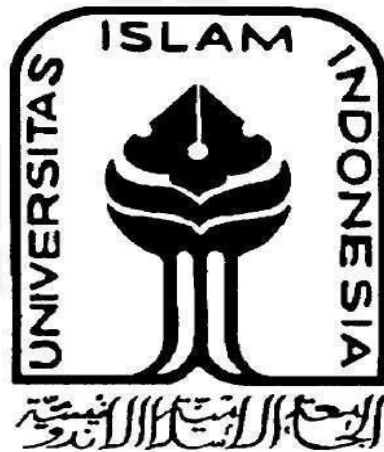


**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI  
DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-  
FUNGIBLE TOKEN* (NFT)**

**SKRIPSI**



Oleh:

**REYVINIA ADRA SEKAR GUSTI**

**No. Mahasiswa: 18410320**

**PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI  
DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-  
FUNGIBLE TOKEN* (NFT)**



Ditujukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta

Oleh:

**REYVINIA ADRA SEKAR GUSTI**

**No. Mahasiswa: 18410320**

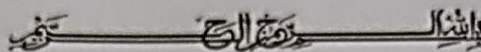
**PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

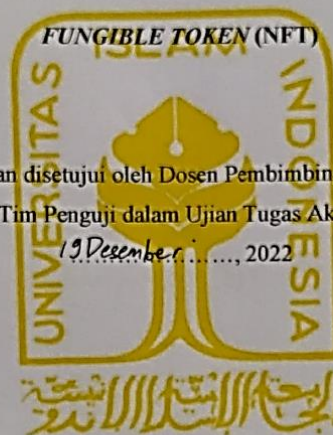
**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN



PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI  
DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-*



Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir untuk  
diajukan ke depan Tim Penguji dalam Ujian Tugas Akhir / Pendaran pada  
*19 Desember* ....., 2022

Yogyakarta, *27 Desember* 2022

Dosen Pembimbing Tugas Akhir,

Prof. Dr. Ridwan Khairandy., S.H., M.H.

NIP. 864100202

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI DIGITAL  
YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-FUNGIBLE TOKEN* (NFT)**

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam

Ujian Tugas Akhir/Pendadaran

Pada Tanggal 19 Desember 2022 dan Dinyatakan LULUS.

Yogyakarta, 19 Desember 2022

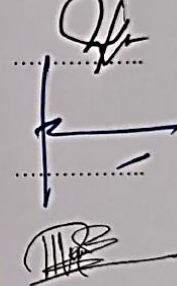
Tim Penguji

1. Ketua : Prof. Dr. Ridwan Khairandy, S.H., M.H.

2. Anggota : Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.

3. Anggota : Riky Rustam, S.H., M.H.

Tanda Tangan

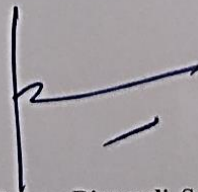




Mengetahui  
Universitas Islam Indonesia

Fakultas Hukum

Dekan,



**Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.**

NIP 014100109

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

### SURAT PERNYATAAN

Orisinalitas Karya Tulis Ilmiah Berupa Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia



Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Reyvinia Adra Sekar Gusti

No. Mahasiswa : 18410320

Adalah benar-benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang telah melakukan penulisan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa Skripsi dengan judul:

#### PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-FUNGIBLE TOKEN* (NFT)

Karya ilmiah ini saya ajukan kepada Tim Penguji dalam ujian Pendadaran yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa karya tulis ilmiah ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri yang dalam penyusunan tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika, dan norma-norma penulisan sebuah karya tulis ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya ilmiah ini ada pada saya, namun demi kewenangan kepentingan-kepentingan yang bersifat akademik dan perkembangannya, saya memberikan kewenangan kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan Perpustakaan di Lingkungan Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya tulis ini.

Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas saya anggap menerima sanksi baik administratif, akademik ataupun pidana, jika saya terbukti secara kuat telah melakukan perbuatan menyimpang dari pernyataan tersebut. Saya juga akan bersikap kooperatif untuk hadir, menjawab, membuktikan dan melakukan pembelaan terhadap hak-hak saya serta menandatangani Berita Acara terkait yang menjadi hak dan kewajiban saya, di depan Majelis atau Tim FH UII yang ditunjuk oleh pimpinan fakultas, apabila tanda-tanda plagiat disinyalir terjadi pada karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk dan oleh siapapun.

Jakarta, 29 November 2022

Yang memberikan pernyataan,



Reyvinia Adra Sekar Gusti

## CURRICULUM VITAE

1. Nama : Reyvinia Adra Sekar Gusti
2. TTL : Jakarta, 16 April 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Golongan Darah : O
5. Agama : Islam
6. Alamat : Jl. Meranti 1 No. 16, Eramas 2000, Pulogebang,  
Cakung, Jakarta Timur.
7. E-mail : 18410320@students.uui.ac.id
8. Identitas Orang Tua
  - a. Nama Ayah : Dr. H. Robert Sudaryono, S.H., M.B.A., M.M.  
(Alm.)  
Pekerjaan Ayah : Pensiunan Dosen
  - b. Nama Ibu : Ir. Hj. Lili Gustia  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
9. Riwayat Pendidikan
  - a. SD : SD Islam Al-Azhar 19 Sentra Primer
  - b. SMP : SMP Unggulan Ar-Rahman Boarding School
  - c. SMA : SMAN 102 Jakarta

Jakarta, 22 November 2022

Yang Bersangkutan,



Reyvinia Adra Sekar Gusti  
NIM: 18410320



## HALAMAN MOTTO

*"Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik." (QS. Al-A'raf: 56)*

*Rasulullah bersabda: Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. HR. Muslim.*

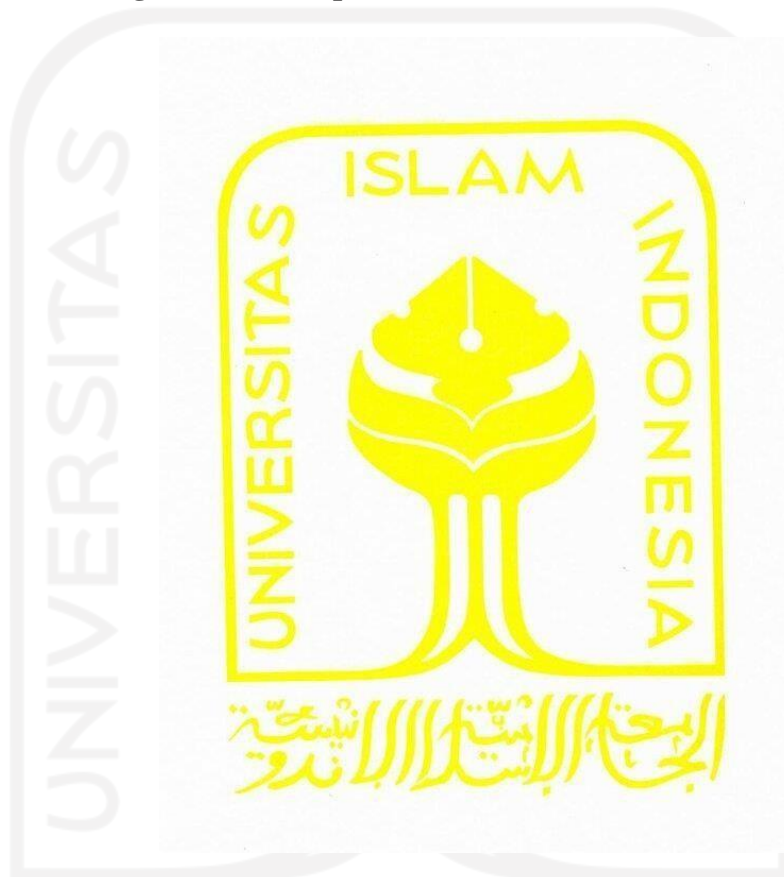
*"Never regret a day in your life. Good days give happiness, bad days give experiences, the worst days give lessons, and the best day give memories."*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Tugas Akhir Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada:**



Allah Subhanahu Wata'ala dan Rasulullah Sallallahu'alaihi Wasallam,

Daddy dan Bunda,

Kakak dan Adek,

Para Dosen,

Teman-teman seperjuangan,

Almameter UII.

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillah* *rabbil'alamin*, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah, serta bimbingan dan kehendak-Nya, hingga pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW sang pemimpin sejati dan suri tauladan terbaik. Penulis mengucapkan rasa syukur yang tak terkira, karena atas kehendak Allah SWT, upaya dan doa telah dilakukan dan Allah telah menentukan hasilnya dengan Maha Bijaknya.

Tugas Akhir berupa skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP KARYA SENI DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-FUNGIBLE TOKEN* (NFT)”** ini disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Kesulitan dan hambatan yang penulis hadapi dalam penulisan tugas akhir ini dapat diatasi atas berkat dan rahmat-Nya serta dukungan dan doa dari orang-orang tercinta.

Dengan rasa tulus dan hormat serta kerendahan hati penulis menghaturkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis

selama mengikuti pendidikan dan selesainya skripsi ini. Dengan kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. ALLAH SWT, Tuhan semesta alam, terimakasih atas segala nikmat yang telah engkau berikan sehingga hamba dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik serta tak lupa shalawat kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi pembimbing seluruh umat kejalan yang diridhoi ALLAH SWT.
2. Yth. Bapak Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
3. Yth. Bapak Prof. Dr. Ridwan Khairandy, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, dukungan, serta motivasi kepada penulis. Terima kasih banyak Bapak telah bersedia membimbing saya, semoga ALLAH SWT selalu memberikan kesehatan serta kebahagiaan dunia akhirat kepada Bapak.
4. (Alm.) Dr. H. Robert Sudaryono, S.H., M.B.A, M.M., dan Ir. Hj. Lili Gustia, selaku orang tua yang saya sayangi, semoga Bunda selalu diberikan Kesehatan, keselamatan dan umur yang panjang serta tidak lelah mendukung dan mendoakan anaknya agar dapat menyelesaikan kewajibannya dalam menuntut ilmu dan menggapai cita-cita. Daddy tersayang, semoga Daddy selalu dalam lindungan dan mendapat tempat terbaik di sisi Allah SWT.
5. Kakakku Hillary Ayu S.G. dan Adikku Alzahra Mazaya R.G. yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya selama penulisan

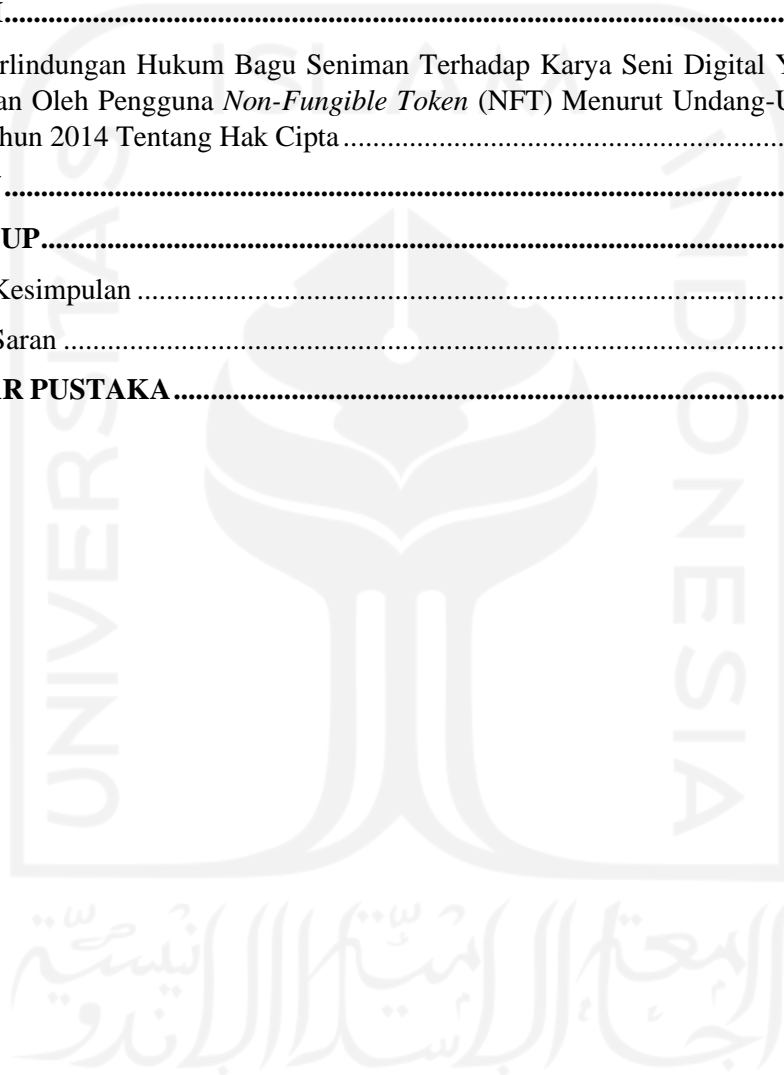
skripsi ini, terima kasih banyak, semoga kita semua dapat menjadi orang sukses bagi bangsa, keluarga serta agama, Aamiin Ya Rabbal Alamiin.

6. Teman-teman seperjuanganku dari semester awal, Cindy, Lintang, Nabilla, Elvira, Farah, Arfi, Vira, Putri, Nisa dan Acha, terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya selama penulisan skripsi, serta memberikan bantuan selama masa perkuliahan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan sukses bagi kita semua.
7. Teman-teman *chingu bersaudaraku*, Dini Sri F, Miftachul Jannah, dan Intan Monika yang selalu memberikan semangat selama pengerjaan skripsi ini, terima kasih karena selalu memberikan dukungan kepada saya selama penulisan skripsi ini. Sukses bagi kita semua.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>v</b>
<b>CURRICULUM VITAE</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Orisinalitas Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	9
F. Tinjauan Pustaka .....	11
G. Metode Penelitian .....	15
H. Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II</b> .....	<b>20</b>
<b>TINJAUAN UMUM MENGENAI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP SENIMAN TERHADAP KARYA SENI DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA <i>NON-FUNGIBLE TOKEN</i> (NFT)</b> .....	<b>20</b>
A. Hukum Siber Indonesia ( <i>Indonesia Cyber Law</i> ).....	20
1. Definisi Hukum Siber ( <i>Cyber Law</i> ).....	20
2. Tujuan Hukum Siber.....	21
3. Asas-asas Hukum Siber .....	22
4. Ruang Lingkup Hukum Siber .....	24

B. Hak Cipta ( <i>Copyright</i> ) .....	24
1. Definisi Hak Cipta ( <i>copyright</i> ) .....	24
2. Objek Hukum Hak Cipta.....	26
3. Subjek Hukum Hak Cipta .....	32
4. Hak Moral dan Hak Ekonomi pada Hak Cipta .....	36
5. Hak Moral dan Hak Ekonomi pada Hak Cipta dalam Islam.....	41
6. Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta .....	43
<b>BAB III.....</b>	<b>46</b>
A. Perlindungan Hukum Bagu Seniman Terhadap Karya Seni Digital Yang Diperjual Belikan Oleh Pengguna <i>Non-Fungible Token</i> (NFT) Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta .....	46
<b>BAB IV.....</b>	<b>67</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>



## ABSTRAK

Penelitian ini mengenai perlindungan hukum bagi seniman karya seni digital di *Non-Fungible Token* (NFT). Penelitian ini berjenis penelitian normatif dan menggunakan metode pendekatan peraturan perundang-undangan. Data yang digunakan adalah data primer, sekunder dan tersier. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa disamping banyaknya keuntungan dan manfaat yang dihadirkan *Non-Fungible Token* (NFT) terhadap penggunanya, tidak luput menimbulkan permasalahan terutama yang berkaitan dengan Hak Cipta. Pelanggaran Hak Cipta pada *Non-Fungible Token* (NFT) yang kerap terjadi meresahkan para pengguna terutama para pencipta karya seni digital. Oleh karena itu, terdapat peraturan terkait upaya perlindungan hukum atas karya seni digital seperti Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Apabila menganalisis dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karya seni digital yang telah diterbitkan ke *Non-Fungible Token* (NFT) memang belum ada secara khusus regulasinya namun tetap dilindungi sebagai karya seni. Saran yang diperoleh yaitu, pencegahan tindakan pelanggaran Hak Cipta dapat dilakukan dengan mendaftarkan Hak Cipta atas karya seninya sebelum diterbitkan ke *Non-Fungible Token* (NFT). Apabila masih ditemukan adanya pelanggaran, maka upaya selanjutnya yaitu melaporkan tindakan pelanggaran tersebut ke Pengadilan Niaga.

**Kata kunci:** *Perlindungan Hukum, Hak Cipta, Non-Fungible Token* (NFT).

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Internet atau *interconnected networking* adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (interkoneksi) yang terbentuk dari jaringan sistem operasi maupun aplikasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Sejalan dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi internet juga semakin berkembang. Internet awalnya memiliki fungsi yang lebih sempit, dibandingkan sekarang fungsi internet hampir tidak bisa disebutkan satu persatu. Secara garis besar Quarteman dan Mitchell mengelompokkan fungsi internet dalam empat kategori, yaitu: Internet sebagai media komunikasi, internet sebagai media pertukaran data, internet sebagai media untuk mencari informasi atau data dan internet sebagai fungsi komunitas.<sup>1</sup>

Teknologi internet yang kian hari kian berkembang memberikan banyak manfaat dan kemudahan pada manusia. Menjadikannya media alternatif dalam mempublikasikan berbagai macam karya pada bidang seni,

---

<sup>1</sup> Alcianno G. Gani, "Pengenaln Teknologi Internet Serta Dampaknya", *Jurnal Sistem Informasi* ,Edisi No. 2 Vol. 2, Universitas Suryadarma, 2015, hlm. 71-73, terdapat dalam <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/49> diakses tanggal 15 April 2022



sastra dan ilmu pengetahuan. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa banyak yang menjadikan media internet sebagai salah satu sumber informasi yang berhubungan dengan karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan.<sup>2</sup> Dalam perkembangannya, para pembuat karya atau yang dapat disebut sebagai seniman mulai menggunakan teknologi internet untuk membagikan hasil karya seninya. Saat ini, para pembuat karya atau seniman juga dapat memperjual belikan karyanya dalam bentuk digital yang sekarang ini banyak diperbincangkan yaitu *Non-Fungible Token* (NFT).

*Non-Fungible Token* (NFT) merupakan sebuah aset digital yang unik dan tidak bisa di *copy-paste* atau tidak dapat diubah. Sederhananya, *Non-fungible token* (NFT) adalah sekumpulan data yang tersimpan pada buku kas digital yang mencatat segala macam transaksi digital yang biasa disebut sebagai *blockchain*.<sup>3</sup>

Namun dibalik banyaknya manfaat yang diberikan, kemajuan teknologi juga memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam bidang perlindungan terhadap apa yang ada di internet itu sendiri. Pada kenyataannya, para pengguna media internet seringkali menyalahgunakan pemanfaatannya sampai mengarah terhadap masalah yang selama ini menjadi sorotan yaitu persoalan penegakan hukum. Khususnya terhadap

---

<sup>2</sup> M.Hawin dan Budi Agus Riswandi, *Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2017, hlm. 124

<sup>3</sup> Muhammad Usman Noor, "NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN): MASA DEPAN ARSIP DIGITAL? ATAU HANYA SEKEDAR BUBBLE?", Edisi No. 2 Vol. 13, Universitas Indonesia, 2021, hlm. 225, terdapat dalam <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/3289/1984> diakses tanggal 21 April 2022

para pengguna yang melakukan perbuatan melanggar hukum terhadap hak cipta.<sup>4</sup>

Hak cipta merupakan salah satu jenis dari hak kekayaan intelektual. Hak cipta merupakan hak eksklusif yang melekat pada suatu karya dibidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta) menyatakan bahwa 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 dasarnya, hak cipta merupakan suatu penghargaan yang diberikan kepada pembuat karya atau seniman sebagai penghargaan dan perlindungan terhadap hasil suatu penciptaan. Hasil suatu ciptaan dibutuhkan upaya yang sungguh-sungguh dari si pencipta karya tersebut. Upaya sungguh-sungguh membutuhkan banyak hal, seperti sarana prasanana, waktu, tenaga, terutama ide atau gagasan kreatif yang dimiliki oleh si pencipta karya. Penjelasan diatas menjelaskan bahwa hak cipta sebagai hasil kreasi hukum begitu penting perannya dalam rangka memberikan penghargaan dan perlindungan terhadap si pencipta karya atau seniman.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> M.Hawin dan Budi Agus Riswandi, *Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Op.Cit, hlm. 127

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm. 175

Banyaknya permasalahan yang timbul dalam permasalahan hakcipta terhadap seniman yang karya digital nya diperjual belikan di *Non- fungible token* (NFT) seperti pengambilan karya seni yang dilakukan oleh pengguna internet tanpa membeli atau bisa disebut mencuri tanpa izin dari pembuat karya cipta tersebut. Perlindungan hukum adalah bagian dari perlindungan terhadap masyarakat. Pada zaman teknologi yang sudah sangat maju ini semua warga negara berhak diberikan perlindungan hukum, tidak terkecuali terhadap para seniman atau pembuat karya seni digital pada *Non-fungible token* (NFT).<sup>6</sup>

Para pencipta karya seni digital di NFT masih seringkali mendapati mendapatkan karya seni digitalnya yang diperjual belikan tanpa ada izin hak cipta dari yang terkait. Salah satu contoh kasus yaitu, ilustrator asal Indonesia Kendra Ahimsa yang menggunakan nama Ardneks mendapat lebih dari 20 laporan tentang plagiarisme atas karyanya yang dilakukan oleh seniman kripto bernama Twisted Vacancy. Berdasarkan pernyataan Kendra kepada *The Finery Report* (TFR) Ia menghubungi Twisted Vacancy melalui Instagram menegur oknum tersebut bahwa ada beberapa elemen dari ilustrasinya yang ditampilkan ke *platform* NFT diambil tanpa dimodifikasi. Menurut pernyataan Twisted Vacancy atau M, mereka memang bukan seniman atau pencipta karya yang menempuh Pendidikan formal dalam bidang seni pada dasarnya mereka adalah *tech guy*, maka dari itu mereka

---

<sup>6</sup> I Kadek Candra Wisesa, Desak Gde Dwi Arinih dan Luh Putu Suryani, *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Fotografi*, (Vol. 1 No. 1, Juli 2020), hlm. 33

tidak memproduksi elemen-elemen sendiri pada karyanya melainkan mencari berbagai macam elemen dari internet. Beberapa elemen yang diambil kemudian disimpan dalam bank asetnya agar bisa digunakan kelak olehnya dan 28 orang anggota timnya. M menyatakan bahwa mereka menggunakan *slashing* dan *remixing* pada tiap karyanya atau tidak menggunakan referensi secara penuh yang berarti elemen yang digunakan dalam karyanya merupakan seni apropriasi dimana dalam Undang-Undang Hak Cipta tidak dianggap melanggar karena hanya 10% sampai 20% kemiripannya.

Berdasarkan pernyataan pengacara kekayaan intelektual Dani Saraswati, yang dilakukan oleh Twisted Vacancy secara tidak langsung mengambil ciri khas substansial dari seniman Kendra yang kemudian digunakan oleh Twisted Vacancy untuk membuat karyanya untuk dikirim ke NFT milik mereka beralasan kepentingan ekonomi.<sup>7</sup>

Dalam konsteks ini dirasa perlu untuk mengkaji lebih jauh mengenai mengapa para seniman perlu mendapatkan perlindungan hukum terhadap karya seni digital di *Non-fungible token* (NFT) karena hal seperti ini merugikan pembuat karya cipta.

---

<sup>7</sup> <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/3/10/ketika-seni-kripto-dan-fisik-bertabrakan> diakses pada 25 April 2022 pukul 11.14 WIB

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana perlindungan hukum bagi seniman terhadap karya seni digital yang diperjual belikan oleh pengguna *Non-fungible token* (NFT)?

## C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi seniman terhadap karya seni digital yang diperjual belikan oleh pengguna *Non-fungible token* (NFT).

## D. Orisinalitas Penelitian

Beranjak dari permasalahan serta tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini, dikatakan bahwa skripsi ini merupakan karya orisinal, dan bukan merupakan bentuk plagiasi dari skripsi atau karya sejenis lainnya. Adapun telaah Pustaka yang dilakukan oleh peneliti berfungsi untuk mengkaji dan melanjutkan hasil penelitian terdahulu, diantaranya:

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Asal Universitas	Kesimpulan
1.	Alis Yulia, Rima Duana, dan Nina Herlina	Pengaruh NFT Terhadap Perlindungan Hak Cipta dan	Universitas Gadjah Mada	Hadirnya NFT sebagai aset digital yang baru diharapkan bisa

		Dampaknya Terhadap Pencemaran Nama Baik		mempermudah seniman atau kreator digital untuk menjajakan karyanya. Namun, biaya dan aksesibilitas pada jaringan yang digunakan NFT dapat merusak ekosistem alam secara keseluruhan.
2.	Fitri Murfianti	Hak Cipta dan Karya Seni di Era Digital	Institut Seni Indonesia Surakarta	Meninjau pada pandangan doktrin yang berkembang, ditemukan kewajiban dalam artian suatu tindakan bisa dianggap bukan pelanggaran

				dengan syarat dilakukan secara wajar dan tidak merugikan secara ekonomis dan moral kepada pencipta karya seperti untuk tujuan Pendidikan.
3.	Fathurrohman Siliwangi dan Faiz Mufidi	Jual Beli <i>Non-Fungible Token</i> (NFT) sebagai Aset Digital Dihubungkan dengan Hak Cipta berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan	Universitas Islam Bandung	Legalitas transaksi NFT melalui <i>smart contract</i> adalah sah secara hukum, mata uang kripto dijadikan pengecualian sebagai suatu sebab terlarang karena merupakan syarat yang wajib

				dipenuhi dalam melakukan transaksi NFT di OpenSea.
--	--	--	--	---

## E. Definisi Operasional

### 1. Karya Seni/Karya Seni Digital

Karya seni digital adalah karya seni yang dibuat menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatif dan ditampilkan dalam teknologi digital.<sup>8</sup> Seni digital memiliki kelebihan tersendiri apabila dibandingkan dengan seni-seni yang lain, seperti untuk pemula hanya perlu mengetahui teknik dasar penggunaan suatu program yang akan digunakan kemudian bisa dengan bebas mendesain atau menciptakan suatu karya seni. Seniman terkadang melakukan kesalahan dalam pembuatan karya seninya, jika menggunakan seni digital bila terdapat kesalahan bisa dengan meng-undo saja tanpa harus mengulang dari awal. Karya seni digital juga lebih cenderung tidak memakan waktu banyak dalam pengerjaannya.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> <https://www.idlayer.my.id/2021/05/pengertian-digital-art.html> ,diakses pada 23 April 2022 pukul 08.10 WIB

<sup>9</sup> <https://ilmuseni.com/dasar-seni/seni-digital> , diakses pada 19 September 2022 pukul 10.14 WIB



## 2. Seniman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seniman merupakan seseorang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan serta menggelarkan karya seni (pelukir, penyair dan sebagainya).<sup>10</sup> Seniman dalam menciptakan karya seni dengan melakukan proses kreatif yang membutuhkan adanya jaminan kebebasan berkreasi. Kebebasan seniman untuk mengomentari kehidupan sosial dalam wujud hasil suatu karya seni.<sup>11</sup>

## 3. Hak Cipta

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>12</sup> Hak Cipta berbeda dengan Hak Kekayaan Intelektual lainnya yang harus didaftarkan terlebih dahulu untuk mendapatkan haknya. Hak Cipta tanpa perlu didaftarkan terlebih dahulu, hak tersebut sudah secara otomatis didapatkan oleh Pencipta dan Ciptaannya. Hak Cipta bersifat absolut, dan dilindungi haknya selama Pencipta masih hidup dan beberapa tahun setelahnya.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengertian “seniman”

<sup>11</sup> <https://www.materiedukasi.com/2017/08/pengertian-definisi-serta-tujuan-dari-seni-dan-seniman.html> , diakses pada 28 Agustus 2022

<sup>12</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>13</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*, FH UII PRESS, Yogyakarta, 2009, hlm. 37

#### 4. Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum dapat diartikan sebagai upaya melindungi yang dilakukan pemerintah dengan sejumlah peraturan yang ada. Berdasarkan definisi tersebut, perlindungan hukum dapat diartikan sebagai peraturan-peraturan bersifat memaksa yang menentukan tingkah laku manusia dalam lingkungan masyarakat. Peraturan dibuat oleh badan-badan resmi yang berwajib, agar suatu pelanggaran atas suatu tindakan terhadap peraturan yang dibuat tersebut dapat dilakukan pengambilan tindakan.<sup>14</sup>

#### F. Tinjauan Pustaka

Hukum mengenai hak cipta atas suatu karya seni diatur di dalam Undang-Undang Hak Cipta. Hak cipta itu sendiri merupakan salah satu jenis dari hak kekayaan intelektual. Berdasarkan Pasal 16 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud yang berarti dalam konsep hukum perdata termasuk kedalam hak kebendaan.<sup>15</sup> Pasal 16 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta dikatakan bahwa hak cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia yang berarti hak cipta dapat beralih atau dialihkan kepada lain pihak

---

<sup>14</sup> <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hukum-contoh--dan-cara-memperolehnya-lt61a8a59ce8062> , diakses pada 12 September 2022 pukul 09.45 WIB

<sup>15</sup> <https://www.hukumonline.com/berita/a/hak-cipta-diperlakukan-sebagai-hak-kebendaan-hol17658> , diakses pada 23 April 2022 pukul 08.30 WIB

berdasarkan hak ekonominya, sedangkan hak moralnya tetap melekat pada diri si pencipta karya tersebut.

Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa hak moral tidak dapat dialihkan kepada siapapun selama Pencipta masih hidup dan akan dialihkan ke ahli waris dengan wasiat atau sebab lain jika Pencipta sudah meninggal dunia. Kemudian Pasal 5 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa penerima hak moral dapat melepaskan atau menolak hak tersebut jika syarat pelepasan atau penolakan hak tersebut dinyatakan secara tertulis yang berarti harus ada buktinya. Pasal 6 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Pencipta dapat memiliki informasi manajemen Hak Ciptanya baik non elektronik maupun informasi elektronik.

Hak ekonomi yang terdapat pada Hak Cipta dijelaskan Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta bahwa pemegang hak cipta atau si pemilik karya dapat memanfaatkan hak ekonominya melalui ciptaannya. Dijelaskan Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta bahwa setiap orang yang akan menggunakan hak ekonominya harus mendapat izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Jika seseorang tidak mendapatkan izin tersebut maka tidak diperbolehkan untuk melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan karya cipta secara komersial, seperti yang tertera Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta.

Pada karya seni digital diperlukan juga izin tertulis pada suatu karya cipta digital untuk membuktikan adanya bukti kepemilikan agar si pemilik karya dapat memperjual belikan karyanya tanpa takut ada oknum yang melakukan pelanggaran atas hak cipta. Karya seni digital yang disematkan dalam *Non-Fungible Token* (NFT) tidak hanya visual berupa gambar saja, bisa juga berbentuk suara seperti musik atau bahkan video.

*Non-Fungible Token* (NFT) merupakan aset digital eksklusif yang dapat dijadikan sarana mata pencaharian baru bagi para pemilik karya atau seniman di era teknologi internet sekarang ini. Bedanya dengan karya seni fisik *Non-Fungible Token* (NFT) dapat mencatat *history* dari karya seni tersebut, seperti siapa pembuat karya seninya, pernah dimiliki oleh siapa saja dan harga beli masing-masing karya tersebut. Semuanya tercatat dalam *blockchain*.<sup>16</sup>

Hukum Siber atau *cyber law* adalah istilah hukum yang terkait dengan penggunaan dan pemanfaatan teknologi internet. Hukum Siber digunakan di dunia maya yang umumnya bersangkutan dengan internet. Hak Cipta termasuk ke dalam salah satu ruang lingkup pada Hukum Siber.<sup>17</sup> Keberadaan Hukum Siber di Indonesia masih harus terus dipantau dan perbaiki perkembangannya dalam sistem hukum Indonesia. Hukum Siber tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi

---

<sup>16</sup> Dio Bintang Gidete, Muhammad Amirulloh, Tasya Safiranita Ramli, *Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non-Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*, (Bandung: Vol. 3 No. 1, Maret 2022), hlm. 3

<sup>17</sup> <https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-cyber-law-dan-aturannya-lt6239804025ad0>, diakses pada 24 April 2022 pukul 22.50 WIB

informasi di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan perdagangan dan perkenomian nasional secara optimal dengan mengedepankan pelayanan publik guna tercapainya keadilan dan kepastian hukum.<sup>18</sup>

Hukum Siber di Indonesia sudah mulai diperlihatkan melalui Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Namun dengan adanya Undang-Undang tersebut belum bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang ada sebab kemajuan teknologi yang pesat tidak sejalan dengan norma-norma hukum Indonesia yang mengatur secara perlahan-lahan.<sup>19</sup>

Para ahli tentu saja akan tetap terus berusaha agar permasalahan hukum di internet dapat diselesaikan oleh Hukum Siber Indonesia. Para ahli menyatakan dalam hukum siber lebih mudah mendapatkan saksi ahli pada hukum pidana siber dibandingkan dengan hukum perdata siber yang mengakibatkan sulitnya perkembangan *cyber law* di Indonesia. Pada kenyataannya perdagangan *online* di Indonesia sudah tidak awam lagi diantara masyarakat Indonesia sendiri.<sup>20</sup>

Pada dasarnya, suatu transaksi atau kontrak dalam KUHPerdata masih menyatakan bahwa transaksi harus dilaksanakan dalam bentuk “hitam di atas putih” disertai dengan tanda tangan dan materai atau dengan

---

<sup>18</sup> Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, Ctk. Pertama, Depok, Rajawali Pers, 2017, hlm. 2

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm. 6

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm. 19

kata lain dalam bentuk tertulis (*paper based*). Sementara transaksi yang bersifat *electronic based* menggunakan sistem perikatan dimana hubungan hukum secara elektronik memadukan jaringan dari sistem komputer dengan sistem komunikasi yang selanjutnya difasilitasi jaringan global internet. Oleh karena itu, masih dipertanyakan apakah perjanjian tersebut sudah dapat dipercaya atau dapat berjalan dengan semestinya.<sup>21</sup>

Para pencipta karya atau seniman yang menjual karya seni digitalnya menggunakan *Non-Fungible Token* (NFT) pastinya membutuhkan suatu perlindungan hukum yang dapat melindungi keberadaan karya seninyatanpa harus khawatir bahwa akan ada yang mengambil tanpa izin hak moral dalam Hak Ciptanya dan tetap bisa menggunakan hak ekonominya tanpa ada hambatan.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian hukum sebagai berikut :

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif atau hukum kepustakaan

---

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm. 38

merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan Pustaka atau data sekunder.<sup>22</sup>

## 2. Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan produk hukum yang diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek kajian penelitian yaitu peraturan perundangan Indonesia yang dapat digunakan sebagai perlindungan hukum bagi seniman terhadap karya seni digital yang diperjual belikan oleh pengguna *Non-fungible token* (NFT).

## 3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian normatif. Pendekatan yang digunakan untuk mengkaji masalah yang akan diteliti adalah pendekatan peraturan perundangan (*statue approach*) dan pendekatan konseptual. Pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) adalah pendekatan dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. Pendekatan konseptual (*conseptual approach*) adalah pendekatan yang beranjak dari pandangan serta doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum.

## 4. Sumber Data Penelitian

Sumber Data Penelitian yang digunakan merupakan sumber data sekunder yaitu berupa data yang diperoleh dari perundang-undangan,

---

<sup>22</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 13-14

literatur, jurnal serta hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Sumber data yang digunakan untuk mengkaji permasalahan dalam penelitian ini:

a. Data Sekunder

- 1) Bahan Hukum Primer, yakni bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, seperti peraturan perundang-undangan yang berlaku. Adapun peraturan perundang-undangan tersebut antara lain:
  - a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
  - b) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
  - c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - d) Peraturan Menteri Pertahanan Nomor 82 Tahun 2014 tentang Pertahanan Siber
- 2) Bahan Hukum Sekunder, merupakan bahan yang tidak memiliki kekuatan mengikat secara yuridis seperti buku-buku literatur, jurnal, dan makalah ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan dalam skripsi ini.
- 3) Bahan Hukum Tersier, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia, artikel-artikel yang diperoleh melalui internet dan berita melalui internet.



## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian yang digunakan penulis adalah kajian kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari dan menganalisis secara sistematis bahan-bahan pustaka yang meliputi bahan hukum primer berupa ketentuan perundang-undangan yang berkaitan dengan perlindungan hukum Hak Cipta terhadap ciptaannya, juga bahan yang berasal dari buku atau sumber lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

## 6. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk merumuskan, menafsirkan, dan memakai suatu data. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif normative. Teknik deskriptif tersebut dimaksudkan dengan memaparkan apa adanya tentang suatu peristiwa atau kondisi hukum. Pendeskripsian yang dilakukan mengemukakan apa adanya tanpa disertai tanggapan atau pendapat pribadi.<sup>23</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilakukan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 (empat) bab, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

---

<sup>23</sup> I Made Pasek, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Ctk. Kedua, Prenada Media Group, Jakarta, 2016, hlm. 152

Bab pertama ialah pendahuluan yang memberi gambaran umum serta menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN UMUM

Bab kedua berisikan berbagai tinjauan pustaka yang digunakan sebagai tinjauan teori dalam menganalisis yang bersumber dari perundang-undangan maupun literatur-literatur mengenai *cyber law* dan hukum Hak Cipta atas suatu ciptaan.

## BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ketiga memuat hasil analisis penelitian dan pembahasan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan terhadap peraturan dalam Undang-Undang Hak Cipta terhadap perlindungan hukum bagi seniman yang karya seni digitalnya diperjualbelikan di *non-fungible token* (NFT).

## BAB IV PENUTUP

Bab keempat ini menampilkan kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi atau saran berdasarkan hasil penelitian kepada pembaca guna memanfaatkan ataupun mengembangkan penelitian dalam skripsi ini agar menjadi lebih baik.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM MENGENAI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP SENIMAN TERHADAP KARYA SENI DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN OLEH PENGGUNA *NON-FUNGIBLE TOKEN* (NFT)

#### A. Hukum Siber Indonesia (Indonesia *Cyber Law*)

##### 1. Definisi Hukum Siber (Cyber Law)

Hukum Siber atau *cyber law* adalah hukum yang mengatur aktivitas di dunia *cyber* (dunia maya).<sup>24</sup> *Cyber Law* merupakan istilah hukum yang digunakan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Di Indonesia, istilah untuk *cyber law* lebih dikenal dengan istilah lain, seperti Hukum Sistem Informasi, Hukum Informasi dan Hukum Telematika (Telekomunikasi dan Informatika).<sup>25</sup>

*Cyber Law* dibentuk karena fondasi dari hukum di berbagai negara adalah “ruang dan waktu”. Sementara internet dan jaringan

---

<sup>24</sup> Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi (Cybercrime Law) : Telaah Teoritik dan Bedah Kampus*, Yogyakarta, 2013, hlm. 15

<sup>25</sup> Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, Ctk. Pertama, Depok, Rajawali Pers, 2017, hlm. 26-27

komputer melewati batas ruang dan waktu tersebut.<sup>26</sup> Pengertian dari Siber atau Ruang Siber atau *cyber space* adalah ruang dimana berbagai komunitas saling terhubung menggunakan jaringan internet untuk melakukan kegiatan sehari-hari.<sup>27</sup> Istilah Hukum Siber dilandasi pemikiran bahwa “siber” identik dengan “dunia maya” jika dihadapkan dengan persoalan terkait pembuktian dan penegakan hukumnya. Istilah tersebut akan cukup untuk menghadapi persoalan yang dihadapi para penegak hukum jika kesulitan membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan sebagai “maya”, sesuatu yang tidak terlihat dan semu.<sup>28</sup>

Kegiatan *cyber* yang berbasis internet saat ini tidak dapat dibatasi oleh teritori Negara, yang berarti kegiatan *cyber* dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Meskipun kegiatan ini memiliki alat bukti *virtual* dan bersifat elektronik, kegiatan *cyber* adalah kegiatan virtual yang berdampak nyata.<sup>29</sup>

## 2. Tujuan Hukum Siber

*Cyber Law* sangat dibutuhkan, kaitannya dengan upaya pencegahan tindak pidana, ataupun penanganan tindak pidana.

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm. 196

<sup>27</sup> Peraturan Menteri Pertahanan Nomor 82 Tahun 2014 tentang Pertahanan Siber

<sup>28</sup> Nudirman Munir, *Op Cit*, hlm. 26-27

<sup>29</sup> Ahmad Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung, Refika Aditama, 2010, hlm. 2-3

*Cyber Law* akan menjadi dasar hukum dalam proses penegakan hukum terhadap kejahatan-kejahatan dengan sarana elektronik dan komputer.<sup>30</sup>

Hukum Siber pertama di Indonesia adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pembentukan peraturan tersebut bertujuan untuk memberikan kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik, mendorong pertumbuhan ekonomi, mencegah terjadinya kejahatan berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta melindungi masyarakat pengguna jasa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>31</sup>

### 3. Asas-asas Hukum Siber

Beberapa asas yang digunakan dalam kaitannya dengan penentuan hukum yang berlaku, yaitu:<sup>32</sup>

- a. *Subjective territoriality*, dalam perspektif ini hukum berlaku berdasarkan tempat cybercrime dilakukan dan penyelesaian tindak pidananya dilakukan di negara lain.
- b. *Objective territoriality*, dalam perspektif ini hukum berlaku berdasarkan dimana akibat utama kejahatan itu terjadi dan

---

<sup>30</sup> Nudirman Munir, *Op Cit*, hlm. 196

<sup>31</sup> Sahat Maruli T. Situmeang, *Cyber Law*, Ctk Pertama, Bandung, Cakra, 2020, hlm. 10

<sup>32</sup> Widodo, *Op Cit*, hlm. 40

memberikan dampak yang sangat merugikan bagi negara yang bersangkutan.

- c. *Nationality*, dalam perspektif ini negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku.
- d. *Passive nationality*, yang menekankan yurisdiksi berdasarkan kewarganegaraan korban.
- e. *Protective principle*, dalam perspektif ini hukum didasarkan atas keinginan negara untuk melindungi kepentingan negara dari kejahatan yang dilakukan di luar wilayahnya, yang umumnya digunakan apabila korban adalah negara atau pemerintah,
- f. *Universality*, asas ini selayaknya memperoleh perhatian khusus terkait dengan penanganan hukum kasus-kasus cyber. Asas ini disebut juga sebagai *universal interest jurisdiction*. Pada mulanya asas ini menentukan bahwa setiap negara berhak untuk menangkap dan menghukum para pelaku pembajakan. Asas ini kemudian diperluas sehingga mencakup pula kejahatan terhadap kemanusiaan (*crimes against humanity*), misalnya penyiksaan, genosida, pembajakan udara dan lain-lain.

#### 4. Ruang Lingkup Hukum Siber

Ruang lingkup pada *cyber law* meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subjek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat memasuki *cyber space* atau dunia maya.<sup>33</sup> Secara garis besar ruang lingkup *cyber law* ini berkaitan dengan persoalan-persoalan atau aspek hukum dari *E-Commerce, Trademark/Domain Names, Privacy and Security on the Internet, Copyright, Defamation, Content Regulation, Dispute Settlement*, dan sebagainya.<sup>34</sup> Pada tulisan kali ini, persoalan atau aspek hukum yang akan dibahas mengenai Ruang Lingkup Hukum Siber yaitu *Copyright* atau Hak Cipta.

#### B. Hak Cipta (*Copyright*)

##### 1. Definisi Hak Cipta (*copyright*)

Menurut Jonathan Rosenoer, Hak Cipta (*copyright*) merupakan bagian dari ruang lingkup Hukum Siber (*Cyber Law*).<sup>35</sup> 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

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hlm. 1

<sup>34</sup> Lita Sari Marita, *Cyber Crime dan Penerapan Cyber Law dalam Pemberantasan Cyber Law di Indonesia*, pada <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/4901>

<sup>35</sup> <https://fahum.umsu.ac.id/cyber-law-apalagi/#:~:text=Cyber%20Law%20adalah%20aspek%20hukum,memasuki%20dunia%20cyber%20atau%20maya., diakses pada 18 Mei 2022 pukul 13.01 WIB>

karya-karya sastra dan seni” atau “*protection of literary and artistic work*”. Pengertian Hak Cipta sudah diungkap dalam beberapa doktrin yang dilakukan oleh para pakar dan juga beberapa peraturan terdahulu yang masih digunakan.<sup>36</sup>

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,<sup>37</sup> 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.<sup>38</sup>

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

---

<sup>36</sup> Helitha Novianti Muchtar, *The Art of Copyright: Lindungi Hak Moral Karya Anda*, Bandung, Bitread Publishing, 2017, hlm. 24

<sup>37</sup> Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Jakarta, Rajawali Press, 1995, hlm. 26

<sup>38</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta



apresiasi atas karyanya. Selain sebagai bentuk apresiasi, insentif ini juga dapat mendukung para creator untuk tetap produktif dalam menghasilkan karya.<sup>39</sup>

## 2. Objek Hukum Hak Cipta

Objek merupakan suatu material yang melekat pada subjek hukum sebagai suatu pelaksana predikat. Dalam aspek luas, berbicara objek hukum berarti bicara mengenai benda sebagaimana diatur dalam KUHPerdara Buku II. Hak Cipta termasuk dalam Hukum Kekayaan Intelektual atau HKI, HKI merupakan bagian dari klasifikasi benda tidak berwujud yang dapat diakses oleh pihak lain.<sup>40</sup> Pasal 499 KUHPerdara 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, seperti Hak Cipta. 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:

---

<sup>39</sup> Sujana Donandi, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia : Intellectual Property Rights Law in Indonesia*, Deepublish, Sleman, 2019, hlm. 19

<sup>40</sup> *Ibid*, hlm. 24

- a. Pewarisan;
- b. Hibah;
- c. Wakaf;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa di dalam Hak Cipta terdapat pengertian ide dan konsepsi hak milik.

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 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.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Sophar Maru Hutagalung, *HAK CIPTA: Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*, Sinar Gra ika, Ctk. Pertama, Jakarta, 2012, hlm. 16-17

Menurut L. J. Taylor dalam bukunya *Copyright For Librarians* menyatakan bahwa yang dilindungi Hak Cipta adalah ekspresi dari sebuah ide. Artinya, Hak Cipta melindungi ciptaan sudah dalam bentuk nyata, bukan masih merupakan gagasan.<sup>42</sup> Hak Cipta pada prinsipnya melindungi ciptaan yang dihasilkan oleh seseorang atau badan hukum. Demikian karya-karya ciptaan yang mendapatkan perlindungan Hak Cipta dapat dianggap sebagai objek Hak Cipta.<sup>43</sup>

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;

---

<sup>42</sup> Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 56

<sup>43</sup> Sujana Donandi, *Op Cit*, hlm. 26

- 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 sinematograh;
- 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.<sup>44</sup>

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.<sup>45</sup>

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.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Duwi Handoko, *Hukum Positif Mengenai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Jilid 1)*, Ctk. Pertama, Hawa dan Ahwa, 2015, hlm. 14-15

<sup>45</sup> Pasal 40 ayat (2) dan (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>46</sup> Tim Visi Yustisia, *Panduan Resmi Hak Cipta: Mulai Mendaftar, Melindungi, dan Menyelesaikan Sengketa*, Ctk. Pertama, Visimedia, 2015, hlm. 10-11

Kedudukan pencipta terhadap hasil karya ciptanya yang Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, jika diserahkan sebagian maka bagian yang diserahkan bagi pencipta sudah tidak ada lagi haknya, sedangkan bagian yang tidak diserahkan tetap ada hak sepenuhnya bagi pencipta. Hak Cipta yang diserahkan kepada pihak lain seluruhnya maka pencipta tetap berwenang menjalankan suatu tuntutan hukum untuk mendapatkan ganti kerugian terhadap seseorang yang melanggar Hak Cipta tersebut. Berdasarkan prinsipnya, bahwa seseorang dapat menuntut orang lain atau badan yang melanggar hak ciptanya, juga adanya hak untuk mengadakan perubahan yang izinnya diberlakukan seumur hidup. Hak-hak yang dapat diserahkan atau dipindahkan:

- a. Memperbanyak hasil ciptaan;
- b. Mengumumkan hasil ciptaan;
- c. Menerjemahkan hasil ciptaan;
- d. Menyandiwarakan, baik dalam radio maupun televisi, dan sebagainya.

Hak yang tidak dapat diserahkan atau yang tetap melekat pada pencipta, yaitu hak untuk menuntut pelanggaran hasil ciptaan dan izin perubahan terhadap ciptaan. Hak-hak tersebut biasa dikenal

sebagai *transfersable* dan *non-transferable right* yang sekarang disebut sebagai *moral rights*.<sup>47</sup>

### 3. Subjek Hukum Hak Cipta

Subjek Hukum Hak Cipta merujuk kepada pihak ataupun entitas-entitas yang berkaitan dengan Hak Cipta. Dengan artian, 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.<sup>48</sup>

Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Ketentuan dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa saat suatu ciptaan sudah terwujud atau lahir maka sejak itu pula hak atas ciptaan tersebut lahir bagi penciptanya.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Sophar Maru Hutagalung, *Op Cit.*, hlm. 18-19

<sup>48</sup> Duwi Handoko, *Op Cit.*, hlm. 35

<sup>49</sup> Sophar Maru Hutagalung, *Op Cit.*, hlm. 14-15

Apabila terbukti sebaliknya, maka yang dianggap sebagai pencipta yaitu orang yang namanya disebut dalam ciptaan; dinyatakan sebagai pencipta pada suatu ciptaan; dan tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta. Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin dan mengawasi proses penyelesaian seluruh ciptaan. Apabila tidak ada orang yang memimpin dan mengawasi proses penyelesaian ciptaan, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpun ciptaan dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian ciptaannya. 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.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Tim Visi Yustisia, *Op Cit*, hlm. 7-8



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. Pada dasarnya, seseorang yang menghasilkan suatu karya tertentu adalah seorang pemilik Hak Cipta. Pengertian Pencipta dijelaskan pada Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, dan Pasal 1 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan tentang Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerimanya tersebut secara sah. 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. Negara atau badan hukum, seperti penerbit atau produser rekaman juga dianggap sebagai pemegang Hak Cipta secara hukum, dalam hal-hal:

- 1) Pencipta tidak diketahui jati dirinya atau tidak dikenal (*anonymous works*);
- 2) Pencipta tidak mau diketahui jati dirinya atau pencipta yang menggunakan nama samara (*pseudonymous works*);
- 3) Ciptaan-ciptaan berupa ekspresi budaya tradisonal;

- 4) Ciptaan yang belum diterbitkan dan tidak diketahui dan tidak diketahui siapa penciptanya atau penerbitnya.<sup>51</sup>

#### 4. Hak Moral dan Hak Ekonomi pada Hak Cipta

Hak Cipta memiliki perlindungan hukum terhadap hak-hak yang terkait dengan 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*.<sup>52</sup>

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

---

<sup>51</sup> <http://repository.uin-suska.ac.id/15685/7/7.%20BAB%20II%2018220IH.pdf>, diakses pada 27 September 2022 pukul 16.20

<sup>52</sup> Kartini Hartono, *Hukum Hak Cipta Di Indonesia*, Mandar Maju, Bandung, 2006, hlm.

untuk menghargai karya Ciptaannya, karena masih ada Hak Moral yang dinikmati oleh Pencipta.<sup>53</sup>

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 pihak lain, 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.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> R. Diah Imaningrum Susanti, *Hak Cipta: Kajian Filosofis dan Historis*, Setara Press, Malang, 2017, hlm. 39

<sup>54</sup> Bernard Nainggolan, *Komentar Undang-Undang Hak Cipta*, PT Alumni, Bandung, 2016, hlm. 56

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.<sup>55</sup> Sedangkan Hak Integritas adalah hak pencipta atas keutuhan karya, hak ini terdapat dalam Pasal 6 bis Konversi 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 kretivitasnya, diri mereka dan kemampuan terbaik mereka kepada masyarakat. Dalam hal ini, Hak Moral bagi Pencipta sangat erat kaitannya dengan kebutuhannya untuk berekspresi.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>R. Diah Imaningrum Susanti, *Op Cit.*, hlm. 41

<sup>56</sup> *Ibid*, hlm. 46-48

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.<sup>57</sup>

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

---

<sup>57</sup> Tim Visi Yustisia, *Op Cit.*, hlm. 2

Hak Cipta mengerjakan perbanyak ciptaan kemudian dijual di pasaran, maka Pencipta akan mendapatkan keuntungan materi dari perbanyak 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.<sup>58</sup>

Hak Ekonomi adalah Hak Eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaannya.<sup>59</sup>

Hak Ekonomi dalam Hak Cipta diperluas bukan hanya pada keuntungan dalam memperbanyak karya (*copyright*) melainkan juga membuat terjemahan atas suatu karya, menampilkan karya ciptaanya di depan publik, dan perbuatan-perbuatan lain yang terkait dengan kemajuan teknologi dalam mengekspresikan Ciptaan, seperti menyiarkan kembali karya cipta atau menyimpannya dalam komputer.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Bernard Nainggolan, *Op Cit.*, hlm. 56

<sup>59</sup> R. Diah Imaningrum Susanti, *Op Cit*, hlm. 54

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 58

## 5. Hak Moral dan Hak Ekonomi pada Hak Cipta dalam Islam

Abdullah Al-Muslih dan Shalah Al-Shawi dalam buku berjudul Fikih Keuangan Islam merincikan terkait sandaran hukum bagi penetapan Hak Cipta, keduanya menyebutkan dalil-dalil hukum yang dapat digunakan adalah:

- a. Dalil mencari masalah, yaitu ketika Hak Cipta terpelihara maka akan mendatangkan kemaslahatan umum, yang berarti diharapkan akan semakin banyak pengkajian ilmiah dan mendorong para cendekiawan untuk melakukan berbagai penelitian dan menulis buku-buku yang bermanfaat sementara tulisan dan hak cipta mereka terjaga dari berbagai pelanggaran. Islam datang untuk merealisasikan kemaslahatan dan menghindari kerusakan.
- b. Dalil 'Urf (kebiasaan), artinya persoalan ini muncul di tengah-tengah ummat dan kesepakatan kaum muslimin untuk melakukannya merupakan dalil bahwa mereka sudah mengetahui diperbolehkannya urusan itu. Jelas bahwa kebiasaan itu memiliki pengaruh dan hukum syariat.
- c. Pendapat yang diambil dari sebagian ulama yang mengatakan bahwa diperbolehkannya mengambil upah dari mengajarkan ilmu-ilmu agama, bahkan



saat ini ada pendapat yang menyatakan dibolehkannya mengambil upah bagi seorang muadzin.

- d. Qiyas, seorang produsen atau pembuat barang bisa menikmati hasil karyanya, memiliki kebebasan dan kesempatan untuk orang lain memanfaatkannya atau melarangnya, begitu pula untuk seorang pembuat karya termasuk penulis dengan segala kesungguhannya dan segala upayanya telah menyusun sebuah tulisan.
- e. Kaidah Sadd Adz-Dzara'i (menolak jalan menuju haram), artinya ketika pemilik hak cipta diberikan hak untuk mengeksploitasi ciptaannya maka dia akan mendapatkan manfaatnya, namun jika tidak dilindungi maka akan timbul berbagai kerusakan, seperti pencipta tidak mau lagi membuat sebuah karya, hal ini tentu berakibat kepada terhambatnya ilmu pengetahuan.
- f. Dasar ditetapkannya nilai jual, adalah adanya mutu yang dibolehkan syariat. Mutua tau nilai dari karya ilmiah bagi umat manusia kini dan di masa yang akan datang sangat jelas sekali. Para ulama telah mengakui nilai dari berbagai fasilitas yang lahir dari sebagian

jenis hewan seperti ulat atau kicauan burung maka manfaat dan fasilitas yang berasal dari karya tulis misalnya tentu lebih layak lagi memiliki nilai jual, karena lebih banyak faedahnya.<sup>61</sup>

## 6. Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta

Sistem perlindungan dalam Hukum Kekayaan Intelektual atau HKI, khususnya Hak Cipta meliputi; subjek perlindungan, obek 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.<sup>62</sup>

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.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Agus Suryana, "Hak Cipta Perspektif Hukum Islam", *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol. 03 No. 05, 2015, hlm. 254-255, lihat di <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/am/article/view/144>

<sup>62</sup> Sudjana, *Hukum Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Keni Media, Bandung, 2018, hlm.

<sup>63</sup> *Ibid*, hlm. 42

- a. 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.<sup>64</sup>
- b. Objek perlindungan. Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.
- c. 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.<sup>65</sup>
- d. Jangka waktu. Masa berlaku perlindungan Hak Cipta seperti pada Pasal 61 ayat 1, dilakukan pengumuman bagian per bagian dihitung sejak tanggal pengumuman bagian yang terakhir.
- e. Pembatasan Hak Cipta. Pembatasan Hak Cipta terhadap karya seni ini sebagaimana diatur dalam Pasal 43 huruf d menyatakan pembuatan dan penyebarluasan konten Hak

---

<sup>64</sup> Pasal 1 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>65</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pasal 1865

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

- f. Kepentingan Pendidikan & penelitian, kemanan & hiburan. Penggunaan, pengambilan, penggandaan, serta perubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara menyeluruh atau sebagian yang substansialnya tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Sudjana, *Op Cit*, hlm. 54

### **BAB III**

#### **A. Perlindungan Hukum Bagi Seniman Terhadap Karya Seni Digital Yang Diperjual Belikan Oleh Pengguna *Non-Fungible Token* (NFT) Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

Perlindungan hukum bagi Seniman di Indonesia terhadap karya seni terutama yang diciptakan secara digital merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan. Pada era digital sekarang ini, para pengguna internet dengan mudah mendapatkan maupun menyebarkan banyak hal di internet. Begitupula dengan seniman yang dapat dengan mudah menaruh karya seni digitalnya di *platform* yang disajikan dan masyarakat yang dapat dengan mudah mengambil atau mengakses dengan maksud memiliki karya seni yang disajikan di internet. Maka dari itu penting adanya perlindungan hukum terhadap karya seni digital yang mudah diakses oleh masyarakat guna menghindari adanya pelanggaran Hak Cipta atas Karya Seni yang diunggah oleh para seniman tersebut.

Pada zaman yang serba digital seperti sekarang ini, karya seni menjadi lazim ditemukan dalam bentuk media digital tidak seperti beberapa tahun sebelumnya karya seni yang mungkin hanya dapat dilihat atau ditemui pada media konvensional seperti pada kanvas atau pahatan pada batu maupun kayu. Semenjak teknologi komputer pertama ditemukan, berbagai

macam karya seni digital telah diciptakan dan mempunyai nilai tersendiri bagi para pencinta karya seni.<sup>67</sup>

Seni digital (*digital art*) adalah istilah umum untuk berbagai karya seni dan praktek yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatif dan/atau proses presentasi suatu karya seni. Sejak tahun 1970, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan seni multimedia, dan digital art itu sendiri merupakan istilah seni media baru. Dampak dari teknologi digital telah mengubah kegiatan hasil karya seni seperti lukisan, gambar dan patung menjadi bentuk-bentuk baru, seperti seni di internet, seni instalasi digital, dan virtual reality, telah diakui menjadi praktek artistic. Seniman digital umumnya digunakan sebagai istilah untuk menggambarkan seorang seniman digital (*digital artist*) yang memanfaatkan teknologi digital dalam memproduksi karya seni buaatannya. Seni digital merupakan istilah yang diterapkan untuk seni kontemporer yang menggunakan metode produksi massal atau media digital.<sup>68</sup>

Perkembangan kondisi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terjadi di Indonesia maupun yang terjadi di negara lain, beserta aplikasinya. Aplikasi pemanfaatan berkaitan dengan pekerjaan dan pemanfaatan layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi

---

<sup>67</sup> Ahmad M. Ramli, *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*, P.T. Alumni, Bandung, 2018, hlm. 38

<sup>68</sup> <https://www.scribd.com/doc/228229297/Seni-Digital> , diakses pada 2 Agustus 2022 pukul 21.17 WIB

seperti *e-banking* dan *e-shopping*. Karakteristik teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu sangat dinamis terhadap perubahan, menurunkan biaya, aplikasi dan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam banyak bidang terkait dengan profesi serta gaya hidup masyarakat meningkat secara cepat, juga adanya kualitas keterampilan sumber budaya manusia dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dapat meliputi seluruh komponen yang berbasis informasi, digerakkan oleh komputer dan komunikasi berkaitan dengan aktivitas. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan peran diantaranya mendapatkan informasi kehidupan pribadi seperti (Kesehatan, hobi, rekreasi dan rohani), profesi seperti (sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis), asosiasi profesi serta sarana kerja sama antarpribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor-faktor lainnya. Aplikasi dan inovasi teknologi informasi dan komunikasi terjadi dalam berbagai bidang dan membawa perubahan pada gaya hidup, demikian juga pada masyarakat di Indonesia. Masyarakat di perkotaan cepat beradaptasi dengan perubahan gaya hidup yang berbasis *high technology*.<sup>69</sup>

NFT atau *Non-Fungible Token* merupakan salah satu wujud dari adanya perkembangan teknologi terhadap perubahan gaya hidup, terutama pada kalangan anak muda. Kementerian Komunikasi dan Informatika

---

<sup>69</sup> Rini Rachmawati, *Pengembangan Perkotaan dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Ctk. Pertama, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2014, hlm. 15-16

(Kemenkominfo) melalui Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi memperkenalkan seri webinarnya yang memuat berbagai pengetahuan tentang *Non-Fungible Token* (NFT) dan *blockchain* yang bertajuk Obral Obrol liTerasi Digital (OOTD), dalam webinar tersebut dinyatakan bahwa seiring dengan pertumbuhan *cryptocurrency* di berbagai negara, Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam mengadopsi teknologi baru. Jumlah pencarian Google pada *cryptocurrency*, NFT, dan *blockchain* di Indonesia meningkat selama setahun terakhir dibandingkan dengan negara lain.<sup>70</sup>

Pembentukan perundangan mengenai Hak Cipta bertujuan untuk melindungi berbagai macam karya seni yang diciptakan oleh para seniman. Dalam konteks hukum, karya seni merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Hak tersebut merupakan hak yang timbul dari Tindakan kreatif manusia dalam menciptakan karya baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan manusia. Pasal 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan Hak Eksklusif bagi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta yang berarti tidak boleh ada yang memanfaatkan hak tersebut tanpa izin dari pemegang hak cipta tersebut.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> <https://investor.id/it-and-telecommunication/284146/kemenkominfo-edukasi-kaum-muda-tentang-nft-dan-blockchain> , diakses pada 4 agustus 2022 pukul 21.15 WIB

<sup>71</sup> <http://www.haki.lipi.go.id/utama.cgi?cetakartikel&1081821747>, diakses pada 30 Juni 2022 pukul 13.26 WIB



Hak Cipta pada hakekatnya adalah suatu bentuk kepemilikan pribadi atas suatu ciptaan, suatu bentuk perwujudan gagasan pencipta dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Ketika seseorang membeli buku, maka yang dibeli hanya hak untuk menyimpan dan meminjam buku sesuai keinginan pembeli. Buku tersebut dimiliki dalam wujud konkret atau wujud fisik oleh si pembeli. Namun, dengan membeli buku tersebut, bukan berarti hak cipta atas karya dalam buku jadi berpindah tangan kepada pembeli, melainkan hak cipta atas karya dalam buku yang dibeli tetap milik penulis dari karya yang diterbitkan sebagai buku tersebut.<sup>72</sup>

Sama halnya dengan karya seni digital yang diperjual belikan di *Non-Fungible Token* (NFT). Belakangan ini pamor dari keberadaan NFT mulai meroket. Keberadaan NFT di Indonesia pun mulai menjadi tren setelah seseorang bernama Ghozali trending di Twitter mengenai *tweet* nya yang membahas pencapaian atas keberhasilannya menjual lebih dari 230 foto di OpenSea.<sup>73</sup> Karya seni digital yang diperjual belikan di NFT sangat beragam macam bentuknya selain foto ada juga gambar, gif, video maupun musik. Pembeli dapat membeli karya seni digital yang berada pada *platform* tersebut menggunakan alat tukar kripto untuk dapat dimiliki secara pribadi. Setelah pembeli sudah melakukan transaksi sampai tahap akhir maka karya seni digital yang dibeli sudah dapat dimiliki oleh pembeli tersebut. Namun

---

<sup>72</sup> Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Ctk. Kedua, P.T. Alumni, Bandung, 2003, hlm. 96

<sup>73</sup> <https://www.suarasurabaya.net/ekonomibisnis/2022/mengenal-nft-cara-baru-jual-beli-karya-seni-digital/> , diakses pada 7 Juli 2022 jam 14.36

bukan berarti hak cipta atas karya seni digital yang dibeli jadi berpindah tangan kepada pembeli. Hak cipta atas karya seni digital tersebut tetap milik si Seniman yang menciptakan karya seni tersebut.

Dalam konteks Hak Cipta ditemukan keyakinan bahwa wajar saja jika seorang pencipta karya atau seorang penemu mendapat bagian dari nilai karya yang dibuatnya, untuk menuai hasil dari ladang tempat ia menaburkan benih.<sup>74</sup>

Teknologi NFT secara teoritis memungkinkan pencipta karya seni mendapatkan pemasukan dari hasil penjualan NFT mereka. Sayangnya, sebagai sebuah teknologi baru NFT juga memiliki celah resiko berupa *fraud* atau penipuan yang dilakukan oknum-oknum atas hak kekayaan intelektual.

Korban pelanggaran atas kekayaan intelektual di pasar NFT tidak hanya menimpa para brand ternama saja, beberapa seniman juga menjadi korban yang hasil karya seninya dijual di *platform marketplace* NFT tanpa seizin mereka. Hal tersebut juga terjadi pada karya ilustrator asal Indonesia Kendra Ahimsa, yang diplagiat oleh seniman kripto bernama Twisted Vacancy. Bahkan mahakarya dari seniman Van Gogh pun dimodifikasi dan dijual oleh akun Bored Starry Night Dog Club. Persyaratan Layanan yang dilayangkan dari sisi *platform* OpenSea sebenarnya telah menyatakan bahwa semua merek dagang pihak ketiga lainnya, merek dagang terdaftar, dan nama produk yang disebutkan di layanan atau yang terkandung dalam

---

<sup>74</sup> Paul Goldstein, *Copyrights Law: Then, Now and Tomorrow*, terjemahan oleh Masri Maris, Hak Cipta: Dahulu, Kini dan Esok, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1997, hlm. 12

konten yang ditautkan ke atau yang terkait dengan NFT apapun yang ditampilkan di layanan adalah milik dari pemiliknya masing-masing dan tidak boleh disalin, ditiru atau digunakan, seluruhnya atau sebagian, tanpa izin dari pemegang hak kekayaan intelektual yang berlaku. Formulari pelaporan daring juga disediakan oleh *platform* ini bagi mereka yang menemukan kekayaan intelektual asetya telah dilanggar. Mekanisme pelaporan ini mensyaratkan pelapor untuk mengisi detail Hak Kekayaan Intelektual dan informasi lainnya yang relevan. Laporan kemudian akan diulas dan apabila memenuhi kriteria pelanggaran Hak Cipta, maka akan diambil tindakan termasuk penghapusan NFT yang dimaksud telah melanggar Hak Cipta dari *platform*. Para pemilik Hak Kekayaan Intelektual sebuah aset di NFT secara tidak langsung dituntut untuk proaktif mengawasi dan melaporkan jika menemukan adanya pelanggaran. Bahkan setelah penghapusan aset yang melanggar Hak Cipta, pemilik Hak atas Kekayaan Intelektual tersebut masih perlu terus memantau berbagai *platform* untuk memastikan bahwa aset yang dilanggar tidak kembali dipasarkan dan ditawarkan. Integrity Indonesia telah bekerja sama dengan *platform marketplace* global untuk menghapus produk palsu di *platform*-nya. Mereka menyatakan bahwa siap membantu para pemilik hak untuk melindungi identitas dan reputasi hak mereka dengan memerangi pelanggaran produk mereka. Selain melakukan produk palsu di saluran daring, Integrity Indonesia juga berpengalaman dalam pemantauan secara terus menerus

untuk mendeteksi dan mengidentifikasi apakah produk yang dilanggar kembali menggunakan akun atau saluran yang berbeda.<sup>75</sup>

Kehadiran NFT dapat dikatakan sangat membantu para seniman karya seni digital terutama karya seni berbentuk lukisan. Para seniman memiliki kemungkinan untuk menunjukkan hasil karya mereka serta dapat menjual hasil karya lukisannya dengan target pasar yang lebih luas. Perkembangan zaman merupakan salah satu faktor bahwa karya seni lukisan mulai kurang diminati oleh masyarakat terutama anak muda. Hal tersebut menyebabkan para seniman harus mampu beradaptasi pada zaman digital, salah satunya dengan cara digitalisasi terhadap karya seni terutama lukisan melalui *Non-Fungible Token* (NFT). Pada dasarnya, NFT berfokus kepada dunia seni rupa berupa lukisan yang diubah ke dalam bentuk digital.<sup>76</sup>

Penggunaan teknologi NFT mempunyai tujuan yang baik, yaitu agar tidak ada pelanggaran Hak Cipta atas suatu karya seni digital yang berada di dalam Ethereum. Penggunaan NFT dan sistem *blockchain* dapat menjadi sebuah komunitas dan membentuk suatu kultur yang lebih adil berkat adanya transparansi dan desentralisasi. *Blockchain* dan NFT juga membuka peluang bagi seniman-seniman independent baru yang kesulitan memasuki pasar konvensional. Teknologi *blockchain* juga memungkinkan token akan dimiliki dan diperdagangkan dengan aman tanpa adanya keterlibatan pihak

---

<sup>75</sup> <https://www.integrity-indonesia.com/id/blog/2022/03/15/maraknya-pelanggaran-hak-kekayaan-intelektual-di-pasar-nft> , diakses pada 6 September 2022 pukul 13.48

<sup>76</sup> <https://indodax.com/academy/pembahasan-lengkap-tentang-karya-seni-2-dimensi-dan-adaptasinya-ke-nft-art/> , diakses pada 30 November 2022 pukul 18.04

ketiga, sehingga seniman tersebut dapat langsung menjual karya seni digital mereka kepada para kolektor tanpa perantara.

Sifat NFT yang tidak dapat dipertukarkan telah menciptakan model distribusi baru untuk monetisasi kekayaan intelektual. Dalam konteks Hak Cipta, NFT masih menuai perdebatan di antara komunitas seni maupun masyarakat luas karena nyatanya teknologi *blockchain* dan NFT justru seperti memberikan celah bagi pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan eksploitasi karya seni. Ketika suatu sistem yang dapat dimiliki oleh siapapun kemudian membuat dan menjual token tanpa perlu konfirmasi terlebih dahulu atas validitas Hak Cipta karya tersebut, akan berpotensi disalahgunakan apabila tidak mempunyai landasan hukum yang mampu memfasilitasi seluruh aspek teknologi tersebut. Seperti contoh kasus seniman asal Indonesia bernama Kendra Ahimsa yang menjadi korban pelanggaran Hak Cipta atas plagiarisme yang dilakukan oleh seniman kripto bernama Twisted Vacancy. Selain beberapa elemen yang diambil secara langsung dari ilustrasinya tanpa modifikasi, Kendra merasa sangat dirugikan atas tindakan plagiarisme tersebut karena Twisted Vacancy dianggap merenggut identitas visualnya di dunia seni, terlebih lagi dalam dunia seni kripto yang masih terbilang baru. Kasus lain ditemukan pada seniman asal Kanada yang sudah meninggal dunia bernama Qing Han atau lebih dikenal dengan Qinni. Setahun setelah kematiannya, ditemukan bahwa seseorang mencuri identitas Qinni untuk menjual NFT dari karya seninya melalui Twinci.

Peningkatan pesat NFT juga disertai oleh kehadiran *scammers* atau penipu yang mencoba mengambil keuntungan dari jual beli karya seni digital. Eksistensi mereka dikarenakan kurangnya regulasi khusus terkait NFT. Penting untuk membedakan antara kepemilikan NFT dan kepemilikan atas kekayaan intelektual yang mendasarinya saat mempertimbangkan implikasi kekayaan intelektual NFT. Dalam hal seni kripto dan teknologi NFT, penting bagi dunia internasional untuk menyelaraskan sistem hukum terkait NFT guna menghindari terjadinya kasus pelanggaran Hak Cipta yang tidak dapat ditindaklanjuti.<sup>77</sup>

Perbuatan pelanggaran Hak Cipta terhadap suatu karya seni di Indonesia seringkali ditemukan, namun penanganan terhadap pelanggaran tersebut masih terbilang kurang tegas. Maka dari itu sampai sekarang banyak sekali ditemukan pelanggaran hak cipta atas suatu karya seni di kalangan masyarakat, terutama pada bidang digital. Karena kemudahan mengakses dan mengunggah segala hal di internet banyak ditemukan para pengguna melakukan pembajakan atas suatu karya seni digital seperti menyimpan atau mengunggah ulang video, film, musik, dan gambar tanpa adanya izin kepemilikan hak cipta dari pemegang hak cipta yang sah. Hal tersebut termasuk ke dalam perbuatan yang dianggap melanggar hak cipta

---

<sup>77</sup> <https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan-seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all> ,diakses pada 6 sept 2022 pukul 14.18

karena telah melanggar hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta.

Hak eksklusif yang terdapat dalam hak cipta mencakup hak moral dan hak ekonomi dari Ciptaan. Jika seseorang didapatkan melanggar hak eksklusif yang dimiliki hak cipta maka hal tersebut dapat dijadikan sengketa dan diajukan kepada yang berwenang. Sengketa akan suatu Hak Cipta termasuk sengketa Kekayaan Intelektual atau sengketa terhadap harta kekayaan dimana dalam terminologi Hak Cipta disebut sebagai *economic rights* atau Hak Ekonomi. Sengketa-sengketa tersebut tidak hanya berpangkal pada adanya perbuatan melawan hukum yang menimbulkan kerugian kepada Pencipta ataupun kepada penerima hak atas Tindakan yang dilakukan oleh pihak lain. Perbuatan wanprestasi juga menjadi akibat dari pelanggaran klausul-klausul yang terdapat dalam perjanjian lisensi. Kedua bentuk perbuatan hukum tersebut secara umum diatur dalam Bab II KUHPerdara, yakni perbuatan yang dikategorikan sebagai *Onrechmatigdaad* atau perbuatan melawan hukum dan wanprestasi.<sup>78</sup>

Terdapat dua konsep penting dalam hukum Hak Cipta yaitu Hak Moral dan Hak Ekonomi. Keduanya adalah nilai yang sangat dihargai dalam hukum Hak Cipta. Hak Moral adalah hak untuk diidentifikasi sebagai pencipta (*right to be identified as the author* atau hak paternitas) dan hak atas keutuhan karya (*right to integrity* atau hak integritas). Hak Ekonomi

---

<sup>78</sup> OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual : Intellectual Property Rights*, Ctk. Kesepuluh, Edisi Revisi, Rajawali Press, Depok, 2019, hlm. 265-266

adalah hak pencipta untuk mendapatkan hak ekonomi atas eksploitasi karya cipta.<sup>79</sup> Hak Ekonomi dapat diartikan sebagai hak eksploitasi karena Undang-Undang Hak Cipta memberikan hak kepada pencipta atau pemegang hak dalam waktu tertentu untuk mengeksploitasi manfaat ekonomi atas ciptaannya.<sup>80</sup>

Hak Moral bersifat melekat pada Pencipta, abadi, dan tidak dapat dialihkan kepemilikannya. Pengalihan Hak Cipta terdapat pada aspek Hak Ekonomi-nya. Pengakuan atau penetapan penuh atas Hak Moral merupakan yang mutakhir dalam hukum Hak Cipta. Hak Moral merupakan suatu hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk tidak diubah karyanya, hak moral tetap berada pada si pencipta walaupun hak ciptanya telah dialihkan. Hal ini berarti Pencipta memiliki dampak hukum atas suatu karya ciptaannya karena faktanya tindakan menghasilkan karya adalah suatu tindakan mencipta dan bahwa Pencipta memiliki keterhubungan atau keterkaitan dengan karyanya yang harus dilestarikan tanpa memperhatikan pertimbangan ekonomi. Hak Moral tidak dapat dialihkan selama Pencipta dari karya ciptaannya masih hidup, tetapi berdasarkan ketentuan dari Undang-undang Hak Cipta bahwa pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturanperundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia.<sup>81</sup> Pasal 6 Undang-

---

<sup>79</sup> R. Diah Imaningrum Susanti, *Hak Moral dan Hak Ekonomi dalam Hukum Hak Cipta: Filosofi, Sejarah, dan Perbandingan*, Ctk. Pertama, Widya Sasana Publication, Malang, 2016, hlm. 76

<sup>80</sup> Eddy Damian, *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*, Alumni, Bandung, 2012, hlm. 58

<sup>81</sup> R. Diah Imaningrum Susanti, *Op. Cit.*, hlm. 76



Undang Hak Cipta menyatakan bahwa untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), pencipta dapat memiliki :

- a. Informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau
- b. Informasi elektronik Hak Cipta.

Hak Ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Pasal 9 Undang-undang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Ekonomi bisa diwujudkan melalui penggandaan, penerjemahan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, komunikasi dan penyewaan ciptaan. Pencipta dapat mengalihkan hak ekonomi kepada orang lain, namun orang yang melaksanakan hak ekonomi tersebut wajib mendapat izin terlebih dahulu dari pencipta.<sup>82</sup>

Pasal 9 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang yang akan melaksanakan hak ekonomi atas suatu karya cipta harus mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Pada ayat (3) dijelaskan bahwa bagi setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial atas suatu ciptaan.<sup>83</sup> Pada penjelasan tersebut dapat terlihat bahwa oknum seniman kripto Twisted Vacancy telah melanggar ketentuan peraturan tersebut.

---

<sup>82</sup> *Ibid*, hlm. 77-78

<sup>83</sup> Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Sengketa ini dapat diselesaikan melalui tiga cara yaitu melalui litigasi, arbitrase, atau alternatif penyelesaian sengketa. Penyelesaian sengketa proses arbitrase adalah proses penyelesaian suatu sengketa di luar peradilan umum yang berdasarkan pada perjanjian arbitrase secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.<sup>84</sup> Penyelesaian sengketa proses litigasi merupakan proses penyelesaian sengketa melalui pengadilan. Sedangkan penyelesaian melalui non-litigasi merupakan proses sengketa yang dilakukan di luar persidangan atau disebut alternatif penyelesaian sengketa.<sup>85</sup>

Cara penyelesaian sengketa pada kasus pelanggaran hak cipta diatur dalam Pasal 95 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pengadilan Niaga merupakan pengadilan yang berwenang untuk mengadili permasalahan atau sengketa terkait hak cipta, sedangkan peradilan lain tidak memiliki wewenang untuk memeriksa dan menangani penyelesaian sengketa hak cipta. Jika salah satu pihak hendak melaksanakan penuntutan secara pidana, maka harus melalui upaya penyelesaian sengketa jalur mediasi terlebih dahulu. Berdasarkan Pasal 96 ayat (1) Undang-undang

---

<sup>84</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

<sup>85</sup> <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-manado/baca-artikel/13448/Penyelesaian-Sengketa-Non-Litigasi-Melalui-Proses-Mediasi.html#:~:text=Penyelesaian%20sengketa%20melalui%20proses%20litigasi,disebut%20dengan%20alternatif%20penyelesaian%20sengketa.> , diakses pada 12 September 2022 pukul 20. 25

Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, para pihak yang berhak mendapatkan ganti rugi atas sengketa hak cipta adalah:<sup>86</sup>

1. Pencipta,
2. Pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait;
3. Ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi.

Menurut OK. Saidin, secara teoritis kata ganti rugi merujuk pada suatu peristiwa yang menunjukkan bahwa ada pihak yang menderita kerugian dan ada pihak lain yang dibebankan kewajiban untuk mengganti kerugian. Para pihak yang dirugikan adalah Pencipta, Pemegang Hak atau Ahli warisnya, sedangkan pihak yang melakukan tindakan merugikan sehingga akan dibebankan kewajiban adalah pelanggar Hak Cipta. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang permasalahan ganti rugi yang merugikan hak ekonomi Pencipta. Pada Pasal 96 ayat (2) ditetapkan bahwa ganti rugi diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana Hak Cipta dan/atau Hak Terkait. Selanjutnya pada Pasal 96 ayat (3) ditetapkan pembayaran ganti rugi kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dibayarkan paling lama enam bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Pasal 69 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta mengatur tentang ketentuan suatu Ciptaan dicatat. Apabila suatu Ciptaan telah dicatat

---

<sup>86</sup> Harjono et.al., *Hukum Acara Penyelesaian Sengketa Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Setara Press, Malang, 2019, hlm. 72

sebagaimana ketentuan yaitu Menteri menerbitkan surat pencatatan Ciptaan dan mencatat dalam daftar umum Ciptaan, maka pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan Ciptaan dalam daftar umum Ciptaan melalui Pengadilan Niaga. Gugatan tersebut dialamatkan atau ditujukan kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta Terdaftar, sebagaimana Pasal 97 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Hak Cipta. Apabila suatu Hak Cipta akan dialihkan maka pengalihan Hak Cipta terhadap hasil Ciptaan sudah diatur lebih lanjut pada Pasal 98 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu Pengalihan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan Pencipta yang melanggar hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Hak Moral Pencipta adalah hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:<sup>87</sup>

1. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaanya untuk umum.
2. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. Mengubah Ciptaanya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
4. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan

---

<sup>87</sup> *Ibid*, hlm. 73

5. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan pilihan upaya penyelesaian hukum kepada Pencipta atau Pemilik Hak Cipta yang haknya dilanggar oleh pihak lain. Berikut ini adalah mekanisme upaya penyelesaian hukum bagi Pencipta yang hendak mempertahankan haknya:

1. Gugatan Perdata. Ketentuan mengenai gugatan perdata ini diatur dalam Pasal 99 Undang-Undang Hak Cipta. Pemegang hak cipta memiliki hak untuk mengajukan gugatan ganti rugi di pengadilan niaga atas pelanggaran Hak Cipta terhadap Ciptaanya dan menuntut penyitaan terhadap benda diterbitkan atau diumumkan dari hasil pergandaan Ciptaan tersebut. Pengadilan Niaga merupakan pengadilan yang memiliki wewenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta, sedangkan pengadilan lainnya tidak memiliki berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta. Pemegang Hak Cipta juga berhak untuk meminta kepada Pengadilan Niaga untuk menanggukkan semua atau sebagian pendapatan yang diperoleh dari penyelenggaraan, pertunjukan atau pameran karya yang timbul sebagai akibat dari pelanggaran Hak Cipta. Sebelum dijatuhkan keputusan akhir dan menghindari kerugian

yang lebih besar. Hakim dapat memerintahkan pelaku pelanggaran Hak Cipta untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan/atau kegiatan memperbanyak hasil pelanggaran Hak Cipta.

2. Tuntutan Pidana. Ketentuan mengenai tuntutan pidana pelanggaran Hak Cipta diatur dalam Pasal 112-118 Undang-Undang Hak Cipta. Tuntutan pidana pelanggaran Hak Cipta dapat dilakukan bersamaan dengan pengajuan gugatan perdata. Berjalannya proses perdata tidak menghilangkan hak negara untuk melakukan tuntutan pidana. Tuntutan pidana dapat dilakukan setelah upaya mediasi dilakukan terlebih dahulu, seperti yang diatur Pasal 95 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta. Tuntutan pidana akan terjadi jika upaya mediasi tidak berhasil mencapai kesepakatan akhir.
3. Penyelesaian Sengketa. Penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa atau *Alternative Dispute Resulation* (ADR) terdapat dalam bentuk negosiasi, mediasi, konsiliasi dan cara lainnya yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku yaitu Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta.<sup>88</sup>

Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemegang hak cipta, atau orang yang telah memperoleh hak dari pencipta, atau orang yang

---

<sup>88</sup> Abdul Atsar, *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. 1, Deepublish, Yogyakarta, 2018, hlm. 42-43

selanjutnya memperoleh hak dari orang tersebut di atas. Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melahirkan suatu inspirasi sebagaimana dituangkan dalam wujud pribadinya, dilahirkan dengan suatu Ciptaan yang didasarkan pada kemampuan, imajinasi, ketangkasan, keterampilan, atau keahlian pikiran yang khas dan bersifat pribadi. Pemegang Hak Cipta mempunyai jangka waktu perlindungan terhadap hak-hak terkait yang diatur pada Undang-Undang Hak Cipta, terdapat pada Bab IX Masa Berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait.<sup>89</sup>

Penempatan karya seni digital yang dilakukan oleh para Pencipta karya di *Non-Fungible Token* (NFT) memiliki tujuan untuk mendapatkan penghasilan atau hak ekonomi atas Karya Ciptaannya. Pendapatan yang didapatkan pengguna *platform* tersebut didapatkan dari transaksi jual beli yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Transaksi jual beli di NFT dilakukan menggunakan mata uang kripto yang berarti transaksi yang dilakukan merupakan transaksi *electronic based* atau transaksi elektronik. Transaksi elektronik dalam Hukum Positif di Indonesia terdapat pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik). Pasal 1 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan mengenai definisi dari Transaksi Elektronik yaitu perbuatan

---

<sup>89</sup> *Ibid*, hlm. 44-45

hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

Pemerintah belum memiliki peraturan untuk mengawasi aktivitas jual beli karya seni digital di *Non-Fungible Token* (NFT) namun demikian dalam Pasal 54 Undang-Undang Hak Cipta diatur tentang bagaimana pemerintah berwenang melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten, koordinasi dengan berbagai pihak guna pencegahan pelanggaran Hak Cipta dan pengawasan terhadap kegiatan yang akan menimbulkan pelanggaran. Peraturan hukum tersebut menjelaskan bahwa Indonesia belum memiliki perlindungan terkait karya seni digital di *Non-Fungible Token* (NFT) tetapi karya seni digital tetap dapat dilindungi. Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa Menteri telekomunikasi dan informatika dapat menutup konten dan/atau menutup hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait apabila pelapor melaporkan tindakan pelanggaran Hak Cipta dengan bukti yang cukup sesuai verifikasi dalam Pasal 64 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta.

Aktivitas pada ruang *cyberspace* melalui media elektronik dapat memberikan manfaat dan kemudahan namun disamping itu juga dapat membuka akses untuk kejahatan jenis baru. Sehingga terobosan pengaturan hukum diperlukan agar dapat memberikan rasa aman bagi para seniman atas karya seninya. Pasal 64 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta menyatakan bahwa Menteri menyelenggarakan pencatatan dan penghapusan Ciptaan dan produk Hak Terkait. Hal tersebut merupakan fasilitas yang diberikan



oleh pemerintah untuk membantu para Pencipta karya seni dalam menetapkan ciptaanya. Dalam kegiatan ekonomi digital pemanfaatan internet menjadi sangat tinggi setiap harinya, sehingga banyak ditemukan pelanggaran-pelanggaran terhadap Hak Cipta seseorang. Pasal 55 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta menyatakan bahwa setiap orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada Menteri. Hal tersebut merupakan upaya untuk melindungi perbuatan pelanggaran-pelanggaran Hak Cipta atas suatu karya ciptaan. Perlindungan terhadap hak-hak dari pencipta harus berpegang pada asas yang dinamis terhadap perkembangan teknologi. Bentuk pengaturan tersebut dapat mendorong masyarakat untuk aktif dalam berpartisipasi melindungi karya cipta dalam ruang *cyberspace*.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> Dio Bintang Gidete et.al., “Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada era Ekonomi Digital”, *Jurnal Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 3, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 2022, hlm. 11-12

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

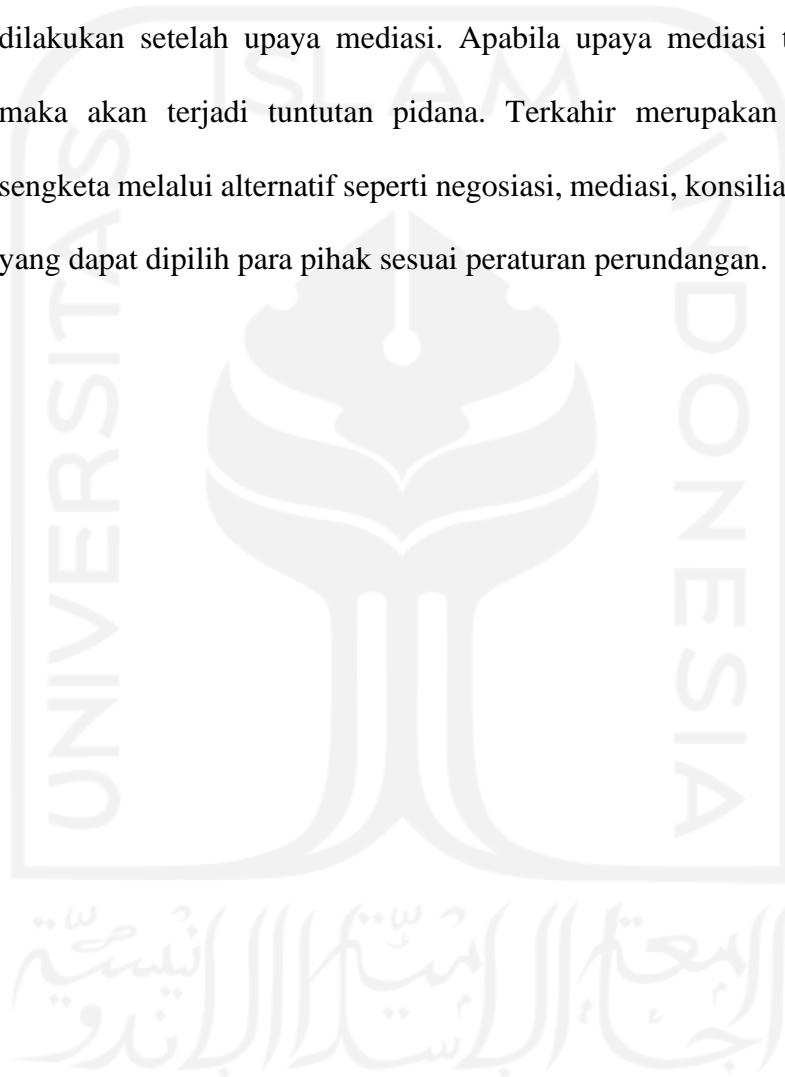
Tindakan pelanggaran Hak Cipta atas suatu karya seni banyak ditemukan terutama pada karya seni digital, seperti yang terjadi kepada para seniman karya seni digital di *Non-Fungible Token* (NFT). Pelanggaran Hak Cipta atas suatu karya seni digital yang sering terjadi seperti pengambilan seluruh atau sebagian elemen pada suatu karya tanpa izin, pengambilan karya tanpa izin, atau menjiplak karya seseorang tanpa mencantumkan penciptanya. Pihak yang menerbitkan *Non-Fungible Token* (NFT) atas suatu karya seni digital tanpa izin dari pencipta karya seninya berarti telah melakukan pelanggaran Hak Cipta atas hak moral dan hak ekonominya. Teknologi *Non-Fungible Token* (NFT) yang masih terbilang baru sehingga masih banyak ruang lingkup yang belum memiliki peraturan atau minimnya regulasi terhadap *Non-Fungible Token* (NFT) akan membutuhkan perlindungan hukum terhadap karya seninya. Indonesia memiliki Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terkait perlindungan akan suatu karya seni namun belum memiliki regulasi khusus yang mengatur *Non-Fungible Token* (NFT). Meskipun Undang-Undang Hak Cipta tidak secara khusus memiliki aturan mengenai *Non-Fungible Token* (NFT) bukan berarti karya seni digital yang terdapat didalamnya tidak dilindungi. Oleh

karena itu, para pencipta karya seni digital dapat mendaftarkan terlebih dahulu karya seninya sebelum diterbitkan ke *Non-Fungible Token* (NFT). Pencatatan Ciptaan karya seni sebelum diterbitkan ke *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan upaya pencegahan terhadap tindakan pelanggaran Hak Cipta. Tindakan pelanggaran Hak Cipta yang Ciptaannya sudah tercatat dapat dilaporkan kepada Menteri untuk selanjutnya menutup konten dan/atau menutup hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait. Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat diselesaikan melalui proses litigasi yaitu proses penyelesaian melalui pengadilan maupun melalui proses non-litigasi yaitu proses penyelesaian sengketa di luar pengadilan. Pengadilan yang berwenang untuk memeriksa dan menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta adalah Pengadilan Niaga.

## **B. Saran**

Pencegahan tindakan pelanggaran Hak Cipta yang dapat dilakukan oleh pencipta karya seni atau seniman yaitu dengan mendaftarkan Hak Cipta atas karya seninya sebelum diterbitkan ke *Non-Fungible Token* (NFT). Tindakan tersebut dapat dilakukan untuk mendapatkan kepastian hukum terhadap pencipta atas suatu karya cipta di *Non-Fungible Token* (NFT). Apabila masih terdapat pihak yang melakukan pelanggaran Hak Cipta atas karya seni yang sudah didaftarkan, maka upaya selanjutnya yaitu melaporkan tindakan pelanggaran Hak Cipta tersebut. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan pilihan upaya penyelesaian

hukum bagi pencipta karya seni atau pemegang hak cipta, yang pertama yaitu gugatan perdata. Pencipta karya seni atau pemegang Hak Cipta dapat mengajukan gugatan ganti rugi di pengadilan niaga atas pelanggaran Hak Cipta terhadap karya ciptaannya. Kedua, tuntutan pidana yang dapat dilakukan setelah upaya mediasi. Apabila upaya mediasi tidak berhasil maka akan terjadi tuntutan pidana. Terakhir merupakan penyelesaian sengketa melalui alternatif seperti negosiasi, mediasi, konsiliasi dan lainnya yang dapat dipilih para pihak sesuai peraturan perundangan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdul Atsar, *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Deepublish, Yogyakarta, 2018.
- Ahmad M. Ramli, *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*, P.T. Alumni, Bandung, 2018.
- \_\_\_\_\_, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2010.
- Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*, FH UII PRESS, Yogyakarta, 2009.
- Eddy Damian, *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*, Alumni, Bandung, 2012
- Harjono et.al., *Hukum Acara Penyelesaian Sengketa Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Setara Press, Malang, 2019.
- Helitha Novianti Muchtar, *The Art of Copyright: Lindungi Hak Moral Karya Anda*, Bitread Publishing, Bandung, 2017.
- I Made Pasek, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Ctk. Kedua, Prenada Media Group, Jakarta, 2016.
- M.Hawin dan Budi Agus Riswandi, *Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2017
- Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014
- Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, Ctk. Pertama, Rajawali Pers, Depok, 2017.
- OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual: Intellectual Property Rights*, Ctk. Kesepuluh, Edisi Revisi, Rajawali Press, Depok, 2019.
- Paul Goldstein, *Copyrights Law: Then, Now and Tomorrow*, terjemahan oleh Masri Maris, Hak Cipta: Dahulu, Kini dan Esok, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1997
- R. Diah Imaningrum Susansti, *Hak Moral dan Hak Ekonomi dalam Hukum Hak Cipta: Filosofi, Sejarah, dan Perbandingan*, Ctk. Pertama, Widya Sasana Publication, Malang, 2016.
- \_\_\_\_\_, *Hak Cipta: Kajian Filosofis dan Historis*, Setara Press, Malang, 2017.

- Rini Rachmawati, *Pengembangan Perkotaan dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Ctk. Pertama, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2014.
- Sahat Maruli T. Situmeang, *Cyber Law*, Ctk Pertama, Cakra, Bandung, 2020.
- Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajawali Press, Jakarta, 1995.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.
- Sudjana, *Hukum Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Keni Media, Bandung, 2018.
- Sujana Donandi, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia: Intellectual Property Rights Law in Indonesia*, Ctk. Pertama, Deepublish, Sleman, 2019.
- Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Ctk. Kedua, P.T. Alumni, Bandung, 2003.
- Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi (Cybercrime Law): Telaah Teoritik dan Bedah Kampus*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2013.

## **Jurnal**

- Alcianno G. Gani, "Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya", *Jurnal Sistem Informasi*, Edisi No. 2 Vol. 2, Universitas Suryadarma, 2015, terdapat dalam <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/49>
- Dio Bintang Gidete et.al., "Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non-Fungible Token (NFT) pada era Ekonomi Digital", *Jurnal Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 3, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 2022.
- Dio Bintang Gidete, Muhammad Amirulloh, Tasya Safiranita Ramli, *Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non-Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*, (Bandung: Vol. 3 No. 1, Maret 2022).

I Kadek Candra Wisesa, Desak Gde Dwi Arinih dan Luh Putu Suryani, *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Fotografi*, (Vol. 1 No. 1, Juli 2020).

Lita Sari Marita, *Cyber Crime dan Penerapan Cyber Law dalam Pemberantasan Cyber Law di Indonesia*, pada <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/4901>

Muhammad Usman Noor, "NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN): MASA DEPAN ARSIP DIGITAL? ATAU HANYA SEKEDAR BUBBLE?", Edisi No. 2 Vol. 13, Universitas Indonesia, 2021, terdapat dalam <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/3289/198>

4

### **Peraturan Perundang-undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Peraturan Menteri Pertahanan Nomor 82 Tahun 2014 tentang Pertahanan Siber.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

### **Data Elektronik**

<https://fahum.umsu.ac.id/cyber-law-apa-itu/#:~:text=Cyber%20Law%20adalah%20aspek%20hukum,memasuki%20dunia%20cyber%20atau%20maya>, diakses pada 18 Mei 2022.

Cyber Law, <https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-cyber-law-dan-aturannya-lt6239804025ad0>, diakses pada 4 Agustus 2022.

Digital Art, <https://www.idlayer.my.id/2021/05/pengertian-digital-art.html>, diakses pada 23 April 2022.

Edukasi Kaum Muda Tentang NFT dan Blockchain, <https://investor.id/it-and-telecommunication/284146/kemenkominformo-edukasi-kaum-muda-tentang-nft-dan-blockchain>, diakses pada 4 Agustus 2022.

Hak Cipta Karya Seni,  
<http://www.haki.lipi.go.id/utama.cgi?cetakartikel&1081821747>, diakses pada 30 Juni 2022.

Hak Cipta Sebagai Hak Kebendaan,  
<https://www.hukumonline.com/berita/a/hak-cipta-diperlakukan-sebagai-hak-kebendaan-hol17658>, diakses pada 23 April 2022.

Hak Kekayaan Intelektual, [http://repository.uin-suska.ac.id/15685/7/7.%20BAB%20II\\_2018220IH.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/15685/7/7.%20BAB%20II_2018220IH.pdf), diakses pada 27 September 2022.

Karya Seni Dua Dimensi, <https://indodax.com/academy/pembahasan-lengkap-tentang-karya-seni-2-dimensi-dan-adaptasinya-ke-nft-art/>, diakses pada 30 November 2022.

Mengenal NFT, <https://www.suarasurabaya.net/ekonomibisnis/2022/mengenal-nft-cara-baru-jual-beli-karya-seni-digital/>, diakses pada 7 Juli 2022.

Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual, <https://www.integrity-indonesia.com/id/blog/2022/03/15/maraknya-pelanggaran-hak-kekayaan-intelektual-di-pasar-nft>, diakses pada 6 September 2022.

Pengertian Seni dan Seniman,  
<https://www.materiedukasi.com/2017/08/pengertian-definisi-serta-tujuan-dari-seni-dan-seniman.html> diakses pada 28 Agustus 2022.

Penyelesaian Sengketa Non-litigasi Melalui Mediasi,  
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-manado/baca-artikel/13448/Penyelesaian->



[Sengketa-Non-Litigasi-Melalui-Proses-](#)

[Mediasi.html#:~:text=Penyelesaian%20sengketa%20melalui%20proses%20litigasi,di sebut%20dengan%20alternatif%20penyelesaian%20sengketa., diakses pada 12 September 2022.](#)

Perlindungan Hukum dan Cara memperolehnya, <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hukum-contoh--dan-cara-memperolehnya-lt61a8a59ce8062>, diakses pada 12 September 2022.

Polemik NFT dan Seni Kripto, <https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan-seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all>, diakses pada 6 September 2022.

Seni Digital dan Penjelasan, <https://ilmuseni.com/dasar-seni/seni-digital> , diakses pada 19 September 2022.

Seni Digital, <https://www.scribd.com/doc/228229297/Seni-Digital>, diakses pada 2 Agustus 2022.



FAKULTAS  
HUKUM

Gedung Fakultas Hukum  
Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kalisatirang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 7070222  
E. fh@uii.ac.id  
W. law.uii.ac.id

## SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No. : 390/Perpus/20/H/XII/2022

*Bismillaahirrahmaanirrahaim*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Joko Santosa, A.Md.**  
NIK : **961002136**  
Jabatan : **Staf Perpustakaan Referensi Fakultas Hukum UII**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Reyvinia Adra Sekar Gusti  
No Mahasiswa : 18410320  
Fakultas/Prodi : Hukum  
Judul karya ilmiah : PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN TERHADAP  
KARYA SENI DIGITAL YANG DIPERJUAL BELIKAN  
OLEH PENGGUNA NON- FUNGIBLE TOKEN (NFT)

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi dengan hasil **19.%**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 Desember 2022 M  
07 Jumadil Awwal 1444 H

Perpustakaan Referensi FH UII



Joko Santosa, A.Md.