

TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA KARYA SENI DIGITAL DALAM BENTUK *NON FUNGIBLE TOKEN* (NFT)

Vrancesco Jefta¹, Hulman Panjaitan², Andrew Betlehn³

¹ Faculty of Law, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia.

² Faculty of Law, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia.

³ Faculty of Law, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia.

Abstract: *The presence of Non-Fungible Tokens (NFTs) provides a unique appeal and empowers artists in unprecedented ways. The weakness in protecting digital copyrights stems from the perception that online art is public property. Thus, raising public awareness about digital copyright protection is crucial. The problem statement of this thesis is: How is the legal protection of digital art NFTs, and what are the obstacles and challenges in implementing NFT copyright law. This research uses a normative legal approach, utilizing legislative and library research. Secondary data includes primary legal materials such as the Civil Code, Law Number 28 of 2014, and Law Number 1 of 2024. Secondary legal materials are sourced from books and other literature, and tertiary legal materials include dictionaries. The collected materials are compiled and analyzed. The research concludes that repressive copyright protection is regulated in the Copyright Law. Preventive measures include public awareness campaigns and applying watermarks to artworks to prevent theft. Besides the Indonesian government, NFT marketplace operators also protect copyright by issuing warnings and imposing sanctions like account blocking*

Keywords: *Copyright Law, Protection, Digital Artwork, Non-Fungible Token*

How to Site: Vrancesco Jefta, Hulman Panjaitan, Andrew Betlehn (2024). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Karya Seni Digital Dalam Bentuk Non Fungible Token (NFT). Jurnal hukum *to-ra*, 10 (Special Issue), pp 379-393. DOI.10.55809

Introduction

Perkembangan globalisasi, terutama dalam bidang teknologi dan informasi, telah memiliki dampak yang masif bagi kehidupan manusia. Teknologi khususnya internet telah menciptakan suatu era baru yang dikenal sebagai era digital. Era ini terjadi karena adanya konektivitas antara perangkat komputer di seluruh dunia yang mampu melebihi batas-batas negara dengan mudah. Era digital ini ditandai dengan kemudahan interaksi antara individu di seluruh dunia melalui pemanfaatan jaringan internet, tanpa terpengaruh oleh wilayah geografis suatu negara atau peraturan-peraturan yang berlaku secara teritorial. Melalui internet, individu dapat berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi dengan mudah, terlepas dari batasan geografis dan

hambatan waktu. Selain itu, era digital juga membuka peluang baru dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bisnis, pendidikan, dan seni. Misalnya, internet telah mengubah cara bisnis beroperasi dengan adanya *e-commerce*, memungkinkan transaksi perdagangan dilakukan secara online dan global. Di bidang pendidikan, era digital telah mendorong perkembangan *e-learning*, yang memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel bagi individu di berbagai belahan dunia.

Di zaman digital ini, informasi sangat melimpah dan mudah didapatkan, ditukar, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan pun dan di mana pun melalui media yang menyediakan layanan internet. Ciri-ciri zaman digital seperti yang telah dijelaskan sebelumnya telah menciptakan tantangan baru terutama dalam bidang hak kekayaan intelektual.¹ Meskipun transformasi ini terjadi, karya seni digital tetap memiliki nilai yang signifikan dalam hal keberadaannya dan dampaknya bagi para pencipta, kolektor, dan penggemar seni. Nilai keberadaan karya seni digital ini terletak pada kemampuannya untuk mencerminkan kecanggihan teknologi dan perkembangan zaman. Selain itu, karya seni digital juga memungkinkan pengalaman yang lebih luas dan berbeda, karena dapat dengan mudah dibagikan dan diakses oleh khalayak yang lebih luas melalui internet dan perangkat digital.

Dengan kemajuan teknologi terbaru yang dikenal sebagai *blockchain*, sistem penyimpanan dan pengolahan data telah mengalami perkembangan signifikan. *Blockchain* dapat diibaratkan sebagai sebuah buku besar yang terdiri dari kumpulan data dari berbagai pertukaran informasi dan transaksi. Nama "blockchain" sendiri terdiri dari dua kata, yaitu "block" (blok) dan "chain" (rantai), yang menggambarkan cara kerja sistem ini. Sistem blockchain beroperasi dengan memanfaatkan blok-blok tersebut yang berisi data yang saling terhubung membentuk suatu rantai. Dalam pemanfaatan blockchain terbentuklah suatu aset digital berbentuk karya seni digital yang diperjualbelikan pada platform digital di *blockchain Ethereum*, perdagangan karya seni digital ini dimungkinkan karena adanya kode unik *non-fungible token*.

Non Fungible Token adalah platform terbaru yang dapat memberdayakan seniman dengan alat dan metode yang aman, mudah diakses, serta mudah digunakan. Ini memungkinkan seniman untuk memonetisasi karya mereka dalam proses yang lebih cepat dan efisien.² Fenomena *CryptoArt* terkait erat dengan nilai-nilai teknologi blockchain itu sendiri. Hal ini terkait dengan karakteristik *blockchain* yang terdesentralisasi, demokratisasi, dan kontrol individu yang berasal dari artis, dan

¹ Hari S. Disemadi, Raihan Radinka Yusuf, Novi Wira Sartika Zebua, 2021, perlindungan hak eksklusif atas ciptaan digital painting dalam tatanan hak kekayaan intelektual di indoensia, volume 4, widya yuridika : jurnal hukum, hlm 41

² Nadya Olga Aletha, 2021, Memahami Non Fungible Token(NFT) di Industri Crypto Art, case study series #80 Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, hlm 4

kolektor atau pemilik. Dalam perspektif seniman, nilai *CryptoArt* tidak lain adalah untuk tetap mengontrol karya seni mereka dan menuai keuntungan materi terkait.³

NFT merupakan sekumpulan data yang tersimpan pada buku besar digital yang biasa kita kenal dengan *blockchain*.⁴ NFT sendiri pertama kali muncul pada tahun 2014 dalam suatu platform bernama Counterparty merilis sebuah NFT yang berisikan gambar pixel persegi delapan dengan judul "Quantum". Kehadiran *Non Fungible Token* ini memberikan daya tarik yang unik dan berperan sebagai alat untuk memberdayakan para seniman dengan cara yang tidak dimungkinkan sebelumnya. Dengan mengubah karya seni menjadi *Non Fungible Token*, seniman dapat mengambil kendali penuh atas karyanya sendiri. Mereka dapat menetapkan lisensi, mendapatkan pengakuan, dan mempertahankan hak kepemilikan kreatif mereka melalui teknologi *blockchain*.

Gagasan awal daripada penciptaan *Non Fungible Token* adalah sebagai bentuk apresiasi kepada para seniman dan juga menjadi masa depan HKI dalam hal memberikan perlindungan dari adanya pelanggaran HKI selama ini mengingat *Non Fungible Token* dibangun di atas sistem *blockchain* memiliki tingkat keamanan yang kuat.⁵ Suatu Karya seni agar dicatat sebagai sebuah *Non Fungible Token* harus terlebih dahulu melakukan proses tokenisasi atau pencetakan *Non Fungible Token* terlebih dahulu. Dalam peraturan perundang-undangan Indonesia belum ada regulasi yang spesifik berfungsi untuk mengatur mengenai *Non Fungible Token* itu sendiri, hal ini merupakan hal yang lumrah terjadi di berbagai negara hal ini terjadi karena *Non Fungible Token* sendiri merupakan sebuah inovasi baru. Namun bukan berarti tanpa adanya regulasi khusus ada kebebasan untuk melanggar hak-hak orang lain. Jika dilihat dari bentuknya maka *Non Fungible Token* berada dalam ruanglingkup Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dimana menurut pasal 25 semua informasi dan dokumen yang berbentuk elektronik digital yang dibentuk dan terkandung kekayaan intelektual didalamnya dilindungi oleh hak kekayaan intelektual.

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

³ Perkins, Jonathan, James Morgan, and Sebastian Hernandez, 2021, *Crypto Art: A Decentralized View*, Leonardo, Vol. 54 No. 4, hlm. 404, <https://direct.mit.edu/leon/article/54/4/402/97295/Crypto-Art-A-Decentralized-View>, diakses pada 10 Juni 2023

⁴ Muhammad Rifqi Hariri, Ahmad M. Ramli, Tasya Safiranita Ram, 2023, Tinjauan Hukum Praktik Komersialisasi Lagu dan/atau Musik Melalui Non-Fungible Token (NFT) Oleh Para Musisi di Indonesia, *COMSERVA*, vol.2 No. 11, hlm 2646

dialihkan sedangkan hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya.⁵

Perlindungan karya seni dua dimensi menjadi masalah ketika jual beli karya seni digital yang dibuat dalam media digital melanggar karya seni fisik karena kesamaan antara keduanya. Akibat perkembangan teknologi dan pemanfaatannya yang lebih cepat daripada perkembangan hukum, keadaan seperti itu tidak dapat dibendung oleh hukum. Kelemahan dalam perlindungan hak cipta muncul akibat adanya persepsi di sebagian masyarakat bahwa karya digital yang tersedia di internet sebenarnya merupakan hak publik yang dapat diakses oleh siapa pun. Namun, kenyataannya adalah karya-karya tersebut tetap dilindungi oleh konvensi internasional tentang hak cipta. Persepsi ini terkait dengan kecenderungan masyarakat untuk memandang internet sebagai lingkungan yang terbuka dan bebas, di mana konten dapat dengan mudah dibagikan dan diakses secara luas. Terdapat pemahaman yang kurang tepat mengenai batasan dan aturan yang melindungi kekayaan intelektual, termasuk hak cipta, di era digital. Dalam konteks ini, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya perlindungan hak cipta di lingkungan digital. Karya-karya digital memiliki nilai kreatif, ekonomi, dan intelektual yang perlu dihormati dan diakui. Pada akhirnya, gagasan ini menunjukkan bahwa upaya untuk melindungi karya digital dari hak cipta semakin lemah.

Dalam keadaan ini, internet telah mendorong perluasan dan perkembangan yang cepat, yang berdampak pada ketersediaan akses informasi serta membuka peluang bagi siapa pun untuk mengaksesnya. Untuk dapat mengakses informasi yang mungkin dilindungi hak cipta di internet, perlu dipahami secara menyeluruh konsep hak cipta yang memberikan hak eksklusif di satu sisi, namun juga memberikan pembatasan dan pengecualian pada hak cipta itu sendiri. Dengan memiliki pengetahuan mengenai hak cipta maka akan meminimalisir terjadinya pelanggaran hak cipta di era digitalisasi. sehingga menjaga integritas kekayaan intelektual dan mendorong inovasi yang bertanggung jawab. Sebagai negara berkembang sudah seharusnya Indonesia juga mulai berperan aktif dalam mengembangkan perlindungan hukum terhadap hak cipta.⁶

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan permasalahan yang akan dianalisa dalam penelitian ini adalah Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya seni digital *non-fungible token* dan Bagaimana solusi terhadap hambatan dan tantangan hukum pada penerapan hukum hak cipta *non-fungible token*.

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

⁶ Eddy Damian, Hukum Hak Cipta, 2019, Alumni,,Bandung, hlm. 4.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teori Perlindungan Hukum dan Teori Kemanfaatan Hukum sebagai pisau analisa untuk dapat menganalisa rumusan masalah diatas. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian Hukum Normatif, dimana data yang digunakan dalam penilitan ini adalah data sekunder dengan bahan hukum primer,sekunder, dan tersier.

Discussion

Sub Heading Of Discussion

Meluasnya internet membuat semakin banyaknya pelanggaran terhadap ciptaan, semakin sulit untuk mengidentifikasi siapa saja yang melakukan pelanggaran, menjadi bukan hal yang mudah untuk melindungi suatu ciptaan dalam bentuk digital. Apabila pelanggaran-pelanggaran tersebut tidak ditangani dapat memberikan dampak negatif kepada industri maupun kepada pencipta. Perlindungan hak cipta pada karya yang memiliki unsur teknologi informasi diatur dalam pasal 25 UU ITE yang berbunyi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundangundangan. Berdasarkan pasal tersebut maka walaupun NFT merupakan sebuah objek digital namun perlindungan hak cipta NFT sama saja dengan jenis karya seni lain yang diatur di dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC).

Memberikan perlindungan atas hak cipta merupakan salah satu kewajiban dari negara Indonesia sebagai salah satu negara anggota dari *Berne Convention*. Kewajiban ini dituliskan dalam *Berne Convention* dimana pemilik hak cipta atau pencipta berhak untuk mendapatkan perlindungan dari negara-negara yang bergabung ke dalam *Berne Convention* dimana seperti diatur dalam *article 5 (1) Berne Convention* yang menyatakan :

“Authors shall enjoy, in respect of works protected by the present Convention, in the countries of the Union other than the country of origin, the rights which their respective laws now confer or may hereafter confer upon their nationals, in addition to those rights specially granted by the present Convention.”

Karya Seni digital dalam bentuk NFT merupakan salah satu bagian dari objek yang dilindungi oleh hukum hak cipta oleh sebab itu Pencipta dari sebuah NFT juga mendapatkan berbagai hak atas ciptaannya hak tersebut merupakan hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral diatur dalam pasal 5 ayat (1) UUHC. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- Mengubah judul dan anak judul Ciptaan;
- Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya

Sementara hak ekonomis dari bagian dari hak eksklusif pencipta diatur pada Pasal 8 UUHC. Hak ekonomi sendiri merupakan hak untuk melakukan komersialisasi atau pemanfaatan atas suatu ciptaan, hak ekonomi pencipta terdiri atas :

- Penerbitan Ciptaan, Penerbitan Ciptaan merupakan hak untuk melakukan kegiatan memproduksi karya cipta dalam bentuk cetakan.
- Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya, Penggandaan ciptaan merupakan proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.
- Penerjemahan Ciptaan, Penerjemahan ciptaan merupakan kegiatan untuk menafsirkan teks atau kata literasi dalam suatu Bahasa ke dalam Bahasa lain, karya terjemahan adalah ciptaan yang dilindungi dalam UndangUndang Hak Cipta karena merupakan karya turunan atas suatu ciptaan.
- Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan, Hak untuk Melakukan pengadaptasian yaitu melakukan pengalihwujudan suatu ciptaan menjadi ciptaan lainnya sebagai contoh karya sebuah novel yang kemudian diangkat menjadi sebuah film. Sedangkan hak pengaransemenan merupakan hak untuk menyesuaikan komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah. Pentranformasian ciptaan merupakan hak yang dihasilkan dengan menambahkan sesuatu yang baru, dengan tujuan lebih lanjut atau karakter yang berbeda namun tidak mengubah dari karya tersebut.
- Pendistribusian Ciptaan atau salinannya, Pendistribusian Ciptaan merupakan hak untuk melakukan penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran Ciptaan. Pertunjukan Ciptaan; Merupakan hak untuk menampilkan ciptaan di depan publik antara lain seperti drama, drama musikal, tarian, membaca puisi.
- Pengumuman Ciptaan, Pengumuman Ciptaan merupakan hak untuk melakukan pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

- Komunikasi Ciptaan, Komunikasi Ciptaan merupakan hak untuk mengkomunikasikan kepada publik atas suatu ciptaan yaitu berupa kegiatan pentransmisiian suatu Ciptaan, pertunjukan, atau fonogram melalui kabel atau media lainnya selain penyiaran sehingga dapat diterima oleh publik, termasuk penyediaan suatu Ciptaan, pertunjukan, atau fonogram agar dapat diakses publik dari tempat dan waktu yang dipilihnya.
- Penyewaan Ciptaan, Setiap orang yang akan melakukan pemanfaatan suatu ciptaan maka wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, oleh karena itu setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Untuk dapat mengeksploitasi nilai ekonomis dari NFT maka terlebih dahulu NFT didaftarkan ke sebuah bursa atau marketplace tertentu. Pada umumnya saat akan menjual aset alternatif, seperti karya seni atau koleksi terlebih dahulu menggunakan jasa dealer atau pasar lelang tradisional. Namun, hal ini tidak diterapkan untuk NFT. Sistem yang digunakan untuk jual-beli NFT adalah sistem jaringan *peer-to-peer* (P2P). Jaringan P2P ini memberi akses langsung dari penjual untuk bertransaksi dan membuat perjanjian secara langsung dengan pembeli tanpa melibatkan pihak ketiga. Dengan begitu, ketika bertransaksi tidak akan dikenakan biaya perantara. Ini semua memungkinkan karena teknologi *blockchain* dan seluruh *marketplace* NFT ini sudah mengadaptasi teknologi *Blockchain*. Fungsi utama dari marketplace adalah sebagai platform untuk melakukan transaksi jual beli terhadap suatu objek tertentu dalam hal ini objek tersebut adalah NFT. *Marketplace* NFT ini berperan sebagai pihak ketiga yang menghubungkan antara pencipta suatu NFT dengan para pembeli.

Hadirnya *marketplace* NFT bertujuan untuk memudahkan akses masyarakat umum untuk dapat melakukan pembelian terhadap NFT dan disaat yang sama *marketplace* NFT juga membantu para seniman untuk menjangkau pembeli secara global dan membantu proses promosi ciptaan mereka yang akan berdampak baik pada kreasi mereka. Sebagai sebuah platform yang berfungsi untuk memudahkan terjadinya transaksi sebuah NFT maka sebuah *marketplace* juga harus dapat menjamin keamanan para penggunanya. Untuk dapat menjamin kemudahan akses serta menjamin keamanan dalam platformnya *Marketplace* NFT sudah menggunakan teknologi *Blockchain* dan *smart contract* untuk untuk mencatat dan memverifikasi kepemilikan NFT, sehingga memastikan keamanan dan keaslian NFT, serta memungkinkan transaksi NFT dilakukan secara otomatis dan aman tanpa memerlukan perantara. Selain itu terdapat juga beberapa *Marketplace* NFT yang sudah menggunakan sistem reputasi untuk membantu para pembeli, penjual, dan pencipta NFT untuk menilai kredibilitas satu sama lain. Saat

ini terdapat berbagai macam *Marketplace* atau bursa NFT yang dapat diakses melalui internet namun pada penelitian ini saya menggunakan *marketplace* NFT *Opensea* .

Pemilihan *Marketplace Opensea* sendiri saya pilih sebagai sampel dari berbagai *marketplace* NFT yang ada dikarenakan *Opensea* merupakan *marketplace* NFT tertua dan terbesar pada saat ini. Walaupun *Opensea* sebagai sebuah *marketplace* NFT merupakan sebuah perusahaan yang berpusat di new york Amerika Serikat namun sebagai sebuah penyelenggara sistem elektronik yang beroperasi di Indonesia maka *Opensea* harus mengikuti regulasi yang ada dan tidak boleh melakukan tindakan-tindakan yang melanggar hukum positif di Indonesia. *Opensea* sebagai sebuah penyelenggara sistem elektronik memiliki beberapa kewajiban yang harus dapat dipenuhi agar dapat beroperasi secara legal di Indonesia. Kewajiban yang harus dipenuhi tersebut diatur di dalam PP no 71 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik.

Terdapat dua kewajiban penting menurut Pasal 3 PP No 71 Tahun 2019 dimana sebuah penyelenggara sistem elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya dan penyelenggara harus bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan Sistem Elektroniknya. Sebagai sebuah PSE maka *Opensea* harus memastikan bahwa tidak adanya konten maupun dokumen yang dilarang dalam Undang-undang. Untuk dapat memenuhi kewajiban tersebut maka *Opensea* yang termasuk dalam kategori PSE lingkup privat *User Generated Content* harus memiliki tata kelola mengenai Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan menyediakan sarana pelaporan.

Dalam ruang lingkup digital adanya berbagai pelanggaran dalam ruang lingkup hak cipta dikarenakan ruang digital masih dianggap sebagai sebuah teknologi yang cukup baru. Pada saat ini pelanggaran hak cipta yang sering terjadi didalam ruang digital adalah pelanggaran hak cipta dalam NFT. Pelanggaran atas hak moral pada umumnya terjadi apabila sebuah ciptaan memiliki kemiripan dengan karya seni lain tanpa memiliki izin dari pemegang hak cipta. Pelanggaran pada hak cipta merupakan sebuah pelanggaran atas hak eksklusif pencipta yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Pelanggaran hak cipta merupakan pengambilan hak milik yang dimiliki oleh orang lain tanpa izin atau persetujuan dari pencipta atau pemegang hak cipta Pembajakan dan tokenisasi karya tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran hak cipta yang paling umum dilakukan pada karya seni digital yang terdapat dalam NFT.

Tokenisasi karya dalam konteks ini adalah sebuah tindakan dimana sebuah karya seni didigitalisasi oleh pihak tertentu tanpa mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang

hak cipta. Hal ini akan mengakibatkan kerugian kepada pencipta atau pemilik hak cipta dikarenakan karya seni yang telah mereka ciptakan dengan menghabiskan waktu, uang, dan tenaga diakui sebagai milik pihak lain. Salah satu contoh perbuatan ini terjadi kepada Liam Sharpe seorang ilustrator asal Amerika yang sering mengunggah karya ilustrasinya ke dalam beberapa platform sosial media yang kemudian karya ilustrasinya diubah menjadi NFT oleh pihak lain tanpa adanya izin.

Penggandaan dan Pembajakan dalam konteks NFT merupakan suatu keadaan dimana sebuah NFT terbentuk dari sebuah karya seni lain yang kemudian di tokenisasi lagi. Perbedaan diantara keduanya adalah bahwa pada 'penggandaan' tidak ditegaskan mengenai siapa yang berhak melakukan, melainkan hanya tindakan terkait yang dilakukan dengan cara dan dalam bentuk apapun. Sedangkan dalam proses 'pembajakan', ditegaskan mengenai tindakan penggandaan yang dilakukan secara tidak sah dan didistribusikan secara luas dengan maksud untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Salah satu contoh tindakan pembajakan dan penggandaan ini adalah dalam salah satu *marketplace* NFT yang bernama *Opensea* terdapat sebuah token NFT yang bernama *Basic Bored Apes* dimana token NFT yang dimiliki oleh *Basic Bored Apes* merupakan gambar monyet yang sama dengan token NFT lain yaitu *Bored Apes* dan memodifikasi gambar monyet tersebut yang kemudian dijual lagi oleh *Basic Bored Apes*

Sebagai sebuah *marketplace* NFT maka penyelenggara *Opensea* memiliki tanggung jawab untuk mencegah adanya NFT yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta yang diperjual belikan didalam websitenya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya maka *Opensea* harus memiliki sebuah regulasi tertentu dalam menangani apabila terjadi laporan terkait pelanggaran hak cipta pada websitenya. Sebagai sebuah *marketplace* NFT *Opensea* berperan sebagai pihak ketiga untuk memberikan akses antara pencipta NFT dan para pembeli untuk melakukan transaksi jual beli. Sebagai sebuah tempat jual beli NFT maka *Opensea* memiliki kewajiban untuk mencegah terjadinya tindakan pelanggaran hak cipta dalam websitenya. Hal tersebut diatur dalam pasal 10 UUHC yang berbunyi "Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya". Berdasarkan pasal tersebut maka apabila sebuah tempat perdagangan ada objek pelanggaran hak cipta yang diperjualbelikan maka pengelola dari tempat perdagangan tersebut harus bertanggung jawab atas tindakan tersebut dengan melarang tindakan tersebut.

Apabila suatu NFT yang diperjualbelikan pada platformnya merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta maka menjadi tanggung jawab penyelenggara *Opensea* untuk menanggapi permintaan penghapusan dari pihak yang dirugikan akibat terjadinya pelanggaran kekayaan intelektual. Selain itu penyelenggara *Opensea* dalam hal ini juga

harus menyediakan upaya preventif dan represif untuk dapat mencegah terjadinya tindakan tersebut. Tindakan preventif yang dapat dilakukan dapat berupa himbuan yang pada umumnya dituliskan pada user conduct dalam *Terms of Service* dari website resmi *Opensea*. Berdasarkan isi *Terms of Service* tersebut dijelaskan bahwa dengan menyetujui *Terms of Service* ini maka pengguna tidak diperkenankan untuk melakukan segala macam bentuk hukum, kontrak, Hak kekayaan Intelektual atau hak milik pihak ketiga lainnya dan apabila melanggar ketentuan ini maka pelanggar akan mendapatkan konsekuensi dihapus atau dibatasi kemampuan untuk melihat atau berinteraksi dengan NFT tertentu hingga menonaktifkan atau membatasi kemampuan untuk menggunakan Layanan. Upaya Represif yang dapat dilakukan oleh *Opensea* dalam menangani tindakan pelanggaran hak cipta pada platformnya dapat berupa memblokir NFT yang terbukti merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta serta melakukan ban kepada akun yang melakukan penjualan NFT yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta sebagaimana tertera dalam *Terms of Service* dari *Opensea*.

Opensea sebagai salah satu *marketplace* NFT menawarkan solusi penyelesaian sengketa apabila terjadi pelanggaran atas hak cipta suatu ciptaan. Bantuan yang diberikan oleh Opensea tertulis dalam bentuk arbitrase dimana tertulis pada pasal 16 *Terms of Service Opensea*. Namun dalam hal terjadinya klaim pelanggaran hak cipta NFT pada platform Opensea maka setiap individu yang merasa hak ciptanya telah dilanggar disarankan untuk mencari perlindungan hukum melalui pengadilan yang memiliki yurisdiksi atas klaim tersebut. Berdasarkan isi Pasal 16 tersebut juga memperbolehkan digunakannya hukum nasional sebuah negara tertentu dengan melakukan penyelesaian sengketa melalui pengadilan. Apabila menerapkan ketentuan UUHC maka pelanggaran hak cipta NFT merupakan pelanggaran atas hak ekonomi berupa penerbitan dan pendistribusian ciptaan dimana tindakan tersebut diatur dalam pasal 9 UUHC dan dapat dikenakan sanksi pidana berupa denda dan /atau pidana penjara sesuai dengan ketentuan dalam UUHC.

Selain dari upaya perlindungan yang dapat diberikan pencipta juga harus dapat melindungi karyanya sendiri dari adanya pelanggaran hak cipta. Salah satu upaya preventif yang dapat dilakukan oleh pencipta adalah dengan membubuhkan *digital watermark*. Pemberian *digital watermark* akan sangat membantu para pencipta dari para oknum yang ingin mencuri karyanya dikarenakan *digital watermark* memberikan tanda pada suatu karya untuk membedakan pencipta yang satu dan yang lain. Pemberian *watermark* pada sebuah ciptaan akan menimbulkan sebuah ciri khas pencipta karya tersebut dimana watermark yang digunakan oleh pencipta pada ciptaannya pada umumnya berupa sebuah hal yang identik dengan pencipta. Upaya ini digunakan untuk membantu masyarakat yang akan membeli sebuah NFT agar dapat membedakan mana NFT yang merupakan karya dari pencipta aslinya dan mana NFT

yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta. Selain upaya dari pencipta dan juga penyelenggaraan *marketplace* NFT diperlukan juga peran dari pemerintah dalam memberikan himbauan dan pengetahuan mengenai pentingnya hak cipta kepada masyarakat untuk membantu membangun ekosistem yang baik dalam konteks perlindungan hak cipta.

Sub Heading Of Discussion

Kesenjangan antara hukum yang tertulis dengan apa yang ada (perbedaan *das sollen* dan *das sein*) menjadikan ketentuan dalam UUHC menjadi berbeda penegakan dengan apa yang ada di isinya. Penerapan hukum mengenai hak cipta cenderung memiliki kelemahan karena penegakan atas hak cipta tidak ditegangkan sedemikian rupa atas apa yang tertulis. Kelemahan atas penegakan hukum hak cipta di Indonesia menjadikan suatu celah untuk memanfaatkan kelemahan atas penegakan hukum yang terjadi. Penegakan hukum yang lemah yang menjadi celah agar dimanfaatkan adalah bentuk kecacatan hukum yang perlu diperbaiki dan mengembalikan penegakan hukum sesuai dengan ketentuan yang tertulis pada UUHC. Bentuk celah tersebut dapat dilihat pada pelanggaran hak cipta yang terjadi melalui internet. Pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui internet yang memiliki sifat jaringan global. Jaringan global ini yang kemudian menimbulkan kondisi dimana dunia seperti tidak memiliki batasan dimana internet dapat menghubungkan berbagai individu dari berbagai negara walaupun berada pada jarak yang jauh. Dengan memanfaatkan jaringan global ini pelanggaran hak cipta melalui internet dapat dilakukan dari mana saja. Pelanggaran hak cipta pada NFT dapat dilakukan oleh oknum-oknum dari negara yang berbeda salah satu contoh perbuatan ini merupakan kasus Liam sharpe yang telah dijelaskan sebelumnya. Apabila hal tersebut terjadi kepada WNI maka akan sulit untuk melakukan penegakan hukum hak cipta menggunakan UUHC. Hal ini disebabkan karena setiap negara memiliki yurisdiksi hukumnya sendiri dan sebuah negara tidak bisa secara sepihak menerapkan yurisdiksi hukumnya kepada warga negara asing. Apabila tetap dipaksakannya penggunaan yurisdiksi hukum Indonesia dalam kejadian tersebut maka dapat terjadi sengketa terkait yurisdiksi antar kedua negara. Potensi atas sengketa yurisdiksi tersebut dapat terjadi apabila :

- Sebuah negara mengklaim yurisdiksi atas perkara tersebut dikarenakan prinsip tempat kejahatan itu dilakukan
- Negara lain mengklaim yurisdiksi atas perkara tersebut berdasarkan prinsipprinsip lain seperti prinsip nasional aktif, prinsip nasional pasif, dan prinsip teritorial.

Karena pelanggaran hak cipta NFT pada umumnya dilakukan melalui *marketplace* NFT maka para pengguna terikat dengan ketentuan *Terms of use* dari *marketplace* NFT. Berdasarkan sistem ini maka apabila tindakan pelanggaran dilakukan melalui *platform Opensea* maka berdasarkan adanya klausula baku yang disetujui oleh pengguna melalui diterimanya *terms of use Opensea* pada saat pembuatan akun maka hal tersebut dianggap sebagai sebuah perjanjian antara pengguna dan penyelenggara dalam hal ini maka pengguna wajib mengikuti prosedur yang tertulis dalam *terms of use* dari *Opensea*. Dengan dasar tersebut maka upaya hukum yang dapat dilakukan oleh korban terdiri atas upaya hukum secara perdata dengan mengajukan Gugatan pada Pengadilan Niaga dengan dasar pelanggaran hak cipta. Pengadilan Niaga yang berkewenangan menangani perkara tersebut juga harus ditinjau berdasarkan isi Pasal 118 HIR dimana apabila tempat tinggal/domisili dari Tergugat tidak diketahui maka pengajuan gugatan dapat dilakukan pada Pengadilan Niaga yang berwenang atas wilayah hukum tempat tinggal/domisili dari Penggugat. Selain upaya hukum secara Perdata maka ada juga upaya hukum secara pidana, upaya secara pidana terlebih dahulu memerlukan penentuan dari *locus* dan *Tempus* dari perkara tersebut. Apabila pelanggaran dilakukan oleh warga negara asing yang berdomisili diluar wilayah Indonesia maka memungkinkan terjadinya konflik yurisdiksi antar beberapa negara. Namun mengacu pada Pasal 84 KUHAP yang menyatakan

“ Apabila seorang melakukan tindak pidana di luar negeri yang dapat diadili menurut hukum Republik Indonesia, maka Pengadilan Negeri Jakarta Pusat yang berwenang mengadilinya”

Atas dasar tersebut maka semua tindakan yang dianggap sebagai tindakan pidana di Indonesia maka dapat diterapkan yurisdiksi hukum Indonesia. Berdasarkan UUHC tindakan pelanggaran hak cipta dapat diberikan sanksi pidana yang menyebabkan pelanggaran hak cipta dapat dikategorikan sebagai tindakan pidana yang dimana diatur dalam pasal 84 KUHAP. Walaupun pelanggaran hak cipta biasanya diselesaikan melalui pengadilan niaga namun dalam hal terjadinya pelanggaran hak cipta NFT yang melibatkan WNA maka berdasarkan pasal 84 KUHAP pengadilan negeri jakarta pusat lah yang memiliki kewenangan dalam mengadili perkara tersebut.

Namun kerap kali upaya penegakan hukum yang melibatkan WNA mengalami hambatan dikarenakan kesulitan penegak hukum di Indonesia untuk dapat menangkap dan mengadili para pelanggar hukum tersebut. Agar sebuah negara dapat mengadili seseorang yang bukan meruapakan warga negaranya maka harus dilakukan penyerahan warga negara tersebut oleh negara asalnya atau melakukan kerjasama dengan negara tersebut. Hal ini yang kerap menjadi halangan dimana tiap-tiap negara tidak akan mau dengan sukarela menyerahkan warganegaranya dan terkadang terdapat kesulitan

dalam melakukan kerjasama dengan penegak hukum dari negara lain. Atas kendala tersebut maka salah satu solusi yang dapat diambil oleh pemerintah Indonesia dalam hal ini adalah mencari solusi melewati ketentuan dalam hukum internasional. Salah satu konvensi yang berfokus dalam penegakan hukum siber di dunia adalah *convention of cybercrime*. Dimana semua negara yang bergabung dalam konvensi ini diperbolehkan untuk menggunakan yurisdiksi lain berdasarkan hukum nasional masing-masing negara. Dalam hal terjadinya pelanggaran hak cipta yang melibatkan sistem komputer dimana beberapa negara mengklaim bahwa mereka memiliki yurisdiksi atas hal tersebut maka untuk menghindari adanya persaingan penegakan hukum antar negara tersebut maka negara peserta yang terlibat dalam kondisi tersebut dapat melakukan perundingan untuk dapat menentukan yurisdiksi mana yang paling tepat dalam menangani tindakan tersebut.

Dengan adanya ketentuan tersebut maka dapat memberikan kesempatan bagi Indonesia untuk dapat menangkap dan mengadili para pihak yang melakukan pelanggaran hak cipta pada karya dalam bentuk NFT. Konvensi ini juga memberikan akses negara yang bergabung pada konvensi ini untuk melakukan ekstradisi. pengekstradisian pada umumnya dapat terjadi apabila terlebih dahulu ada perjanjian ekstradisi antar negara namun sebagai sesama anggota dari konvensi ini maka tidak memerlukan adanya perjanjian ekstradisi terlebih dahulu untuk meminta ekstradisi pelaku kejahatan. Dalam proses penyelesaian pelanggaran hak cipta NFT maka para penegak hukum akan melakukan pelacakan *ip address* pelaku melalui website. Namun para penegak hukum Indonesia masih akan mendapatkan kesulitan apabila website atau homepage tersebut berada di luar yurisdiksi Indonesia dikarenakan adanya perbedaan prosedur hukum antar negara. Dalam hal ini pemerintah dapat membuat perjanjian *Mutual Legal Assistance* (MLA) yang akan membantu penegak hukum dalam melakukan tugasnya. Dengan meratifikasi *Convention of Cybercrime* maka akan muncul aliran kerjasama sesama anggota dari konvensi ini yang akan bermanfaat bagi upaya penegakan hukum dibidang siber terutama pada perlindungan hukum hak cipta karya seni digital dimana dengan melakukan ratifikasi atas konvensi ini akan mempermudah penyelesaian pelanggaran hak cipta NFT melalui jalur pidana. Sebagai sesama anggota yang memiliki tujuan pemberantasan tindakan kejahatan dibidang siber maka kita akan mendapatkan berbagai bantuan untuk dapat menghadapi permasalahan-permasalahan hukum di bidang siber. Bantuan ini dapat dalam bentuk pemberian ekstradisi hingga *Mutual Legal Assistance* (MLA) yang memungkinkan negara untuk dapat menuntut dan mengadili pelaku kejahatan.

Selain permasalahan penegakan hukum secara Pidana dan perdata upaya perlindungan hak cipta pada karya dalam bentuk NFT juga terdapat pada upaya preventif yang dilakukan pemerintah dengan mewajibkan para PSE yang memiliki *digital presence* di

Indonesia harus mendaftarkan diri mengacu pada ketentuan dalam PP No. 71 Tahun 2019 sebagaimana telah dijelaskan diatas. Saat ini masih belum terdapat satupun *marketplace* NFT yang mendadfatarkan diri sebagai PSE, yang dimana hal ini akan menghambat dilakukannya pengawasan yang dapat dilakukan oleh kementerian KOMINFO. Atas masalah ini maka pendekatan yang harus dilakukan tidak terbatas pada pemaksaan namun untuk mengatasi permasalahan ini upaya persuasif akan menimbulkan hasil yang lebih baik. Pemerintah dapat beriskap tegas dan melakukan penegakan aturan secara masal dengan memblokir seluruh PSE yang tidak menadftarkan diri namun untuk memastikan upaya ini dapat memberikan dampak jera maka pemerintah harus melakukan pemblokiran kepada seluruh PSE yang dapat diakses di Indonesia tanpa memandang bulu. Namun tentu hal ini tidak akan berdampak terlalu baik karena terdapat teknologi *vpn* yang dapat digunakan untuk melangkahi pemblokiran tersebut. Maka dari itu tindakan persuasif dengan memanfaatkan komunitas NFT itu sendiri untuk menghasut para penyelenggaran PSE *marketplace* NFT untuk mendaftarkan dirinya maupun memberikan insentif kepada para PSE yang mau mendaftarkan diri.

Conclusion

Pelanggaran hak cipta karya digital dalam bentuk NFT menjadi fenomena baru akibat dampak negatif perkembangan teknologi. Meski tujuan utama NFT adalah mengurangi pelanggaran hak cipta seni digital, kenyataannya teknologi ini sering digunakan untuk membantu pelanggaran tersebut. Perlindungan hak cipta secara represif sudah diatur dalam UUHC, sementara upaya preventif dapat dilakukan melalui himbauan kepada masyarakat dan pemberian watermark pada karya seni untuk mencegah pencurian. Selain pemerintah Indonesia, penyelenggara *marketplace* NFT juga melindungi hak cipta dengan memberikan himbauan terkait pelanggaran saat pengguna mendaftar dan menyetujui *terms of service*, serta melakukan pemblokiran akun pengguna yang memperjualbelikan NFT karya orang lain.

Perlindungan hak cipta karya seni digital dalam bentuk NFT menghadapi berbagai hambatan karena NFT adalah fenomena baru yang memaksa hukum di Indonesia untuk beradaptasi. Pemerintah tidak bisa hanya mengandalkan metode konvensional dan harus mengikuti perkembangan teknologi perlindungan hak cipta. Pelanggaran hak cipta NFT dapat dilakukan dari mana saja dengan internet, sering memicu sengketa antar negara. Indonesia harus tetap konsisten menegakkan hukum hak cipta, dan bekerja sama dengan negara lain, termasuk meratifikasi *The Convention of Cybercrime*. Pemerintah juga perlu melakukan pendekatan persuasif kepada penyelenggara *marketplace* NFT dengan memberikan insentif untuk mendorong pendaftaran kepada Kementerian Kominfo

References

- Disemadi ,Hari S., Raihan Radinka Yusuf, Novi Wira Sartika Zebua, 2021, perlindungan hak eksklusif atas ciptaan digital painting dalam tatanan hak kekayaan intelektual di indoensia, volume 4, widya yuridika : jurnal hukum
- Aletha, Nadya Olga, 2021, Memahami Non Fungible Token(NFT) di Industri Crypto Art,case study series #80 Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada,Yogyakarta
- Perkins, Jonathan, James Morgan, and Sebastian Hernandez, 2021, Crypto Art: A Decentralized View, Leonardo, Vol. 54 No. 4, hlm. 404, <https://direct.mit.edu/leon/article/54/4/402/97295/Crypto-Art-A-Decentralized-View>, diakses pada 10 Juni 2023
- Hariri, Muhammad Rifqi, Ahmad M. Ramli, Tasya Safiranita Ram, 2023, Tinjauan Hukum Praktik Komersialisasi Lagu dan/atau Musik Melalui Non-Fungible Token (NFT) Oleh Para Musisi di Indonesia,COMSERVA ,vol.2 No. 11
- Amirulloh, Muhammad (et.al), 2021, “Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan tanpa Hak oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan UU Hak Cipta dan UU ITE Di Indonesia”, Ajudikasi: Jurnak Ilmu Hukum, Volume 5 Nomor 1
- Damian, Eddy, Hukum Hak Cipta, 2019, Alumni, Bandung