehensif dari seluruh aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan berbagai macam industri. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dan internet di bidang ekonomi untuk karya seni dua dimensi adalah melalui *Non-Fungible Token (NFT)*.

NFT adalah salah satu bentuk aset digital dibidang seni, dimana biasanya transaksi yang terjadi dilakukan dalam sebuah platform khusus (OpenSea.io, rarible, foundation) dengan pembayaran melalui *cryptocurrency* yang berasal dari program Ethereum (the smart contracts Ethereum).² NFT dapat berfungsi sebagai pembuktian kepemilikan dan keberadaan aset digital dalam bentuk karya seni, video, foto, hingga musik. Lebih lanjut, pembuat aset digital dapat memperoleh keuntungan dari perdagangan di pasar NFT atau pertukaran secara *peer-to-peer*. Dengan menggunakan sistem blockchain untuk fungsi validasi dari keaslian suatu karya, NFT dapat menjadi solusi perindungan *Intellectual Property (IP)* yang menjanjikan.³ Akan tetapi pemanfaatan NFT secara global dalam kerangka mendukung ekonomi digital perlu mendapatkan perhatian khusus.

Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik saat ini belum mengatur secara khusus dan konkret mengenai perlindungan hak cipta karya seni dua dimensi dibidang teknologi dalam ruang *cyberspace*. Padahal pada saat ini telah muncul perbuatan-perbuatan baru yang belum tentu melanggar hukum tetapi mencederai hak moral, hak ekonomi, dan nilai keadilan dari pencipta. Salah satunya adalah kasus antara ilustrator asal Indonesia Kendra Ahimsa dengan seniman kripto bernama Twisted Vacancy. Seniman

¹ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: Refika Aditama, 2010, hlm. 4

² Wood, G., (et.al), "*Ethereum: A secure decentralised generalised transaction ledger*", *Ethereum project yellow paper*, 151(2014), 1–32, 2014, hlm.1.

³ Qin Wang, (et.al), "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges, Tech Report, <https://arxiv.org/pdf/2105.07447.pdf>, 2020, hlm. 2.

Twisted Vacancy melakukan perbuatan mengambil sedikit unsur atau elemen dari karya seni fisik milik Kendra Ahimsa yang kemudian dimasukan kedalam karya seni digital NFT tanpa modifikasi sama sekali.⁴ Tidak seperti seniman lain atau perancang pada umumnya, salah satu creator dalam media digital Twisted Vacancy ini tidak memproduksi elemen-elemen hasil karyanya dari awal. Ia mencari semua elemen dari internet kemudian elemen-elemen tersebut ditelusuri dan disimpan ke dalam bank asetnya yang bisa dipilih dan digunakan kapan saja olehnya.

Perlindungan terhadap karya seni dua dimensi, menjadi sebuah dilema ketika jual beli karya seni digital yang dilakukan dalam media digital justru telah melanggar karya seni fisik akibat dari kesamaan yang terdapat pada kedua karya tersebut. Kadaan sedemikian rupa tidak dapat dibendung oleh hukum akibat dari perkembangan teknologi serta pemanfaatannya yang lebih cepat daripada perkembangan hukumnya.

Metode Penelitian yang dilakukan untuk membuat penulisan ini adalah metode penelitian normatif (*normative legal research*) dimana merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka maupun data sekunder, yang mana pendekatan yang digunakan nantinya adalah yuridis normatif (*statute approach*) dengan bersifat deskriptif analitis (Soerjono Soekanto, 2003, p. 13). Dalam tulisan ini penulis akan merangkum dan menganalisa pengaturan-pengaturan yang berkaitan dengan pokok permasalahan yaitu perlindungan hukum atas pelanggaran hak cipta pada karya seni dua dimensi yang dijadikan karya NFT. Penganalisaan dalam tulisan ini berfokus pada gejala perkembangan realitas masyarakat dan kegiatan perekonomian yang menimbulkan suatu permasalahan seperti pelanggaran hak cipta terhadap digitalisasi ciptaan, perlindungan hukum dan tindakan hukum yang tepat dalam mengatasi permasalahan hukum dalam masyarakat.

Kemudian dalam melakukan penulisan ini Penulis juga menggunakan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer yaitu UU Hak Cipta, UU ITE, dan

⁴ The Finery Report, “Ketika Seni Kripto dan Fisik Bertabrakan”, 10 Maret 2021, <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/3/10/ketika-seni-kripto-dan-fisik-bertabrakan>, Diakses pada Tanggal 06 Desember 2021 Pukul 00.30.

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik, serta bahan hukum sekunder yaitu literatur hukum dan sumber bacaan hukum mengenai perlindungan hak cipta karya seni dua dimensi dan NFT. Terkait pengumpulan data yang penulis terapkan merupakan pengambilan data melalui studi dokumen baik terhadap dokumen kepustakaan seperti buku dan jurnal maupun tugas akhir, serta dokumen yang didapatkan secara daring. Kemudian mengenai cara analisis data yang penulis gunakan adalah dengan melakukan riset terhadap norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan yang bertujuan untuk menganalisa pokok permasalahan penulisan ini.

PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya *Non Fungible Token* (NFT) pada Era Ekonomi Digital

Kekayaan Intelektual adalah suatu bentuk perlindungan hukum terhadap suatu karya, untuk melindungi si pencipta atau penemu agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang pelanggaran, peniruan dari pihak lainnya.⁵ Kekayaan intelektual salah satunya hak cipta saat ini erat kaitannya dengan dunia ekonomi digital karena kemunculannya dipicu oleh keinginan para negara anggota WIPO yang ingin melindungi perekonomian mereka dalam era perdagangan bebas.

Kegiatan ekonomi digital salah satunya adalah jual beli karya seni dua dimensi dalam ruang *cyberspace*. Dalam praktiknya kegiatan ekonomi digital memberikan tantangan bagi hukum positif yang harus dihadapi dan menjadi jalan keluar. Kejahatan terhadap karya cipta pada saat ini terlebih dengan semakin canggihnya teknologi informasi maka peluang tersebut semakin besar.⁶ Seperti hal

⁵ Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata, “Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 17, No. 1, 2020, hlm. 65-66.

⁶ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, dan Tomy Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pegantar*, P.T Alumni, 2004, hlm 163

nya kasus yang menimpa Kendra Ahimsa, dalam kasus ini seniman NFT Twisted Vacancy melakukan perbuatan pengambilan beberapa unsur ilustrasi karya seni milik Kendra Ahimsa kemudian digunakan untuk dijadikan karya seni NFT tanpa modifikasi sama sekali.

Perlindungan suatu karya seni NFT diberikan kepada pencipta atas suatu ciptaannya yakni berupa hak eksklusif atas karya seni tersebut yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada pencipta dan tidak dapat dialihkan sedangkan hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya.⁷

Bentuk pengaturan hak moral diantaranya adalah yang tercantum dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf e “Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.” Kemudian dalam penjelesan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf e menyebutkan distorsi, mutilasi, dan modifikasi ciptaan merupakan:

- a. Distorsi ciptaan merupakan perbuatan pemutarbalikan suatu fakta atau identitas Ciptaan.
- b. Mutilasi ciptaan merupakan proses atau perbuatan menghilangkan sebagian Ciptaan.
- c. Modifikasi ciptaan adalah perubahan atas ciptaan.

Dalam hal pengaturan karya seni digital mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang ITE sesuai dengan penegasan pada Undang-Undang ITE Pasal 25 pada pokoknya disebutkan bahwa suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang terkait. Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bentuk perlindungan karya seni digital NFT adalah melalui peraturan perundang-undangan

⁷ Muhammad Amirulloh (*et.al*), “Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan tanpa Hak oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan UU Hak Cipta dan UU ITE Di Indonesia”, *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum, Volume 5 Nomor 1*, 2021, hlm. 2.

Hak Cipta dan peraturan perundang-undangan lainnya.

Perbuatan pealanggaran Twisted Vacancy terhadap karya seni milik Kendra Ahimsa dapat digolongkan sebagai mutilasi suatu ciptaan. sebab perbuatan mengambil unsur gambar gunung dan awan dari karya tersebut tanpa dimodifikasi sama sekali merupakan suatu proses menghilangkan sebagian besar unsur dari ciptaan tersebut. Mutilasi ciptaan muncul karena pebuatan pemotongan ciptaan yang tidak menghasilkan suatu ciptaan yang baru didalamnya. Dengan kata lain mutilasi ciptaan masih berasal dari satu ciptaan dengan komposisi suatu karya seni yang dipotong tanpa adanya perubahan unsur gambar didalamnya. Berbeda dengan perbuatan distorsi ciptaan dan modifikasi ciptaan yang diatur pada pasal yang sama yakni Pasal 5 Ayat (1) huruf e Undang-Undang Hak Cipta.

Distorsi Ciptaan salah satunya dapat terbentuk karena adanya pencatatan nama yang berbeda dari identitas pencipta dalam karya seni yang dimilikinya. Distrosi ciptaan yang apabila dalam kasus karya seni perbuatannya dapat digambarkan dengan plagiarisme yakni meniru gambar secara keseluruhan milik orang lain, dan melakukan pengakuan seolah-olah karya seni tersebut berasal dari ide dan kreativitas miliknya. Hal ini tentu berbeda dengan praktik mutilasi ciptaan yang dilakukan oleh Twisted Vacancy, yang mengambil hanya beberapa unsur dari keseluruhan karya yang dimiliki oleh Kendra Ahimsa.

Kemudian Pasal 5 ayat (1) huruf e Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur perbuatan modifikasi suatu ciptaan. Dalam praktik hukum perbuatan modifikasi digolongkan atas penggunaan suatu ciptaan sebagai dasar untuk menciptakan suatu karya baru. Sehingga apabila dikaitkan dengan karya seni, perbuatan modifikasi adalah perbuatan yang dilakukan oleh pihak lain dalam membuat karya seni baru dengan menggunakan karya seni orang lain sebagai dasarnya tanpa izin serta tanpa dilakukan perubahan-perubahan yang berarti.

Pada pembahasan selanjutnya adalah mengenai Hak Ekonomi yang dapat diartikan sebagai hak eksploitasi sebab Undang-Undang hak cipta memberikan hak kepada pencipta atau pemegang hak dalam waktu tertentu untuk mengeksploitasi

manfaat ekonomi atas ciptaannya.⁸ Hak ekonomi disisi lain melindungi mereka dari adanya peniruan, pembajakan, penjiplakan maupun perbuatan curang lainnya yang dilakukan orang lain atas karya-karya mereka yang tidak berhak yang menimbulkan penyusutan dari nilai ekonomi itu.⁹

Pada pembahasan selanjutnya adalah mengenai Hak Ekonomi yang dapat diartikan sebagai hak eksploitasi sebab Undang-Undang hak cipta memberikan hak kepada pencipta atau pemegang hak dalam waktu tertentu untuk mengeksploitasi manfaat ekonomi atas ciptaannya.¹⁰ Hak ekonomi disisi lain melindungi mereka dari adanya peniruan, pembajakan, penjiplakan maupun perbuatan curang lainnya yang dilakukan orang lain atas karya-karya mereka yang tidak berhak yang menimbulkan penyusutan dari nilai ekonomi itu.¹¹

Dalam hal praktik yang dilakukan Twisted Vacancy untuk membuat karya seni NFT melalui metode *slashing* dan *remixing*, terdapat Hak Ekonomi pencipta yang karyanya digunakan sebagai bahan untuk bagian dari karya ciptaannya. Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta merupakan ketentuan yang melindungi Hak Ekonomi pencipta dibagi menjadi beberapa bagian hak.

Terdapat beberapa hak yang bersinggungan terhadap Hak Ekonomi Pencipta yang karyanya digunakan sebagai bagian dari pembuatan karya seni NFT. Yaitu Hak Reproduksi Ciptaan yang disebutkan pada Pasal 9 Ayat (1) huruf d Undang-Undang Hak Cipta diantaranya terdiri atas Pengadaptasian, Pengaransemenan dan Pentransformasian Ciptaan.

Pengadaptasian Ciptaan adalah bentuk pengalihwujudan yang dilakukan terhadap satu bentuk ciptaan menuju bentuk ciptaan lain seperti perubahan karya novel menjadi sinetron, patung menjadi lukisan, maupun mengubah karangan non-fiksi menjadi cerita fiksi atau sebaliknya.¹² Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa Pengadaptasian Ciptaan merupakan perbuatan pemanfaatan suatu

⁸ Eddy Damian, *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*, Bandung: Alumni, 2012, hlm. 58.

⁹ Achmad Zen Umar Purba, "Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pengaturan Persaingan Sehat dalam Dunia Usaha", *Majalah Hukum dan Pembangunan*, No. 1 Tahun XXXV, 1995 hlm. 14.

¹⁰ Eddy Damian, *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*, Bandung: Alumni, 2012, hlm. 58.

¹¹ Achmad Zen Umar Purba, "Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pengaturan Persaingan Sehat dalam Dunia Usaha", *Majalah Hukum dan Pembangunan*, No. 1 Tahun XXXV, 1995 hlm. 14.

¹² Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 30.

ciptaan untuk digunakan agar menghasilkan ciptaan baru dengan muatan yang sama tetapi jenis atau bentuk yang berbeda.

Selanjutnya, Pengaransemenan Ciptaan yang berasal dari kata aransemen berarti penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah.¹³ Menurut Marcellus R. Meek Pengaransemenan Ciptaan terhadap lagu atau musik adalah bentuk perubahan terhadap aransemen yang memuat komposisi dari melodi atau notasi yang terdapat dalam suatu rekaman.¹⁴ Berdasarkan gambaran tersebut dapat dikatakan bahwa pengaransemenan terhadap suatu ciptaan tidak mengakibatkan adanya perubahan bentuk dari satu ciptaan. Wujud Pengaransemenan Ciptaan dalam lagu atau musik berlaku seperti perubahan komposisi musik dalam suatu lagu yang sama dengan tetap mengakui ciptaan yang dijadikan dasar pengaransemenan.

Kemudian bentuk lain dari hak ekonomi yang dilindungi adalah dari Pentransformasian Ciptaan, Pentransformasian Ciptaan adalah terciptanya suatu ciptaan baru dengan melalui proses kreatif yang menggunakan ekspresi yang berasal dari ciptaan yang telah ada sebelumnya.¹⁵ Dalam hal karya seni perbuatan ini dapat tergambarkan dengan contoh mengambil unsur karya seni milik orang lain yang digunakan untuk karya seni miliknya kemudian diperjual belikan. Hak Ekonomi terhadap Pentransformasian Ciptaan dilindungi oleh Hukum Hak Cipta karena merupakan perbuatan eksploitasi terhadap suatu ciptaan. Sebab hak untuk mengeksploitasi nilai ekonomi dari suatu karya cipta hanya dimiliki oleh pencipta.

Dalam melaksanakan perlindungan hukum terhadap karya seni digital kita juga dapat mengacu pada Undang-Undang ITE Pasal 32 ayat (1) yang pada pokoknya menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu

¹³ KBBI arti kata otomatis, “Aransemen”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aransemen>, Diakses pada 04 Desember 2021.

¹⁴ Marcellus R. Meek, “International Copyright and Musical Compositions”, *3:1, DePaul Law Review*, 1952, hlm. 62.

¹⁵ Abdul Kadir Muhammad, *Op.cit*, hlm. 32.

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.” Berdasarkan kasus yang diangkat antara Twisted Vacancy dan Kendra Ahimsa perbuatannya dapat digolongkan sebagai dengan sengaja menambah, mengubah, atau mengurangi suatu informasi elektronik.

Sebab dalam penjelasan pengertian informasi elektronik pada Pasal 1 angka 1 Undang-Undang ITE disebutkan “Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.” Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa informasi elektronik salah satunya mencakup gambar yang dalam hal ini adalah suatu karya seni yang terdapat dalam internet.

Peraturan yang melindungi karya seni pada era ekonomi digital di Indonesia saat ini belum cukup kompherhensif. Sudah semestinya perlindungan terhadap harkat dan martabat pencipta tidak boleh dicerai melalui tindakan pelanggaran hak moral dan hak ekonomi. Dasar negara telah memberikan jaminan bahwa seluruh masyarakat memiliki hak atas perlindungan diri pribadi, kehormatan, dan martabat dari ancaman ketakutan atau perbuatan merugikan lainnya yang merupakan hak asasi.¹⁶

Negara telah menggunakan kekuasaannya untuk berusaha melindungi dan memenuhi hak-hak moral dan ekonomi dalam kegiatan ekonomi digital warga negaranya. Salah satu bentuk nyata perlindungan hak-hak tersebut diatur dalam ketentuan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang pada pokoknya berisi bahwa hak moral dan hak ekonomi yang melekat pada ciptaan seseorang tidak boleh dipergunakan tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Hanya saja formulasi pengaturan-pengaturan tersebut belum mampu melindungi hak-hak pencipta lebih jauh dan spesifik terhadap kejahatan – kejahatan baru yang tersusun secara sistematis dan dalam

¹⁶ Danrivanto Budhijanto, *Revolusi Cyberlaw Indonesia Pembaruan dan Revisi UU ITE 2016*, Bandung: Refika Aditama, 2017, hlm. 18.

media digital.

B. Tindakan Hukum Terhadap Pelanggaran Karya Cipta Seni Dua Dimensi yang dijadikan Karya *Non Fungible Token* (NFT)

Kejahatan terhadap karya seni dua dimensi dan NFT adalah salah satu bentuk kejahatan dalam kegiatan ekonomi digital, hal tersebut harus diperhatikan oleh pemerintah. Karena permasalahan hukum yang timbul dari lemahnya perlindungan *cyberspace* memiliki korelasi erat dengan pertumbuhan ekonomi yang dihasilkan dari transaksi-transaksi dalam jaringan (*online*).¹⁷ Pengaturan dan pembatasan oleh hukum dibutuhkan karena setiap orang memiliki kewajiban dalam pelaksanaan hak-haknya yang bisa dibatasi oleh hukum sebagai pengakuan atas hak-hak orang lain.

Kegiatan pada ruang *cyberspace* melalui media elektronik disamping memberikan manfaat dan kemudahan tetapi juga membuka akses untuk kejahatan jenis baru. Sehingga terobosan pengaturan hukum diperlukan agar dapat memberikan rasa aman bagi seniman atas karya seninya. Dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 64 ayat (1) disebutkan “Menteri menyelenggarakan pencatatan dan Penghapusan Ciptaan dan produk Hak Terkait.” Hal ini merupakan fasilitas yang diberikan oleh pemerintah untuk membantu pencipta dalam mengukuhkan ciptaanya.

Dalam kegiatan ekonomi digital pemanfaatan internet menjadi sangat tinggi sehingga banyak ditemukan pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta seseorang. Salah satu kejahatan tersebut dapat kita lihat pada kehidupan sehari-hari seperti kejadian yang menimpa Kendra Ahimsa dimana karya seni dua dimensi miliknya telah di *copy* sebagian. Dalam usaha untuk melindungi perbuatan seperti demikian Undang-Undang Hak Cipta Pasal 55 ayat (1) mengatur bahwa “Setiap Orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan Secara Komersial dapat melaporkan kepada Menteri.” Perlindungan terhadap hak-hak dari pencipta harus berpegangan pada

¹⁷ Sinta Dewi Rosadi, “Perlindungan Privasi dan Data Pribadi Dalam Era Ekonomi Digital di Indonesia”, Jurnal Veritas et Justitia Volume 4 No 1, 2018, hlm. 89

asas yang dinamis terhadap perkembangan teknologi. Bentuk pengaturan seperti demikian mendorong masyarakat untuk aktif dalam berpartisipasi melindungi karya cipta dalam ruang *cyberspace*.

Tindakan hukum lain dalam menegakkan keadilan di bidang hak cipta dapat dilihat dari penyelesaian sengketa dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta diantaranya melalui mediasi dan pengadilan. Dalam Pasal 95 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta pada pokoknya dijelaskan selain pelanggaran-pelanggaran Hak Cipta dan dalam bentuk Pembajakan, selama tempat tinggal pihak-pihak yang bersengketa diketahui atau sedang berada di wilayah Negara Indonesia maka harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana. Berdasarkan pasal tersebut mediasi adalah suatu kewajiban dengan kondisi-kondisi tertentu dalam menyelesaikan sengketa sebelum melakukan tuntutan pidana.

Dalam praktik mediasi seringkali digunakan dalam penyelesaian sengketa perdata, Kemudian dalam hukum pidana juga dikenal istilah mediasi penal. Mediasi penal adalah suatu proses dimana mempertemukan korban dan pelaku tindak pidana yang telah disetujui oleh para pihak untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah melalui bantuan mediator.¹⁸ Dalam melakukan penyelesaian sengketa di bidang Hak Cipta, pengaturan melalui mediasi merupakan kesesuaian hukum berdasarkan peraturan Mahkamah Agung. Upaya mediasi dalam penyelesaian sengketa perdata ataupun pidana Hak Cipta merupakan upaya mediasi secara sukarela, bahwa mediasi dilaksanakan berdasarkan kesepakatan para pihak yang bersengketa.

Kemudian dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 99 ayat (1) disebutkan “Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait memiliki hak untuk melakukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.” Sebagaimana tercantum pada Pasal tersebut pencipta atau pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan perdata yang meliputi

¹⁸ Diah Ratna Sari Hariyanto, “Konstruksi Mediasi Penal dalam Penyelesaian Tindak Pidana Ringan di Indonesia“, *Disertasi Universitas Udayana*, 2018, hlm.11.

gugatan ganti rugi, permohonan penyitaan terhadap barang hasil pelanggaran, dan permohonan penyerahan seluruh atau sebagian dari pelanggaran.

Kemudian pada Pasal 99 ayat (4) kurang lebih menjelaskan bahwa pemegang hak cipta juga berhak meminta penetapan sementara dari hakim untuk memerintahkan pelaku pelanggaran menghentikan segala hal kegiatan pelanggaran hak cipta supaya tidak timbul kerugian yang lebih besar bagi pemegang hak cipta. Gugatan perdata seperti demikian dapat diajukan ke pengadilan Niaga yang berkedudukan di 4 kota besar di Indonesia yaitu Medan, Jakarta, Surabaya, dan Makassar.

Selain mediasi dan gugatan ganti rugi, pencipta juga dapat melakukan aduan atas kejahatan terhadap ciptaannya. Kejahatan adalah segala bentuk perilaku yang melawan atau bertentangan dengan nilai moral dan kebiasaan masyarakat serta melanggar ketentuan hukum pidana Perundang-Undangan.¹⁹ Ketentuan pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta diatur pada Bab XVII antara Pasal 112-120. Terkait dengan perbuatan pidana pelanggaran hak ekonomi atas karya seni digital dapat dituntu berdasarkan pelanggaran atas Undang-Undang Hak Cipta Pasal 113 ayat (2) berdasarkan hak ekonomi yang dilanggar pada Pasal 9 ayat (1). Dengan hukuman berupa pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Pada Era Ekonomi Digital dibutuhkan perumusan aturan perlindungan hak cipta yang lebih komprehensif, Hal ini akan lebih mendorong dan memperkuat posisi Indonesia dalam menghadapi ekonomi digital, yang merupakan suatu strategi kunci dalam ekonomi nasional Indonesia. Selain itu keberadaan peraturan perlindungan hak cipta yang komprehensif melindungi karya seni dua dimensi dalam ruang *cyberspace* akan mengurangi angka penyalahgunaan karya cipta milik orang lain dengan tidak bertanggung jawab. Keberadaan perlindungan hukum hak cipta dalam kegiatan ekonomi digital dimaksudkan untuk melindungi kepentingan para pencipta dan membangun ekonomi bagi Indonesia.

¹⁹ Roeslan Saleh, "Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana", Jakarta: PT Aksara Baru, 1983, hlm. 13.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang ITE hingga saat ini belum mengatur perlindungan secara jelas dan komprehensif. Dalam kasus pembuatan Twisted Vacancy terhadap karya seni milik Kendra Ahimsa paling mendekati telah melanggar Pasal 5 ayat (1) huruf e dan Pasal 9 ayat (1) huruf d Undang-Undang Hak Cipta serta Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang ITE. Akan tetapi mengenai perbuatan pelanggaran karya seni fisik yang dijadikan karya seni NFT menimbulkan kerancuan untuk penggunaan pasal yang paling menggambarkan perbuatan dari pelanggar. Pada saat ini keberadaan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang ITE mengatur terlalu general tanpa batasan yang jelas dari berbagai macam kejadian dalam media digital.
2. Tindakan hukum yang perlu serta dapat dilakukan oleh pencipta telah diakomodir oleh Undang-Undang Hak Cipta dengan baik mulai dari pencatatan ciptaan pada Pasal 64 ayat (1), pelaporan konten yang melanggar hak cipta Pasal 55 ayat (1), hingga penyelesaian sengketa pada Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta. Sehingga pencipta dapat melakukan berbagai tindakan hukum tersebut untuk melindungi ciptaanya, akan tetapi dalam praktik tetap mengalami kesulitan ketika pelanggaran terjadi dalam ruang siber dan salah satu pihak berada pada negara yang berbeda.

Saran

1. Sebagai payung hukum utama dalam melindungi hak cipta dan perkembangan teknologi yang terjadi begitu cepat sudah yoganya Undang-Undang Hak Cipta memberikan pengaturan secara komprehensif dan jelas mengenai perlindungan hak cipta secara elektronik dengan memperhatikan kebiasaan-kebiasaan serta perbuatan-perbuatan yang menjurus kearah pelanggaran hak cipta. Sehingga dapat menjamin perlindungan hak cipta dan kepentingan pencipta.

2. Pada era ekonomi digital menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tinggi sehingga hak cipta menjadi salah satu kekayaan intelektual yang paling sering ditemukan pelanggaranannya. Diperlukan kerjasama yang solid antara para pemangku kepentingan seperti pencipta, masyarakat dan pemerintah sebagai pengawas serta penegak hukum dari perbuatan melawan hukum yang dapat dilakukan secara elektronik dan tanpa batas wilayah. Hal ini bertujuan untuk menjamin kepentingan warga negara, badan hukum, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

DAFTAR FUSTAKA

A. Buku

- Ahmad M. Ramli. *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama. 2010.
- Afrillyanna Purba. *et.al. TRIPs-WTO Hukum HKI Indonesia (Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia)*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2005.
- Amiruddin dan Zainal Asikin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali. 2018.
- Bahder Johan Nasution. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: Mandar Maju. 2008.
- Boekman Jan M. Legal Subjectivity as a Precondition for the Intertwinement of Law and the Welfare State. dalam Gunther Teubner. *Dilemma of Law in Welfare State*. New York: Walter de Gruyter. 1986.
- Danrivanto Budhijanto. *Revolusi Cyberlaw Indonesia Pembaruan dan Revisi UU ITE 2016*. Bandung: Refika Aditama. 2017.
- Bainbridge David. *Intellectual Property*. England: Finacial Times Pitman Publishing. 1999.
- Djumhana dan R. Djubaedilah. *Hak Milik Intelektual*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti 2003.
- Eddy Damian. *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*. Bandung: Alumni. 2012.
- Eddy Damian. *Hukum Hak Cipta Menurut Beberapa Konvensi Internasional, Undang-Undang Hak Cipta 1997 dan Perlindungannya terhadap Buku serta Perjanjian Penerbitnya*. Bandung: PT. Alumi. 1999. hlm.
- Endang Purwaningsih. *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights. Kajian Hukum Terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual dan Kajian Komparatif Hukum Paten*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2006.
- Haris Munandar dan Sally Sitanggang. *Mengenal HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)*. Jakarta: Erlangga. 2008.

- H, Honour., John, F. *A World History of art, revised seventh edition*. Landon: Laurence King Publishing Ltd. 2006.
- Khaerul H Tanjung. *Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Pustaka Harapan. 2007.
- Marc L. Moskowitz. *Internet Video Culture in Chine: YouTube, Youku, and the Space in Between*. China: Routledge. 2019.
- M. Arsyad Sanusi. *Hukum Teknologi dan Informasi*. Tim Kemas Buku: Bandung. 2005.
- Mochtar Kusumaatmadja. *Konsep-Konsep Hukum dalam Pembangunan*. Bandung: Alumni. 2006.
- Muhammad Amirulloh dan Helitha Novianty Muchtar. *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*. Bandung: Unpad Press. 2016.
- Otje Salman dan Eddy Damian. *Konsep-Konsep Hukum dalam Pembangunan dari Prof. Dr. Mochtar Kusumaatmadja.,S.H..LL.M..* Bandung: PT. Alumni. 2002.
- Sherwood M. Robert. *Intellectual Property and Economic Development: Westview Special Studies in Science Technology and Public Policy*. San Fransisco: Westview Press Inc. 1990.
- Sudikno Mertokusumo. *Hukum Acara Perdata Indonesia*. Jogjakarta: Liberty. 2009.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: UI press. 2003.
- Sutan Remy Syahdeini. *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti. 2009.
- Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, dan Tomy Suryo Utomo. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pegantar*. P.T Alumni. 2004.
- Tapscott Don. *The Digital Economy: promise and peril in the age of networked intelligence*. New York: McGraw-Hill. 1997.

Jurnal

- Aan Ansori. "Digitalisasi Ekonomi Syariah". *Jurnal Ekonomi Keuangan dan Bisnis Islam*. Vol 7. No. 1. 2016.
- Achmad Zen Umar Purba. "Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pengaturan Persaingan Sehat dalam Dunia Usaha". *Majalah Hukum dan Pembangunan*. No. 1 Tahun XXXV. 1995.
- Agus Suwignyo. "Kita dan Dunia Kontemporer (Atau mengapa sejarawan harus menyesuaikan cara kerjanya dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi digital)". *Sasdaya: Gadjah Mada Journal of Humanities*. Vol. 2. No. 2. 2018

- Inda Nurdahniar. “Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan”. *Veritas Et Justitia*. Vol.2 No.1. 2016.
- John Felix. “Pengertian Seni sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa”. *Jurnal Humaniora*. Vol. 3. No. 2. 2012.
- Lennant Ante. “The Non-Fungible Token (NFT) Market and its Relationship with Bitcoin and Ethereum”. *Blockchain Research Lab Working Paper Series No. 20*. 2021.
- Marcellus R. Meek. “International Copyright and Musical Compositions”. *DePaul Law Review 3:1*. 1952.
- Muhammad Amirulloh (*et.al*), “Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan tanpa Hak oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan UU Hak Cipta dan UU ITE Di Indonesia”. *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum*. Vol. 5. No. 1. 2021.
- Muhammad Rustam. “Internet dan Penggunaannya”. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Vol. 21. No. 1. 2017.
- Nakamoto.S. “Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system”, *Tech. report*. Manubot. 2019
- Nidya Waras Sayekti. “Tantangan Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia”. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*. Vol. 10. No. 5. 2018.
- Pejman Kamkarian. “Brief History of IT”. *IT Computer Technical Support Newsletter*. Southern Illinois University: College of Education and Human Services. Vol.1. NO. 29. 2010.
- Qin Wang. “Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges”. *Tech Report*. 2020.
- Sinta Dewi Rosadi. “Perlindungan Privasi dan Data Pribadi Dalam Era Ekonomi Digital di Indonesia”. *Jurnal Veritas et Justitia*. Vol. 4. No. 1.2018.
- Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata. “Prinsip-Prinsip Cyber Law Pada Media Over The Top E-Commerce Berdasarkan Transformasi Digital Di Indonesia”. *Jurnal Legislasi Indonesia*. Vol 16. No. 3. 2019.
- Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata. “Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang

Informasi Dan Transaksi Elektronik”. *Jurnal Legislasi Indonesia*. Vol. 17. No. 1. 2020.

Usman W. Chohan. “Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value”. *Discussion Paper Series: Notes on the 21st Century*. 2021.

Peraturan Terkait

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik j.o. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015. Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik

Konvensi Bern 1979

TRIPs Agreement

Lain-Lain

Kamus Besar Bahasa Indonesia Elektronik, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karya%20seni>, arti kata otomatis.

Nurhayati Abbas. 1999. *Hak Atas Merek dan Perkembangannya*. Makalah Pada Seminar Nasional Pelaksanaan Undang-Undang Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Awal Tahun 2000 dan Pengaruhnya Terhadap Perdagangan Bebas. Kerjasama Fakultas Hukum Unhas dengan Yayasan Klinik HAKI (IP Clinic) dan Foundation of Intellectual Property Studies in Indonesia (FIPSI). Makassar.