

PERLINDUNGAN HAK CIPTA SENIMAN ATAS PEMBAJAKAN ILUSTRASI DIGITAL DALAM BENTUK *NON-FUNGIBLE TOKEN*

Enggal Triya Amukti, Erna Susanti, Lily Triyana

Universitas Mulawarman

triyallengal@gmail.com, ernasusanti@fh.unmul.ac.id, lily_tanden@yahoo.co.id

Diterima: 20 Agustus 2023

Direvisi: 25 Agustus 2023

Disetujui: 30 Agustus 2023

Halaman: 100 - 114

ABSTRACT

The development of technology nowadays seems to reach all aspects of life, includes the realm of art, especially digital illustration. However, these developments were not followed by regulatory developments so that there was a legal vacuum in them. This study is intended to analyze the legal vacuum of limiting an act that can be categorized as piracy and legal protection for the creator of the piracy of digital illustrations which are tokenized in the form of NFT using doctrinal research methods. Based on the results of the study, it is concluded that the Standard of Copyright Ability and substantial similarity can be used as criteria for piracy of digital illustrations. There are still vacancies in the regulations regarding the limitations of piracy of a work and the provisions governing NFT. The copyright protection system for digital illustrations in the current regulations consists of preventive and repressive protection. Due to this legal vacuum, it is hoped that regulation about NFT and fine art can be added, and awareness of all parties can be made to avoid infringement of other people's copyrights.

Keywords: *Digital Illustration, Copyright, NFT*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menganut prinsip deklaratif, yaitu asas yang meyakini bahwa pencipta tetap memiliki perlindungan setelah ciptaannya selesai dibuat dan telah memiliki bentuk *yang* nyata tanpa adanya kewajiban untuk mencatatkannya, untuk kemudian pencipta juga dapat mengendalikannya agar tidak ada orang yang dapat memanfaatkan hak tanpa seizinnya (Henry Soelistyo, 2017). Selain prinsip deklaratif, negara juga memberi perlindungan hukum bagi pencipta dalam bentuk pencatatan dalam Pasal 69 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Dengan berkembangnya teknologi, pelanggaran hak cipta juga turut berkembang, salah satu contohnya ialah kasus antara Twisted Vacancy, suatu grup berisi 28 orang teknisi yang disinyalir melakukan pelanggaran hak cipta atas ilustrasi digital karya Kendra Ahimsa. Merujuk pada artikel yang diterbitkan *The Finary Report*, Twisted membuat suatu kolase dengan menggunakan salinan identitas visual Kendra kemudian ia mengunggahnya pada pasar *Non Fungible Token* (NFT) yang merupakan token berbasis *blockchain* dengan memetakan hak kepemilikan ke aset digital (BRL Working Paper Series, 2021). Karya Twisted telah terjual di beberapa pasar *CryptoArt* seperti OpenSea, SuperRare dan KnownOrigins dengan satu tawaran lebih dari \$46.000. Namun, komersialisasi melalui NFT oleh Twisted tanpa mencantumkan nama atau inisial Kendra tak lantas memberikan keuntungan bagi Kendra sehingga telah

melanggar hak moral dan ekonomi Kendra sebagai seniman orisinal.

Pada sistem NFT, karya yang pertama kali dienkrpsi dalam *blockchain* dan ditokenisasi akan selamanya melekat dan tidak bisa dihapus (Iredale Gwyneth, 2021). Sistem ini justru memosisikan karya orisinal sebagai karya palsu bilamana terdapat karya lain yang ditokenisasi terlebih dahulu. Hal ini menyebabkan kekaburan prinsip deklaratif yang diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dimana prinsip ini merupakan dasar timbulnya hak cipta secara otomatis bagi pencipta (seniman asli) setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan yang diatur dalam undang-undang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai batasan suatu karya seni rupa kolase yang ditokenisasi dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) dapat dinyatakan sebagai bentuk pembajakan atas karya seni rupa ilustrasi digital untuk diketahui bagaimana perlindungan hukum bagi seniman yang karyanya dibajak dengan memanfaatkan NFT sebagai medianya

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan batasan suatu karya seni rupa kolase yang telah diunggah ke *blockchain* dalam bentuk *Non-Fungible Token* dapat dinyatakan sebagai bentuk pembajakan terhadap karya seni rupa ilustrasi digital?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi seniman yang karyanya telah dideklarasikan kemudian mengalami pembajakan dan diunggah ke *blockchain*

dalam bentuk *Non-Fungible*?

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian hukum normatif yakni penelitian yang menjelaskan secara sistematis aturan suatu kategori hukum tertentu, mengkaji hubungan antar peraturan, memaparkan area kesulitan dan mungkin menaksir pembangunan di masa depan (Peter Mahmud Marzuki, 2011) dengan pendekatan secara konseptual (*Conceptual Approach*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode dalam Menentukan Pembajakan Suatu Karya Seni Rupa Ilustrasi Digital

Pada dasarnya, belum ada ketentuan yang mengatur terkait metode pasti yang digunakan untuk mengukur suatu karya khususnya karya seni rupa sebagai bentuk pelanggaran hak cipta dalam bentuk penggandaan yang bermuara pada pembajakan, sehingga dibutuhkan beberapa pendekatan untuk dapat menentukan adanya pelanggaran hak cipta apabila terdapat dua karya seni rupa (dalam hal ini adalah ilustrasi digital) yang memiliki kesamaan. Mengenai hal ini, terdapat kasus serupa yang telah dilakukan analisis yakni kasus desain arsitektur antara Thomas Shine dengan David Childs yang terjadi di New York, dimana Shine menggugat Childs atas plagiarisme desain gedung "*Freedom Tower*" karya Childs terhadap "*Shine 99*" dan "*Olympic Tower*" karya Shine. Pada kasus tersebut, untuk dapat membuktikan suatu karya arsitektur diplagiasi dapat menggunakan prinsip orisinalitas dengan pendekatan *Substantial Similarity* (Taufik H.

Simatupang dkk, 2021). Prinsip dan pendekatan pada kasus tersebut penulis rasa tepat diterapkan pada kasus pelanggaran hak cipta pada karya seni rupa kolase terhadap ilustrasi digital, karena desain karya arsitektur juga merupakan karya seni rupa yang mendapat perlindungan hak cipta. Prinsip orisinalitas pada kasus plagiarisme desain karya arsitektur antara Shine dengan Childs merupakan salah satu dari tiga *Standard of Copyright Ability* yang terdiri atas orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi.

Standard of Copyright Ability

Dalam konteks kriteria cakupan hak cipta hanya melindungi ide yang berwujud nyata, akan menimbulkan pertanyaan apabila terdapat dua ciptaan berwujud nyata yang memiliki kesamaan atau menyerupai tetapi diciptakan oleh pencipta yang berbeda. Dengan demikian, Henry Soelistyo berpendapat jika diperlukan pembuktian orisinalitas yang dilakukan dengan melihat prosedur pembuatan kedua ciptaan tersebut yang secara nyata benar-benar terpisah dan tidak saling meniru (Henry Soelistyo, 2011). Senada dengan pendapat Henry, Earl W Kinter dan Jack Lahr bahwa hak cipta memiliki syarat substansif sebagai kriteria khusus agar mendapatkan perlindungan hak cipta atau yang biasa disebut *Standard of Copyright Ability* yang terdiri atas originalitas, kreativitas, dan fiksasi (Rahmatirtani, 2011).

1. Orisinalitas

Henry Soelistyo dalam bukunya mendeskripsikan ciptaan yang dihasilkan oleh atau berasal dari diri pencipta sendiri, dimana kreativitas dari pencipta memperlihatkan adanya hubungan moral antara pencipta dengan ciptaannya sebagai ciptaan orisinal (Henry Soelistyo, Op.Cit, 2011). Di samping itu, ia juga

mensyaratkan bahwa suatu ciptaan haruslah bukan hasil dari meniru ciptaan lain yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian, apabila diaplikasikan pada karya seni rupa kolase dan ilustrasi digital, dapat dianggap memenuhi unsur orisinalitas apabila karya tersebut dihasilkan oleh atau berasal dari diri pencipta sendiri dan bukan merupakan hasil meniru ciptaan lain yang telah ada sebelumnya karena orisinalitas tidak mutlak hanya pada keunikan suatu karya.

2. Kreativitas

Syarat substansif selanjutnya yakni kreativitas yang didefinisikan sebagai *"Creativity as a standard of copyright ability is to great degree simply measure of originality. Although a work that merely copies exactly a prior work may be held not to be original, if the copy entails the independent creative judgement of the author in its production, that creativity will render the work original."* (Ibid, 2011) Pada intinya berarti sebagian besar kreativitas sebagai acuan suatu karya dapat dilindungi hak cipta hanya mengukur orisinalitasnya. Meskipun suatu karya yang benar-benar menyalin karya yang sudah ada dapat dinyatakan sebagai karya yang tidak asli, suatu kreativitas akan membuat karya tersebut menjadi asli jika memerlukan penilaian mandiri atas kreativitas dari pencipta dalam proses produksinya.

Jika diaplikasikan pada karya seni rupa kolase dan ilustrasi digital, dapat dikatakan memenuhi unsur syarat substantif berupa kreativitas apabila seorang seniman membubuhkan atau menuangkan daya ciptanya pada suatu ilustrasi digital meskipun jika karya tersebut bukanlah karya asli karena hasil menyalin dari seniman lain, karena kreativitas setiap seniman memberikan daya keaslian berupa identitas pada masing-masing seniman.

3. Fiksasi

Fiksasi yang dimaknai sebagai *"A work is fixed in a tangible medium of expression when its embodiment in a copy or phonorecord by or under the authority of author, is sufficiently permanent or stable to permit to be perceived, reproduced or otherwise communicated for a period of more than transitory duration. A work consisting of sound imager or both, that are being transmitted is fixed for purpose of this title is a fixation of the work is being made simultaneously with its transmission."* (Ibid, 2011) Yang pada intinya berarti sebuah karya yang diwujudkan pada media nyata adalah ketika diwujudkan oleh atau berdasarkan kewenangan pencipta, cukup permanen atau stabil untuk dirasakan, direproduksi, atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama jangka waktu yang cukup lama. Suatu karya yang terdiri dari citra, suara, atau keduanya yang ditransmisikan bertujuan untuk diwujudkan, jika suatu karya diproduksi secara bertepatan atau serempak dengan transmisinya. Dengan kata lain, fiksasi mengandung makna dapat dibaca, didengar, atau dilihat sesuai dengan bentuk ciptaan. Demikian pula halnya dengan ilustrasi digital, dapat dikatakan memenuhi unsur fiksasi apabila telah dituangkan dalam wujud nyata yang berarti dapat dilihat dengan indra penglihatan.

Substantial Similarity

Sebelum menentukan kesamaan substansial, dilakukan uji perbandingan terlebih dahulu dengan cara penyaringan komponen di luar cakupan perlindungan hak cipta seperti ide. Aspek-aspek yang berada di luar perlindungan hak cipta ini dimasukkan ke dalam domain publik untuk digunakan semua orang, sehingga langkah pertama dalam merancang uji kesamaan substansial adalah dengan memfilter antara elemen yang merupakan ekspresi yang dapat dilindungi hak cipta dan yang tidak

dapat dilindungi hak cipta (Ibid, 2011).

Dengan demikian, apabila pendekatan dengan *Substantial Similarity* ini diterapkan untuk menentukan ada atau tidaknya unsur penggandaan pada suatu karya ilustrasi digital, maka terlebih dahulu harus dilakukan penyaringan antara elemen yang termasuk dalam lingkup perlindungan hak cipta yakni ciptaan yang sudah memiliki bentuk nyata dan bukan merupakan domain publik, dengan elemen yang tidak termasuk dalam lingkup perlindungan hak cipta karena sudah masuk ke ranah domain publik dan/atau suatu objek yang belum memiliki wujud nyata.

Jika berbicara terkait kesamaan substansial akan karya seni rupa khususnya ilustrasi digital yang mengandalkan daya visual, setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda, sehingga penilaian ukuran kesamaan akan bersifat subjektif. Penentuan adanya pelanggaran hak cipta dengan menggunakan pendekatan substansial similarity digunakan untuk mengukur kesamaan antara ilustrasi digital hasil karya orisinal dengan karya seni rupa hasil penggandaan secara kualitatif dengan melakukan perbandingan untuk kemudian dilakukan filtrasi akan kedua karya tersebut maka dari itu penulis rasa pendekatan ini tepat untuk diterapkan dalam menentukan bagian-bagian tertentu dari dua karya seni rupa yang memiliki kesamaan sebagai bagian untuk menentukan suatu karya seni rupa dapat dikategorikan merupakan hasil pembajakan dengan cara meniru atau menjiplak karya seni rupa lainnya.

Analisis Batasan Karya Seni Kolase dalam Bentuk Non-Fungible Token dapat Dinyatakan Sebagai Bentuk

Pembajakan Atas Ilustrasi Digital

Berkenaan dengan gambar digital yang diciptakan oleh Twisted Vacancy dengan menggunakan teknik kolase, Altaftazani berpendapat jika kolase merupakan teknik dalam karya seni dua dimensi yang membentuk sebuah komposisi gambar yang artistik dengan cara menempelkan berbagai macam benda (Altaftazani, 2020). Adapun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2018 Tentang Hak Cipta turut menyebutkan kolase di pada Pasal 40 ayat (1) huruf f dan dalam Penjelasan bahwa kolase yang dimaksud adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, misalnya kain, kertas, atau kayu yang ditempelkan pada permukaan sketsa atau media karya. Perkembangan teknologi yang seakan mendigitalisasi seluruh aspek kehidupan terutama dalam dunia seni, tak terkecuali teknik kolase yang mulai menggunakan media digital dalam proses berkaryanya. Berikut perbandingan beberapa ilustrasi digital ciptaan Kendra Ahimsa dengan karya seni rupa ciptaan Twisted Vacancy yang telah diunggah ke pasar NFT.

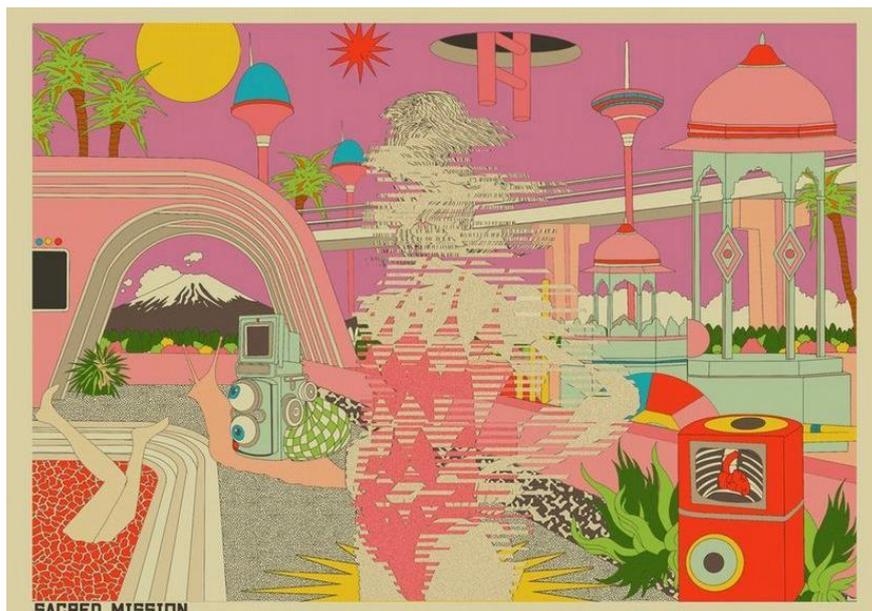
Gambar 1

Ilustrasi Digital Karya Kendra Ahimsa Berjudul “*Hyperventilation Cherry*” (Karya Orisinal)



Gambar 2

Kolase Karya Twisted Vacancy Berjudul “*Target Secured*” yang di Listing di OpenSea (Karya Hasil Pembajakan)



Pada beberapa karya seni rupa di atas, jika dilihat secara sekilas akan menimbulkan persepsi bahwa karya-karya tersebut diciptakan oleh seniman yang sama. Menurut pengamatan penulis, karya-karya seni rupa di atas menggunakan warna-warna dengan *tone* yang sama, yakni *tone* warna yang tidak mencolok yang terkesan sedikit buram dan bertekstur serta warna dominan yang digunakan adalah warna-warna cerah. Adapun elemen yang dituangkan pada karya-karya di atas juga memberikan kesan kesamaan berupa penggunaan dan peletakan elemen objek secara acak. Namun, anggapan kesamaan seni rupa bersifat subjektif dimana setiap orang memiliki anggapan masing-masing. Kedua karya di atas secara substansial dan dapat dilihat secara kasat mata yakni pada elemen gunung, awan, pohon dan semak-semak.

Setelah mengetahui elemen yang sama pada kedua karya seni rupa di atas, maka harus dilakukan filtrasi apakah elemen tersebut merupakan domain publik atau masih dalam ranah perlindungan hak cipta. Elemen gunung, awan, pohon dan semak-semak yang dimaksud merupakan karya orisinal dari Kendra Ahimsa yang hingga saat ini masih hidup sehingga ia masih memiliki hak atas ciptaannya secara deklaratif yang berarti elemen-elemen yang dimaksud bukanlah domain publik dan masih dalam lingkup perlindungan hak cipta.

Apabila dikaitkan dengan *Standard of Copyright Ability*, sebagaimana pendapat Henry Soelistyo (2011) bahwa prinsip dari orisinalitas adalah ciptaan berasal dari pencipta sendiri dan bukan merupakan hasil peniruan maka perlu

diketahui terlebih dahulu apa itu peniruan. Peniruan menurut KBBI berarti perbuatan meniru, sedangkan meniru diartikan sebagai membuat sesuatu yang tidak sejati (tiru); memalsukan. Sehingga dalam kasus *Twisted Vacancy* ini, ia tidak memenuhi unsur orisinalitas karena ia telah meniru elemen dari Kendra sehingga secara otomatis elemen tersebut bukan merupakan ciptaan yang berasal dari idenya sendiri. Disadur dari *The Finary Report*, *Twisted* dari awal tidak menghasilkan elemen karya seninya. Sebaliknya, *Twisted* mengalihdayakan semua elemen dari internet. Elemen-elemen tersebut kemudian diuraikan atau dilacak dan disimpan di bank asetnya di mana mereka dapat memilih dan menggunakannya untuk karya seni. Sehingga dapat diketahui jika karya ciptaannya berasal dari elemen-elemen yang telah dikumpulkan dan dibuat menjadi suatu karya baru dengan teknik kolase sehingga elemen-elemen tersebut tidak dapat dikategorikan pada syarat orisinal.

Syarat substantif selanjutnya ialah kreativitas dimana syarat ini menjadi cerminan kepribadian penciptanya. Pada kasus *Twisted Vacancy*, elemen-elemen yang ia tiru merupakan ciptaan hasil kreativitas Kendra Ahimsa sebagai seniman orisinalnya sehingga elemen-elemen tersebut dapat dijadikan sebagai karakteristik ciptaannya dan menjadi bagian dari identitas visualnya untuk dapat dikenali oleh publik. Namun, dalam hal ini *Twisted Vacancy* tidak memberikan sentuhan daya cipta pada elemen yang ia tiru sehingga tidak muncul identitas kepribadian karyanya, melainkan identitas visual milik Kendra Ahimsa lah yang muncul pada elemen tersebut.

Berkenaan dengan kreativitas sebagai

identitas atau karakteristik, hal ini dapat dianalisis dengan prinsip kesamaan pada pokoknya (*substantial similarity*) yang dalam Pasal 44 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta disebut sebagai “Sebagian yang substansial”. Undang-undang tersebut hanya menjelaskan jika sebagian yang substansial adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan. Dalam hal ini belum ada peraturan atau ketentuan lebih lanjut yang memlimitasi terkait bagian tersebut sehingga penulis beranggapan jika bagian yang substansial merupakan hal yang relatif dimana setiap orang memiliki pandangan yang berbeda terkait hal yang khas atas suatu ciptaan. Anggapan penulis berdasarkan atas pendapat Balganeshe pada pembahasan mengenai *Substantial Similarity* jika analisis kesamaan secara substansial memerlukan fokus pada kesamaan karya orisinal dan karya tiruan, adapun untuk menganalisisnya memerlukan asumsi atas imoralitas dari penyalinan/peniruan.

Syarat substantif yang terakhir adalah fiksasi dimana suatu ciptaan harus sudah dituangkan dalam wujud nyata dan bukanlah berupa ide belaka, hal ini senada dengan kriteria ciptaan yang mengisyaratkan jika suatu ciptaan dapat dilindungi oleh hak cipta apabila telah berwujud atau dituangkan pada media yang nyata. Ciptaan karya Twisted telah memenuhi syarat ini, namun hal ini tidak menjadikan ciptaannya dapat sepenuhnya dilindungi oleh hak cipta karena ia tidak memenuhi dua syarat substantif lainnya.

Dikarenakan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kasus yang terjadi di Indonesia, maka perlu penerapan

peraturan yang berlaku di Indonesia sehingga di samping syarat substantif juga harus memenuhi unsur-unsur dari definisi pembajakan dalam Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang merupakan akumulasi perbuatan penggandaan dan pendistribusian secara tidak sah dan dimaksudkan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Kemudian harus memenuhi pula kriteria suatu ciptaan yang diatur pada Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dimana karya kolase dan ilustrasi digital dapat diklasifikasikan sebagai “karya seni rupa dalam segala bentuk” . Di samping itu juga untuk dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, maka perlu dipenuhi salah satu atau kedua pelanggaran hak ekonomi dan/atau hak moral karena hak cipta berbicara terkait perlindungan hak ekonomi dan hak moral dari pencipta/pemegang hak cipta.

Dengan demikian, dapat dikatakan jika batasan karya kolase bisa dikategorikan sebagai bentuk pembajakan atas ilustrasi digital apabila telah memenuhi unsur-unsur pembajakan sebagaimana pada Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yakni penggandaan secara tidak sah dan pendistribusian dengan maksud memperoleh keuntungan ekonomi; kriteria ciptaan yakni objek yang termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra sebagaimana disebutkan dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan dalam wujud nyata; adanya pelanggaran hak yang diatur dalam Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta untuk melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan tanpa izin pencipta maupun

pemegang hak cipta; serta tidak memenuhi ketiga syarat substantif yang terdiri atas orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi. Adapun untuk dapat menetapkan suatu karya merupakan hasil dari pembajakan diperlukan pendekatan dengan prinsip *substantial similarity* dimana dalam hal ini hanya hakim yang memiliki kewenangan untuk membuat suatu putusan.

Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Seniman yang Mengalami Pembajakan dalam Bentuk Non-Fungible Token

NFT secara singkat didefinisikan sebagai aset digital yang merepresentasikan barang berwujud atau tidak berwujud dengan nilai yang tidak dapat diganti, ditukar atau dipadupadankan dengan aset atau aset digital lainnya karena sifatnya yang unik. Aset digital sendiri merupakan segala sesuatu yang ada dalam format biner (aset tak berwujud) dan dilengkapi dengan hak untuk digunakan, dan lebih khusus lagi terdiri dari struktur data untuk menggambarkan atribut dan hak yang terkait dengan beberapa hak (Global Legal Insights, 2021).

Meskipun undang-undang yang berlaku di Indonesia belum mengatur tentang NFT, namun objek pada NFT termasuk dalam lingkup yang dilindungi HKI khususnya Hak Cipta karena NFT merepresentasikan kepemilikan gambar, musik, video game, dan sebagainya yang merupakan objek yang dilindungi oleh Hak Cipta. Kegiatan seniman menokenisasi karyanya dalam bentuk NFT dapat diartikan telah mengumumkan ciptaannya, sehingga secara otomatis telah muncul hak cipta berupa hak moral dan hak ekonomi bagi seniman berdasarkan prinsip deklaratif,

tanpa harus mencatatkan ciptaannya ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI).

Apabila suatu NFT laku dibeli oleh pembeli akan memosisikan pembeli sebagai pemilik NFT. Namun, perlu dipertegas bahwa NFT tidak menjadikan pembeli memiliki hak yang tidak terbatas atas NFT tersebut (Dewi Sulistianingsih dan Apriliana Khomsa Kinanti, 2022), melainkan semua hak cipta dalam suatu karya yang ada dalam NFT secara otomatis menjadi milik dari pembuat karya tersebut (Ibid, 2022). Sistem *blockchain* pada NFT menggunakan teknologi *smart contract* yang membaca dan merekam atas penciptaan dan perpindahan kepemilikan NFT. *Smart contract* sendiri merupakan protokol transaksi terkomputerisasi yang dengan otomatis menangani persyaratan kontrak apabila situasi yang telah disepakati oleh para pihak terpenuhi (Kelechi G. Eze, Sarhan M.Musa Matthew N.O. Sadiku). Dengan adanya *smart contract* inilah saat seseorang membeli NFT, maka dalam *smart contract*, pembeli juga akan memiliki hak eksklusif berupa hak ekonomi atas NFT tersebut yakni mengonversi NFT yang ia beli menjadi uang tunai (Alexander Sugiharto, 2022) karena memang tujuan NFT untuk mengumpulkan manfaat secara material (Center for Digital Society, 2021), dengan Pencipta tetap memiliki hak moral dan hak ekonomi berupa royalti dari setiap penjualan NFT.

Ketentuan terkait royalti pada dasarnya juga merupakan ranah dari Hak Cipta sebagaimana disebutkan dalam Pasal 80 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta bahwa "Penentuan besaran Royalti sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan tata cara pemberian Royalti dilakukan berdasarkan perjanjian Lisensi antara Pemegang Hak Cipta atau

pemilik Hak Terkait dan penerima Lisensi.” Maka, hak ekonomi berupa royalti yang diperoleh oleh pencipta karya pada setiap penjualan NFT dalam *smart contract* juga turut diatur dalam Hak Cipta, dapat dikatakan jika *smart contract* pada NFT serupa dengan lisensi.

Dengan demikian, dapat dipahami jika kedudukan NFT dalam hak cipta bukanlah sebagai objek yang mendapat perlindungan, melainkan aset yang mewakilkan objek yang dilindungi hak cipta. Adapun NFT juga memiliki esensi yang sama dengan hak cipta yang turut mengatur hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang hak cipta yakni hak moral dan hak ekonomi.

Secara teoretis, perlindungan hukum menurut Philipus M. Hadjon dibagi menjadi dua yakni perlindungan yang bersifat preventif dan represif (Philipus M. Hadjon dalam H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2017). Wujud, bentuk, atau tujuan perlindungan hukum dalam setiap peraturan perundang-undangan ditujukan kepada subjek dan objek yang berbeda (H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani. Loc.Cit, 2017). Berkenaan dengan hak cipta yang esensinya adalah untuk melindungi hak eksklusif dari pencipta dan pemegang hak cipta, maka wujud dari perlindungannya ditujukan untuk melindungi hak eksklusif tersebut yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi.

1. Perlindungan hukum preventif

Diberikan dalam bentuk pengakuan atas suatu ciptaan baik melalui pengumuman yang diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta maupun dicatatkan pada Ditjen HKI yang diatur mulai dari Pasal 64 hingga Pasal 79 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sehingga, terdapat dua cara

untuk mendapatkan perlindungan hak cipta yakni secara deklaratif dan secara konstitutif. Sejatinya hak cipta lahir secara otomatis sejak saat ciptaan selesai diwujudkan, namun pencipta termasuk halnya seniman diberikan pilihan untuk mendapatkan pencatatan hak atas ciptaan, identitas pencipta dan data lain yang relevan. Pencatatan tersebut dapat diupayakan dengan mengajukan permohonan secara tertulis dalam Bahasa Indonesia ke Ditjen HKI.

NFT yang sejatinya merupakan bentuk transformasi dari hak cipta, yang apabila negara memfasilitasi pencatatan ciptaan sebagai alat bukti kepemilikan untuk menjamin pembuktian apabila terjadi sengketa hak cipta demikian pula dengan NFT yang dapat dijadikan sebagai bukti kepemilikan suatu ciptaan atau aset digital. Berangkat dari publikasi *PricewaterhouseCoopers (PwC)* yang berjudul *Non-Fungible Token (NFTs): Legal, tax, and accounting considerations you need to know* yang berbunyi “*With respect to copyrights, NFTs are created on blockchains that support smart contract programming. As such, NFTs may be protected by software copyright depending on the jurisdiction. When NFTs are virtual art-forms embended in code itself, the work of authorship is the NFT itself. When the NFT is only proof of ownership or title pointing at a real-world asset, this proof cannot be altered thereby providing protection to its legal owner.*” (PricewaterhouseCooper Limited, 2021) Yang pada intinya berarti jika NFT tersebut merupakan karya digital maka bukti kepemilikan karya tersebut adalah NFT itu sendiri, sedangkan apabila NFT yang dibuat merupakan representasi dari aset pada dunia nyata, maka pemilik hak atas aset tersebut adalah pemilik yang sah berdasarkan hak cipta. Jika pandangan ini diterapkan pada karya seni rupa kolase yang di tokenisasi dalam bentuk NFT, maka pemilik dari karya seni tersebut adalah orang yang tercantum dalam kode

pada NFT tersebut. Informasi dalam kode sebuah NFT juga memuat keterangan terkait pencipta NFT tersebut. Hal ini menimbulkan permasalahan jika karya seni rupa kolase tersebut merupakan ciptaan hasil pembajakan, karena memosisikan pembajak sebagai seniman orisinal sehingga dalam pembuktiannya diperlukan pendekatan lain, diantaranya adalah penerapan *standard of copyright ability* dan *substantial similarity* sebagaimana yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya.

2. Perlindungan hukum represif

Undang-undang hak cipta yang sedang berlaku saat ini juga memberikan perlindungan hukum secara represif apabila terjadi suatu pelanggaran. Perlindungan secara represif diberikan oleh undang-undang berupa sanksi pidana dan/atau denda. Terkait dengan sanksi pelanggaran berupa pembajakan karya seni khususnya ilustrasi digital diatur pada Pasal 113 angka (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berbunyi "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000 (empat milyar rupiah)." Adapun yang dimaksud dengan ayat 3 pada Pasal di atas berbunyi Pasal "Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu milyar rupiah)". Lebih lanjut, Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berbunyi

"Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan."

Hingga saat ini, belum ada regulasi berupa peraturan perundang-undangan yang mengatur terkait NFT khususnya yang berkaitan dengan hak cipta, pengaturan masih sebatas imbauan bagi platform transaksi NFT untuk memastikan agar tidak memfasilitasi penyebaran konten yang melanggar peraturan perundang-undangan seperti pelanggaran hak kekayaan intelektual melalui dalam Siaran Pers No. 9/HM/KOMINFO/01/2022 Tentang Pengawasan Kementerian Kominfo terhadap Kegiatan Transaksi *Non-Fungible Token* (NFT) di Indonesia.

Mengingat NFT yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan pembajakan karya seni ilustrasi digital merupakan suatu produk hasil perkembangan teknologi, maka peraturan terkait teknologi dan informasi penulis rasa dapat diterapkan. Hal ini berdasarkan pada Pasal 55 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mengamanatkan bagi setiap orang yang mengetahui adanya pelanggaran hak cipta melalui sistem elektronik untuk melaporkannya kepada menteri yang dalam hal ini adalah Menteri Hukum dan Ham, kemudian Menteri Hukum dan Ham merekomendasikan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika. Dalam hal ini, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 100 ayat (1) mengatur lebih lanjut terkait sanksi administratif bagi penyelenggara sistem elektronik yang melanggar ketentuan perundang-undangan berupa pemutusan akses terhadap informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sebagaimana disebutkan pada Pasal 98 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem

dan Transaksi Elektronik. Adapun yang dimaksud sebagai melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan berdasarkan Penjelasan Pasal 96 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik turut mencakup pelanggaran kekayaan intelektual dimana pembajakan merupakan bentuk pelanggaran terhadap kekayaan intelektual. jelas yang menganalisis rumusan masalah. Sub judul tidak dibuat dalam bentuk penomoran, dan menyesuaikan dengan rumusan masalahnya.

perundang-undangan.

KESIMPULAN

Belum ada ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur terkait batasan suatu karya seni rupa kolase dapat dinyatakan sebagai pembajakan atas ilustrasi digital melalui NFT sebagai medianya. Parameter kesamaan antara kedua karya seni rupa hanya bisa diukur secara kualitatif karena anggapan kesamaan tersebut bersifat subjektif, sehingga pendekatan yang dirasa tepat untuk diterapkan dalam menentukan ukuran pembajakan suatu karya seni rupa adalah *standard of copyright ability* dan *substantial similarity*. Adapun perlindungan hak cipta bagi seniman yang karyanya telah dideklarasikan kemudian mengalami pembajakan dan diunggah ke *blockchain* dalam bentuk *Non Fungible Token* dibedakan menjadi dua yakni secara preventif dan secara represif. Perlindungan secara preventif diberikan melalui *stelsel* deklaratif dan *stelsel* konstitutif serta melalui ketentuan layanan dari platform digital. Sedangkan perlindungan secara represif berupa sanksi pidana bagi setiap orang yang melakukan pembajakan dan sanksi administratif bagi penyelenggara sistem elektronik yang melanggar ketentuan

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- HS, H. Salim & Nurbani, Erlies Septiana. (2017). Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kinter, Earl W. Kinter & Lahr, Jack. (1983). An Intellectual Property Law Primer. New York: Clark Boardman.
- Marzuki, Peter Mahmud. (2011). Penelitian Hukum. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Muhdar, Muhammad. (2017). Pedoman Penyusunan Skripsi Program Studi Ilmu Hukum Jenjang Strata Satu (S-1). Fakultas Hukum Universitas Mulawarman: Samarinda.
- Penyalai, Fitriayu. (2020). Domain Publik di Indonesia. Jakarta: Goethe-Institut.
- Purwaningsih, Endang, Muslikh, & Chikmawati, Nurul Fajri. (2019). Hak Kekayaan Intelektual dan Investasi Kajian HKI dalam Dunia Investasi termasuk pada UMKM. Malang: Setara Press.
- Soelistyo, Henry. (2011). Hak Cipta Tanpa Hak Moral. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiharto, Alexander, Musan, Muhammad Yusuf & Falahuddin, Muhammad James. (2022). NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi, Jakarta: Perkumpulan Kajian Hukum Terdesentralisasi INDONESIA LEGAL STUDY FOR CRYPTO ASSET AND BLOCKCHAIN.

B. Peraturan Perundang-Undangan

- Prancis. (1971). Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works. Paris Act.
- Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Lembaran RI No. 226, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599. Sekretariat

Negara. Jakarta.

- Indonesia. (2019). Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019. Lembaran RI No. 185, Tambahan Lembaran Negara Nomor 6400. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Maroko. (1995). Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights. Marrakesh Agreement Establishing the World Trade Organization.

C. Jurnal

- Altaftazani, Deden Herdiana, Hana Sakura Putu Arga, Jajang Bayu Kelana, dan Siti Ruqoyyah. (2020). Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi. Analisis Pembelajaran Daring Membuat Seni Kolase Menggunakan Model Project Based Learning Pada Masa Pandemi Covid 19. Vol.7, No. 2, hlm. 185-191.
- Craig, Carys J. (2020). Forthcoming *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*. Transforming "Total Concept & Feel": Dialogic Creativity and Copyrights's Substantial Similarity Doctrine. Vol. 38, No. 3, hlm. 603-654.
- Kusno, Habi. (2016). *Fiat Justisia*. Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu yang Diunduh Melalui Internet. Vol. 10, No. 3, hlm. 489-502.
- Lee, Moon Hee. (2017). *Northwestern University Law Review*. Seeing's Insight: Toward A Visual Substantial Similarity Test For Copyright Infringement of Pictorial, Graphic, and Sculptural Works. Vol. 111, No. 3, hlm. 833-878.
- Lengkong, Marcello Raja, Dientje Rumimpunu, dan Sarah D. L. Roeroe. (2021). *Lex Privatum*. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pengubahan Aransemen Musik Menurut

- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. hlm. 194-203.
- Margono, Suyud. (2012). Jurnal *Rechtvinding*. Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali, *Jurnal Rechtsvinding*. Vol. 1, No. 2, hlm. 237-255.
- Muslih, M. (2013). Legalitas. Negara Hukum Indonesia dalam Perspektif Teori Hukum Gustav Radbruch. Vol. 4, No. 1, hlm. 130-152.
- Noor, Usman. (2021). Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan. NFT (Non-Fungible Token): Masa Depan Arsip Digital? Atau Hanya Sekedar Bubble?. Vol. 13, No. 2, hlm. 223-234.
- Nurahmansyah, Karuniawan. (2019). *Jurnal Rechts*. Pertimbangan Kewajiban Prinsip Deklaratif pada Hak Cipta Fotografi Jurnalistik Melalui Media Internet. Vol. 8, No. 1.
- Oktaviani, Monika dkk. (2019). *Diponegoro Law Journal*. Problem Yuridis Pelanggaran Hak Cipta dalam Bentuk Tindak Pidana Pembajakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Vol. 8, No. 2, hlm. 2186-2197.
- Paramisuari, Anak Agung Sinta dan Agung Putri M.E. Purwani. (2018). *Journal Ilmu Hukum*. Perlindungan Hukum Ekspresi Budaya Tradisional. Vol. 7, No. 1, hlm. 1-16.
- Rahmatunisa dan Erna Febriani. (2019). *Jurnal Komunikologi*. Strategi, Public Relation dalam Membangun Personal Branding Seniman Visual (Studi Deskriptif Kualitatif Strategi Public Relations dalam Membangun Personal Branding Muklay Sebagai Seniman Visual). Vol. 16, No. 2, hlm. 104-111.
- Restuningsih, Jati, Kholis Roisah, dan Adya Paramitha Prabandari. (2021). *Notarius*. Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Vol. 14, No. 2, hlm. 957-971.
- Rizal, Fitra. (2020). *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*. Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam. Vol. 2, No. 1, hlm. 1-23.
- S, Hendri. (2017). *Jurnal Hukum Doktinal*. Implementasi Hak Cipta dalam Hubungannya dengan Tujuan Hukum. Vol. 2, No. 2, hlm. 553-571.
- Saputra, I Gede Hendra Irawan dan I Dewa Putu Surya. *Jurnal Pacta Sunt Servanda*. Perlindungan Hukum terhadap Masyarakat Pengguna Sistem Pembayaran Bitcoin di Indonesia Ditinjau dari Hukum Perlindungan Konsumen. Vol. 2, No. 1. hlm. 9-15.
- Simatupang Taufik H., Trisapto Wahyudi Agung Nugroho, Imam Lukito dan Antonio Rajoli Ginting. (2021). *Advances in Social Sciences, Education and Humanis Research*. Study on the Application of the Concept Substantial Similarity for the Protection of Architectural Works Towards Renewal of the Copyright Law in Indonesia. Vol. 592, hlm. 142-146.
- Sulistianingsih, Dewi dan Apriliana Khomsa Kinanti. (2022). *Krtha Bhayangkara*. Hak Karya Cipta Non-Fungible Token (NFT) dalam Sudut Pandang Hukum

Hak Kekayaan Intelektual. Vol. 16, No. 1, hlm. 198-206.

Umboh, Karel Yossi dan Roy V. Karamoy. (2021). *Lex Privatum. Tinjauan Yuridis dalam Mempublikasi Foto yang Mengandung Hak Cipta Tanpa Izin Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Vol. 9, No. 3, hlm. 65-75.

Yulianto. (2016), Brikolase. *Kajian Bentuk Seni Lukis Loro Blonyo Karya Koeboe Sarawan*. Vol. 8. No. 2, hlm. 112-132.

D. Publikasi Institusi

BRL Working Paper Series. (2021). *The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum*. Hamburg: Blockchain Research Lab.

Center for Digital Society. (2021). *Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Gadjah Mada.

PricewaterhouseCooper Limited. (2021). *Non-Fungible Token (NFTs): Legal, tax and accounting considerations you need to know*. Hong Kong.

World Intellectual Property Organization. (2004). *WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law, and Use*.

E. Internet

Notif Indonesia. (2021). *Bagaimana Peluang NFT di Indonesia*. Tersedia: <https://notif.id/2021/28481/news/ekonomi/finansial/bagaimana-peluang-nft-di-indonesia/>, [29 Desember 2021].

The Finery Report. (2021). *Potensi dan Masalah NFT*. [Online]. Tersedia: <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/4/9/potensi-dan-masalah-nft> [1 Februari 2022].