

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran yang dimainkan oleh manusia dalam kehidupan sangat penting berkat kemampuan berpikir dan intelektual mereka yang unik. Kemampuan ini memiliki banyak aplikasi dalam berbagai bidang, seperti sastra, seni, teknologi, ilmu pengetahuan, dan sebagainya. Melalui karya-karya mereka, manusia dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemajuan peradaban. Karya-karya ini tidak hanya memiliki nilai fungsional yang dapat meningkatkan kehidupan manusia, tetapi juga memiliki nilai moneter. Hal ini disebabkan oleh kreativitas, inovasi, waktu, tenaga, dan biaya yang diperlukan untuk menciptakan karya-karya tersebut. Sebagai contoh, karya seni dapat membangkitkan emosi dan memberikan pengalaman estetika yang berharga bagi penikmatnya. Di bidang teknologi, inovasi baru dapat membawa kemajuan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Karya-karya sastra dapat menyampaikan gagasan, nilai, dan pengalaman manusia yang dapat mempengaruhi dan menginspirasi orang lain.

Penting untuk diingat bahwa karya-karya ini tidak hanya bernilai secara intrinsik, tetapi juga memiliki nilai yang dapat diukur secara moneter. Hal ini mencerminkan pengakuan terhadap kerja keras, dedikasi, dan nilai yang dihasilkan melalui kreativitas manusia. Oleh karena itu, karya-karya ini tidak hanya mencerminkan ekspresi individu, tetapi juga menjadi sumber penghidupan dan mata pencaharian bagi banyak orang, seperti seniman, penulis, dan inovator. Dengan demikian, kehadiran karya-karya manusia memiliki dampak yang signifikan dalam mendukung kemajuan peradaban. Nilai fungsional dan moneter yang melekat pada karya-karya ini memperkuat pentingnya menghargai dan mendukung kreativitas, inovasi, dan kontribusi manusia dalam berbagai bidang kehidupan.

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.

Secara keseluruhan, era digital yang ditandai oleh konektivitas global dan kemudahan interaksi melalui internet telah mengubah secara mendasar cara manusia berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Terus berkembangnya teknologi dan informasi akan terus membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, dan manusia perlu terus beradaptasi dan mengatasi tantangan yang muncul dalam era digital ini.

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 intelektual¹. Hal yang sama berlaku untuk adanya revolusi teknologi dan digitalisasi konten yang juga telah menghadirkan banyak kemungkinan dan tantangan baru. Digitalisasi menjadi sesuatu yang

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

paling utama pada masa ini produk konvensional yang sebelumnya berbentuk fisik telah bertransformasi menjadi benda-benda digital begitu pula lahirnya aset digital.

Sejak munculnya era disrupsi digital dan teknologi, transformasi elemen-elemen lama menjadi elemen baru yang lebih praktis dan efisien terjadi dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia seni. Bentuk-bentuk karya seni yang sebelumnya hadir dalam media tradisional seperti kanvas, kayu, atau batu telah mengalami perubahan menjadi karya seni digital. Dalam konteks ini, karya seni digital memiliki keunikan dan karakteristiknya sendiri. Melalui penggunaan teknologi, seniman dapat menciptakan karya seni yang unik, eksperimental, dan interaktif. Penggunaan elemen-elemen digital seperti gambar, suara, video, dan animasi memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dengan cara yang baru dan tidak terbatas oleh batasan media tradisional.

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.

Bagi para pencipta, karya seni digital memberikan peluang baru untuk bereksperimen, menghasilkan karya dengan cepat, dan berbagi karya mereka dengan mudah kepada khalayak global. Bagi kolektor, karya seni digital menawarkan kemudahan dalam mengoleksi, menyimpan, dan memamerkan karya tanpa harus terbatas pada ruang fisik. Sedangkan bagi penggemar seni, karya seni digital membuka peluang untuk menjelajahi berbagai jenis seni dengan cara yang lebih interaktif dan mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda.

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 efisien². 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 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*

² Nadya Olga Aletha, 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

³ Perkins, Jonathan, James Morgan, and Sebastian Hernandez. (2021), *Crypto Art: A Decentralized View*, Leonardo, Vol. 54 No. 4, hlm. 404.

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

Token, seniman dapat mengambil kendali penuh atas karyanya sendiri. Mereka dapat menetapkan lisensi, mendapatkan pengakuan, dan mempertahankan hak kepemilikan kreatif mereka melalui teknologi *blockchain*.

Selain memberdayakan seniman secara kreatif, NFT juga membuka peluang sebagai aset digital yang memiliki nilai investasi jangka panjang. Dengan menjadikan karya seni mereka sebagai *Non Fungible Token*, seniman dapat menciptakan nilai yang dapat diperdagangkan di pasar *Non Fungible Token*. Melalui platform dan pertukaran *Non Fungible Token*, seniman dapat menjual karya mereka dan memperoleh keuntungan langsung dari penjualan tersebut. Salah satu aspek menarik dari *Non Fungible Token* adalah ketidakdapatannya memprediksi atau menentukan harga dari suatu *Non Fungible Token*. Nilai *Non Fungible Token* ditentukan oleh permintaan pasar, popularitas seniman, kelangkaan karya, dan faktor-faktor lainnya. Hal ini memberikan potensi untuk mendapatkan keuntungan yang signifikan dari karya seni yang menjadi *Non Fungible Token* jika permintaan dan minat meningkat di masa depan. Dengan demikian, *Non Fungible Token* tidak hanya memberikan kesempatan bagi seniman untuk mengontrol karya mereka dan menjadi aset digital, tetapi juga memberikan peluang sebagai investasi jangka panjang yang berpotensi menghasilkan keuntungan langsung. Meskipun harga sebuah *Non Fungible Token* tidak dapat diprediksi, fenomena ini telah menciptakan perubahan yang menarik dalam industri seni dan memungkinkan seniman untuk meraih penghargaan dan manfaat finansial lebih besar melalui eksplorasi dan pemanfaatan teknologi *Non Fungible Token*.

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*

⁵ Mayana, R. F., Santika, T., Pratama, M. A., & Wulandari, A. (2022). Intellectual Property Development & Komersialisasi Non-Fungible Token (NFT): Peluang, Tantangan dan Problematika Hukum Dalam Praktik. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 5(2), 202–220.

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 ruang lingkup Pasal 25 UU No. 19 Tahun 2016 (UU ITE yang pada intinya menyatakan bahwa semua informasi dan dokumen yang berbentuk elektronik digital yang dibentuk dan terkandung kekayaan intelektual didalamnya dilindungi oleh hak kekayaan intelektual.

Dari persepektif hak cipta NFT merupakan sebuah inovasi yang dapat memberikan perlindungan terhadap hak cipta karya seni digital mengingat hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukan hal yang sama dalam batasan hukum yang berlaku. Hak cipta atas suatu karya muncul pada saat suatu karya tercipta bukan karena pencatatan. Karena sistem pencatatan dalam pembentukan suatu NFT berdasarkan urutan pencetakan, jadi orang pertama yang melakukan pencetakan sebuah NFT dianggap sebagai pencipta dan pemiliknya. Dengan sistem *blockchain* pembuatan sebuah NFT merupakan sebuah deklarasi atas sebuah karya dan dapat menjadi pembuktian atas hak cipta atas karya tersebut. Karena sistem penyimpanan data dalam *blockchain* yang dapat menyimpan bukti transaksi dan kepemilikan suatu karya seni.

Pendaftaran suatu NFT merupakan suatu hal yang mudah dilakukan karena perkembangan teknologi internet. Namun timbul problematika terhadap sistem pendaftaran *Non Fungible Token*, karena karya seni digital bersifat lebih publik dan menyebabkan timbulnya tindakan buruk dari beberapa pihak yang ingin memanfaatkan karya seni tersebut secara melanggar hukum yang akan menimbulkan kerugian terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta. Oleh sebab itu alangkah baiknya apabila seorang pencipta suatu karya seni mendaftarkan dan

mencetak karyanya sendiri mengingat bahwa dalam sistem pencetakan NFT individu yang terlebih pertama mencetak dianggap sebagai pencipta dan pemilik karya. Karena apabila karya tersebut dicetak oleh bukan pencipta asli maka akan menimbulkan kerugian bagi pencipta aslinya.

Perlindungan hak cipta atas suatu karya seni dalam bentuk NFT diberikan kepada pencipta atas ciptaannya dalam bentuk hak eksklusif atas karya seni tersebut. Hak eksklusif pencipta tersebut yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada pencipta dan tidak dapat dialihkan sedangkan hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya.⁶ Hak eksklusif pencipta muncul pada saat sebuah ciptaan telah diwujudkan dalam sebuah bentuk yang nyata dan telah dideklarasikan oleh pencipta melalui pameran atau maupun metode-metode lain yang memungkinkan sebuah ciptaan tersebut diketahui oleh publik.

Pendeklarasian sebuah ciptaan dapat dilakukan secara langsung (*Offline*) maupun dideklarasikan melalui media digital (*Online*). Pendeklarasian secara digital dapat dilakukan melalui media sosial maupun dilakukan menggunakan *platform* media digital lainnya yang memungkinkan sebuah ciptaan dapat diketahui masyarakat. Akses media digital yang memungkinkan seorang pencipta untuk melakukan deklarasi ciptaan melalui media digital akan mengurangi biaya dan meningkatkan akses pencipta untuk menyebarkan ciptaannya ke seluruh dunia. Pendeklarasian ciptaan melalui media digital dapat dilakukan dalam berbagai metode seperti menggunakan media sosial maupun melakukan *streaming* untuk menyebarkan ciptaannya secara *live*. NFT memberikan akses bagi para seniman diseluruh dunia untuk mendeklarasikan ciptaannya dengan mudah dan biaya yang ringan.

Melalui digitalisasi konten, pelaku memiliki kemudahan dalam melakukan manipulasi sehingga karya hasil manipulasi ini akan sulit dibedakan dari karya

⁶ Muhammad Amirulloh (et.al), *Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan tanpa Hak oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan UU Hak Cipta dan UU ITE Di Indonesia*, *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 5 Nomor 1, 2021, hlm. 2

aslinya. Hal ini pula dapat dilihat dari pernyataan *Opensea* sebagai *marketplace* NFT pada twitternya dimana 80% barang NFT yang dicetak pada platformnya adalah hasil plagiarisme, koleksi palsu dan juga spam.⁷ Apabila meninjau permasalahan yang terjadi pada saat ini dalam industri NFT maka tindakan tersebut dapat dianggap sebagai sebuah tindakan plagiarisme dan melanggar hak-hak sang pencipta .

Berdasarkan isi dari Pasal 16 ayat (2) UUHC hak cipta dapat diaanggap sebagai benda bergerak dan hak cipta dapat dialihkan baik seluruhnya atau sebagian melalui waris, wakaf, hibah, perjanjian tertulis, wasiat, dan cara-cara lain yang diperbolehkan dalam peraturan perundnag-undangan. Oleh sebab itu didalam hak cipta dieknl adanya konsep hak milik, dan dalam artian hak cipta ahrus dilindungi dan dipertahankan terhadap siapa saja yang mengganggu.⁸ Hubungan antara hak kemilikan dengan Hak Cipta hukum berperan dalam menjamin hak-hak dari pencipta untuk menguasai dan menikmati secara eksklusif hasil karyanya itu dan jika perlu dengan bantuan negara untuk penegakan hukumnya.⁹ Dengan perkembangan teknologi maka perlindungan hak-hak eksklusif dari karya seni dalam media digital menimbulkan permasalahan-permaslaahan dan tantangan baru.

Salah satu permasalahan dalam perlindungan karya seni dua dimensi muncul ketika terjadi transaksi jual beli karya seni digital yang dibuat dalam media digital, yang kemudian melanggar hak atas karya seni fisik karena kesamaan di antara keduanya. Perkembangan teknologi dan pemanfaatannya yang lebih pesat dibandingkan dengan perkembangan hukum menyebabkan hukum belum mampu sepenuhnya mengatasi permasalahan tersebut. Kelemahan dalam perlindungan hak cipta juga dipengaruhi oleh persepsi di sebagian masyarakat yang menganggap bahwa karya digital yang tersedia di internet merupakan domain publik yang dapat

⁷ Tasya Patricia Winata,Christine S.T. Kansil,*PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA SENI DIGITAL NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*,vol 7, Syntax Literate ,2022

⁸ Sophar Maru Hutagalung,2012, Hak cipta kedudukan & peranannya dalam pembangunan,Sinar Grafika,Jakarta ,Hlm 17

⁹ Tim Lindsey,. *et.al* ,Hak Kekayaan Intelektual suatu pengantar ,P.T.ALUMNI,2013,Bandung,hlm 90

diakses dan digunakan oleh siapa saja. Padahal, pada kenyataannya, karya-karya tersebut tetap dilindungi oleh konvensi internasional mengenai 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 ¹⁰

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis meutuskan uuntuk merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

¹⁰ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, 2019, Alumni,,Bandung, hlm. 4.

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya seni digital non-fungible token?
2. Bagaimana solusi terhadap hambatan dan tantangan hukum pada penerapan hukum hak cipta non-fungible token?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan untuk menghindari pembahasan di luar topik rumusan masalah, maka penulisan ini akan berfokus pada perkembangan hukum hak cipta di Indonesia menegnai karya digital serta peran peraturan perundang-undangan dalam mendukung daya saing karya seni digital dalam bentuk Non Fungible Token.

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah, sebagai berikut

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap karya seni digital dalam bentuk NFT.
2. Untuk mengetahui solusi terhadap hambatan dan tantangan hukum pada penerapan hukum hak cipta non-fungible token.

E. Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, akan menggunakan beberapa metode-metode yang menjadi pendukung dalam pembahasan ini, antara lain:

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif. Metode penelitian normatif merupakan penelitian hukum yang utama yang mengikat sumber hukum utama dalam sistem hukum yang

berlaku di Indonesia adalah undang-undang. Dalam metode penelitian yuridis normatif ini menggunakan dengan adanya suatu metode pendekatan, teori/konsep, dan metode analisis yang termasuk dalam disiplin hukum dogmatis. Metode penelitian normatif merupakan suatu metode penelitian yang menggunakan hukum yang tertulis dikaji dari berbagai aspek, seperti aspek teori, filosofis, perbandingan, struktur atau komposisi, konsistensi, penjelasan umum maupun penjelasan pada tiap pasal, formalitas dan kekuatan mengikatnya suatu peraturan perundang-undangan dan bahasa yang digunakan merupakan bahasa hukum.

2. Jenis Data dan Bahan Hukum

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data sekunder dimana mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, sehingga meliputi surat-surat pribadi, buku-buku harian, buku-buku, sampai dokumen-dokumen resmi yang dikeluarkan Pemerintah. Dengan adanya data sekunder tersebut, seorang peneliti tidak perlu mengadakan penelitian sendiri dan secara langsung terhadap faktor-faktor yang menjadi latar-belakang penelitiannya.¹¹ Bahan hukum yang dikaji dan yang dianalisis dalam penelitian hukum normatif terdiri dari :

- Bahan Hukum Primer, merupakan bahan hukum yang mengikat, dan terdiri dari peraturan perundangang-undangan, yurisprudensi, perjanjian internasional, kebiasaan, dan doktrin hukum. Bahan hukum primer yang menjadi prioritas dalam menganalisis penelitian ini adalah:
 - UU No. 1 Tahun 2024 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
 - UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC)
 - PP Nomor 71 Tahun 2019
- Bahan Hukum Sekunder, merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti, rancangan undang-undang,

¹¹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2007, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm 24

hasil penelitian, hasil karya dari kalangan hukum, dan seterusnya. Bahan hukum sekunder yang menjadi prioritas dalam menganalisis penelitian ini adalah:

- Tim Lindsey, et.al, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, 2013, P.T. ALUMNI, Bandung,
- Tomi Suryo Utomo, Pelindungan Hak Kekayaan Intelektual Di Era Global, 2020, Graha Ilmu
- Hulman Panjaitan dan Wetmen Sinaga, Performing Right Hak Cipta Atas Karya Musik Dan Lagu Serta Aspek Hukumnya, 2011, IND HILL CO, Jakarta
- Bahan Hukum Tersier, merupakan bahan hukum yang memberi petunjuk dan atau penjelasan dari bahan-bahan hukum primer maupun bahan-bahan hukum sekunder yang terdiri dari kamus-kamus dan atau bahan pendukung lainnya.

3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan perundang-undangan (*Statue Aproach*). *Statue Aproach* merupakan sebuah pendekatan penelitian hukum yang dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani¹².

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*law in books*). Studi pustaka/dokumentasi merupakan alat pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian.¹³ Studi pustaka yang digunakan oleh penulis adalah mengutip segala data-data yang bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku seperti UU No. 28 tahun 2014 dan PP Nomor 71 Tahun 2019 serta buku-buku yang digunakan sebagai

¹² Peter Mahmud Marzuki, 2010, Penelitian Hukum, Jakarta, Kencana, hlm 93.

¹³ Suteki dan Galang Taufani, 2020, Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori, dan Praktik, RajaGrafindo, Depok, hlm. 217

bahan literasi untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisa data kualitatif, yang dimana merupakan teknik analisis data yang tidak menggunakan angka, melainkan memberikan gambaran-gambaran (deskripsi) dengan kata-kata atas temuan, karenanya ia lebih mengutamakan mutu/kaulitas dari data, bukan kuantitas¹⁴.

F. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

a. Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan seluruh upaya untuk memenuhi hak-hak dan memberikan bantuan dengan tujuan memberikan rasa aman kepada para saksi dan atau korban dari pelanggaran hukum, perwujudan perlindungan hukum bagi para korban kejahatan sebagai bentuk dari perlindungan masyarakat dapat melalui pemberian kompensasi, restitusi, pelayanan medis, ganti kerugian, bantuan hukum, dan sebagai bagian dari pendekatan *restorative justice*.¹⁵ Muchsin berpendapat bahwa perlindungan hukum adalah melindungi subjek hukum melalui peraturan perundang-undangan yang berlaku dan diwajibkan pelaksanaanya dengan adanya sanksi. Dalam hal ini perlindungan hukum dapat dikategorikan menjadi 2 (dua) yang terdiri dari:¹⁶

¹⁴ H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2013, Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis Dan Disertasi, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm 19

¹⁵ Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, Ui Press, Jakarta, 1984, hal 133

¹⁶ Ibid Hlm 20

- Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan hukum preventif merupakan perlindungan yang dilakukan yang bertujuan untuk mencegah dilakukannya sebuah tindakan dengan dibuatnya aturan ataupun larangan. Perlindungan hukum preventif digunakan oleh pemerintah sebagai sebuah upaya untuk mencegah terjadinya sebuah pelanggaran/kejahatan sebelum dilakukannya pelanggaran/kejahatan. Upaya pencegahan tersebut dapat direalisasikan dengan adanya/dibuatnya peraturan perundang-undangan dan atau meletakkan batasan-batasan dalam melakukan hak dan kewajiban bagi warga negara dengan tujuan untuk mencegah terjadinya suatu pelanggaran atau kejahatan.

- Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif adalah upaya perlindungan terakhir yang diterapkan dalam bentuk pemberian sanksi denda atau sanksi pidana atau hukuman lain/tambahan yang diberikan kepada pihak yang melakukan suatu pelanggaran/kejahatan.

Perlindungan hukum didefinisikan sebagai perlindungan tentang harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dipunyai oleh subjek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenang-wenangan dan sebagai kumpulan peraturan atau kaidah yang bisa melindungi suatu hal dari hal lainnya. Berkenaan dengan konsumen, artinya hukum memberikan sebuah perlindungan, khususnya hak-hak pelanggan dari sesuatu yang mengakibatkan tidak terpenuhinya hak-hak tersebut.¹⁷ Menurut Setiono tindakan/upaya untuk memberikan perlindungan masyarakat dari perbuatan

¹⁷ Philipus M. Hadjon. Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia. Surabaya, Bina Ilmu, 1987, hlm.25

penguasa yang sewenang-wenang/ tidak sesuai dengan aturan peraturan perundang-undangan adalah perlindungan hukum.¹⁸

b. Teori Kemanfaatan Hukum

Satu dari tiga nilai dasar hukum menurut Gustav Radburch adalah kemanfaatan. Pada dasarnya hadirnya hukum dalam dunia ini harus dapat memberikan kemanfaatan kepada masyarakat tidak hanya memberikan kepastian dan keadilan. Maka dari itu aturan hukum yang baik adalah aturan yang dapat memberikan/mendatangkan kemanfaatan bagi manusia sebanyak-banyaknya. Masyarakat menginginkan adanya kemanfaatan dikarenakan pada dasarnya hukum untuk manusia, maka dari itu dalam pelaksanaan dan penegakan hukum harus memberikan suatu kemanfaatan atau kegunaan bagi masyarakat bukan berakibat sebaliknya yakni dengan adanya hukum justru menimbulkan keresahan di kalangan masyarakat.¹⁹

Teori kemanfaatan hukum juga diperkuat oleh pendapat yang telah dikemukakan oleh Jeremy Bentham seorang filsuf yang penganut aliran utilitarisme, yang mengemukakan bahwa negara dan hukum semata-mata ada hanya untuk suatu manfaat yang sejati, yakni kebahagiaan untuk mayoritas rakyat. Dalam mengemukakan istilahnya, penggunaan istilah utilitas atau kemanfaatan oleh Jeremy Bentham bertujuan untuk mempertegas bahwa suatu kebenaran faktual justru berartikan setiap orang condong untuk menghasilkan faedah, keuntungan, manfaat, kebaikan, kesenangan dan kebahagiaan bagi diri sendiri, bukan sebaliknya seperti ketidakbahagiaan, ketidakseimbangan, rasa sakit, kemalangan maupun kejahatan.²⁰

¹⁸ Setiono, Rule of Law (Supremasi Hukum). Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2004, hlm.3

¹⁹ H. Margono, 2020, Asas Keadilan Kemanfaatan & Kepastian Hukum Dalam Putusan Hakim, Sinar Grafika, Jakarta, h. 110-111.

²⁰ Frederikus Fios, 2012, "Keadilan Hukum Jeremy Bentham dan Relevansinya Bagi Praktik Hukum Kontemporer", Jurnal BINUS, Vol. 3 No. 1: 299-309. h. 304.

Kemudian pendapat milik Jeremy Bentham tersebut diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh John Rawls dalam teori *Justice as Fairness* atau yang dikenal dengan sebutan Teori Rawls. Teori yang dikemukakan oleh John Rawls tersebut mengemukakan bahwa suatu hukum itu mestinya dapat menciptakan suatu masyarakat yang ideal, yaitu masyarakat yang mencoba untuk memperbesar kebahagiaan dan memperkecil ketidakbahagiaan (*the greatest happiness of the greatest number people*).

2. Kerangka Konsep

Hak cipta merupakan kumpulan hak eksklusif yang diberikan pada pencipta saat sebuah ciptaan telah diwujudkan secara nyata dan dideklarasikan agar sang pencipta dapat mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bentuk seni, ilmu pengetahuan, dan sastra serta terdiri atas hak-hak lain pencipta yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.²¹ Definisi hak cipta diatur dalam isi dari Pasal (1) angka 1 UUHC yang pada intinya menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif untuk memperbanyak ciptaan atau memberikan perizinan untuk memperbanyak ciptaan milik Pencipta dan atau penerima atau pemegang hak cipta dengan tidak menyalahi/melanggarn ketentuan dan batasan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pencipta merupakan seorang atau kumpulan orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama untuk membuat dan menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat pribadi dan khas (*vide* Pasal (1) angka 2 UUHC). Ciptaan dalam UUHC dapat diartikan sebagai segala/seluruh hasil karya cipta dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, dan sastra yang dibuat menggunakan inspirasi, pikiran, kemampuan, imajinasi, keterampilan/keahlian, kecekatan yang telah diekspresikan dalam sebuah bentuk yang nyata

Non Fungible Token / NFT adalah sertifikat keaslian unik pada yang biasanya dikeluarkan oleh pencipta aset.²² Istilah “*fungible*” berarti bahwa jika

²¹ Tim Lindsey et al, Op Cit, Hlm 6

²² Ante, Lennart. (2021). The Non-Fungible Token (NFT) Market and its Relationship with Bitcoin and Ethereum, BRL Working Paper Series No.20, hlm. 1 Tersedia di

Anda menukar atau memperdagangkan dengan bitcoin lain, maka Anda akan memiliki hal yang sepadan/sama persis. Sementara istilah 'non fungible' berarti kebalikannya Anda akan mendapatkan sesuatu yang sama sekali berbeda.²³ Menurut UUHC seorang pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak-hak eksklusif atas sebuah ciptaan yang terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak moral menurut isi pasal 6 Konvensi Bern merupakan hak dari pencipta yang melekat pada diri pencipta untuk mengklaim kepemilikan atau karyanya dan mengajukan kebenaran atas distorsi, mutilasi atau perubahan-perubahan serta perbuatan pelanggaran lain yang berkaitan dengan karya tersebut yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi si pengarang/pencipta. Hak moral sebagaimana tertulis didalam isi pasal (5) UUHC merupakan hak pencipta untuk melakukan tindakan-tindakan berikut :

- tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- menggunakan nama aliasnya atau samarananya;
- mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak ekonomi adalah bagian dari hak eksklusif pencipta/pemegang hak cipta untuk memanfaatkan suatu ciptaan untuk menerima manfaat ekonomi atas ciptaan tersebut. Hak ekonomi tersebut memberikan kewenangan pada pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut :

- penerbitan Ciptaan;
- Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- penerjemahan Ciptaan;

<https://www.researchgate.net/publication/352166479_The_non-fungible_token_NFT_market_and_its_relationship_with_Bitcoin_and_Ethereum> [Diakses 10 Juni 2023]

²³ Clark, Mitchell. (2021). NFTs, explained. Tersedia di <<https://www.theverge.com/22310188/NFT-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>> [Diakses 10 Juni 2023]

- pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan;
- Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- pertunjukan Ciptaan;
- Pengumuman Ciptaan;
- Komunikasi Ciptaan; dan
- penyewaan Ciptaan.

G. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Memuat Latar belakang permasalahan, Perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, kerangka teori dan kerangka konsep, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Memuat kajian teori dan kajian pustaka yang dipergunakan dan berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian.

BAB III : PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA SENI DIGITAL NON-FUNGIBLE TOKEN

BAB IV : SOLUSI TERHADAP HAMBATAN DAN TANTANGAN HUKUM PADA PENERAPAN HUKUM HAK CIPTA NON-FUNGIBLE TOKEN

BAB V : PENUTUP