

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang semakin berkembang, peran hukum dalam menjaga ketertiban dan keadilan di masyarakat menjadi semakin krusial. Hukum tidak hanya berfungsi sebagai alat pengendali sosial, tetapi juga sebagai instrumen untuk menciptakan perubahan dan kemajuan. Sebagai hasilnya, studi hukum terus mengalami perkembangan sesuai dengan dinamika sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi di masyarakat. Dalam konteks Indonesia, globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem hukum. Perubahan tersebut menuntut adanya penyesuaian dan reformasi hukum yang komprehensif untuk menghadapi tantangan baru yang muncul. Di sinilah pentingnya penelitian hukum yang mendalam dan sistematis, yang tidak hanya bertujuan untuk memahami fenomena hukum yang ada, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan guna memperbaiki sistem hukum yang ada. Dalam menghadapi tantangan globalisasi, Indonesia dihadapkan pada berbagai isu hukum yang kompleks. Beberapa di antaranya termasuk harmonisasi hukum nasional dengan hukum internasional, penegakan hukum yang efektif dalam menghadapi kejahatan transnasional, serta perlindungan hak asasi manusia dalam era digital. Tantangan-tantangan ini menuntut adanya pemikiran hukum yang inovatif dan adaptif.

Hukum adalah kunci untuk menjaga keadilan, stabilitas dan ketertiban di dalam masyarakat. Hukum merupakan alat untuk mengatur tingkah laku individu dan kelompok masyarakat, tidak hanya sebagai pedoman tetapi juga sebagai landasan untuk menciptakan keharmonisan di dalam masyarakat. Indonesia menggunakan sistem hukum yang didasarkan pada Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945) yang memberikan landasan konstitusional yang mengatur berbagai aspek kehidupan sosial, politik, ekonomi, norma dan asas hukum yang mewajibkan seluruh warga negara dan mengatur secara rinci sistem pemerintahan, pemisahan kekuasaan, hak asasi manusia dan tanggung jawab warga negara.

Didalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa “Negara Indonesia adalah Negara Hukum” memiliki dasar hukum yang mengatur segala aspek kehidupan masyarakatnya. Salah satu landasan konstitusional yang menjadi pijakan bagi sistem hukum di Indonesia adalah Undang-Undang Dasar 1945. Negara hukum dalam konteks UUD 1945 mempunyai implikasi yang sangat penting yaitu UUD 1945 sebagai aturan hukum, artinya segala keputusan, tindakan dan peraturan yang dikeluarkan harus berdasarkan hukum yang berlaku.

Indonesia sebagai Negara kesejahteraan mengacu pada konsep *Welfare State* yang menetapkan bahwa pemerintah memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat melalui kegiatan pembangunan nasional, dengan dukungan instrumen hukum. Berdasarkan UUD 1945, beberapa pasal yang berhubungan dengan konsep ini adalah Pasal 27 Ayat (2): “Setiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan.”

Pasal 28H Ayat (1): “Setiap orang berhak hidup sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal, dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat serta berhak memperoleh pelayanan kesehatan.” Pasal 34 Ayat (2): “Negara menetapkan sistem pengupahan yang berkeadilan.” Pasal 34 Ayat (3): “Negara menjamin adanya kesempatan kerja dan pelayanan sosial bagi setiap warga negara.” Dalam pelaksanaan konsep ini, pemerintah melakukan berbagai kegiatan pembangunan, termasuk di bidang pendidikan pemerintah berusaha untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan, pemerintah menyediakan layanan kesehatan yang terjangkau dan berkualitas, pemerintah mendorong pertumbuhan ekonomi dan menciptakan lapangan kerja, pemerintah memastikan akses warga negara terhadap perumahan yang layak dan pemerintah memberikan jaminan sosial, seperti program bantuan sosial dan asuransi kesehatan.

Manusia adalah satu-satunya spesies yang membuat karya seni, karena manusia memiliki kemampuan kreatif dan imajinatif yang unik dan berbeda dari spesies lain. Karya seni juga menunjukkan bahwa manusia memiliki rasa ingin tahu, keindahan, dan keharmonisan dengan alam, ciptaan yang dapat menumbuhkan rasa indah untuk orang yang mendengar, melihat atau merasakannya¹. Di era globalisasi dan modernisasi, manusia melupakan bahwa mereka adalah bagian dari alam dan tidak terpisah darinya. Karya seni dapat menjadi kritik, protes dan dapat menjadi refleksi, introspeksi, atau meditasi tentang makna hidup manusia. Karya seni juga dapat memberikan ekspresi kreatif manusia yang mencerminkan imajinasi,

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Karya Seni”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Karya%20Seni>, diakses pada 20 November 2023, hal.1

perasaan, dan ide-ide mereka melalui berbagai media dan teknik. Karya seni dapat melibatkan seni visual, seni pertunjukan, sastra dan musik yang bersifat subjektif membuat seniman dapat menyampaikan pesan atau pengalaman yang membuat penikmat atau penonton dari karya tersebut menafsirkan makna dan perspektif dari karya tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi, karya seni juga mengalami transformasi dan inovasi. Munculnya karya seni digital sebagai salah satu bentuk karya seni baru yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media atau alat untuk menciptakan, menyebarkan, atau menampilkan karya seni. Karya seni digital juga memiliki keunggulan dibandingkan karya seni tradisional, seperti kemudahan, kreativitas, kolaborasi, potensi ekonomi dan biaya yang lebih murah dibanding karya seni tradisional.

Nilai dalam karya seni sering kali dianggap memiliki hubungan nilai fungsional dan nilai ekonomis, meskipun karya seni sering dipandang sebagai produk dengan nilai guna yang rendah namun memiliki nilai tukar ekonomis yang tinggi, hubungan antara kedua nilai tersebut tidak selalu sejalan.² Sementara masyarakat mungkin menganggap fungsi utama karya seni adalah sebagai hiasan atau dekorasi, pandangan tersebut tidak selalu sejalan dengan nilai ekonomis yang tinggi yang melekat pada karya seni. Penempatan sebuah karya seni dalam ruang sering kali lebih mirip dengan penyimpanan dan pameran daripada penggunaan sebagai dekorasi. Dalam konteks ini, fungsi dekoratif atau hiasan hanyalah tambahan, sedangkan nilai utama karya seni mungkin lebih berhubungan dengan

² Panos Kompatsiaris, "Crafting values: economics, ethics and aesthetics of artistic valuation", *JOURNAL OF CULTURAL ECONOMY*, 2020, VOL. 13, NO. 6, 663–671, hal.664

nilai tanda yang terkandung di dalamnya. Nilai tanda atau pesan/makna ini berkaitan dengan pesan yang disampaikan oleh karya seni, baik secara denotatif (makna harfiah) maupun konotatif (makna yang lebih dalam atau tersirat). Meskipun demikian, masyarakat bertanya bagaimana pesan suatu karya seni dapat dipahami dan diinterpretasikan, serta siapa yang memiliki kewenangan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Didalam jawaban atas pertanyaan ini sering kali tidak jelas, masyarakat cenderung mempercayai dogma bahwa nilai ekonomis suatu karya seni berkaitan dengan nilai tanda yang terkandung di dalamnya, meskipun pesan tersebut belum sepenuhnya terungkap. Pengertian ini menjadi krusial dalam menjaga keberlangsungan bisnis karya seni, di mana setiap pihak memiliki kepentingan untuk mempertahankan keyakinan tersebut guna menghindari keruntuhan bisnis seni yang mungkin terjadi akibat keraguan akan nilai intrinsik dari karya seni itu sendiri.³ Nilai ekonomi dari karya seni lukis digital dapat bervariasi di antara kelompok masyarakat karena beberapa faktor. Pertama, karya seni lukis digital memiliki daya tarik yang berbeda di antara berbagai kelompok demografis berdasarkan preferensi dan minat mereka terhadap seni digital. Kelompok masyarakat tertentu, seperti para kolektor seni atau komunitas yang menghargai inovasi dan teknologi, lebih cenderung untuk menghargai dan membeli karya seni lukis digital. Selain itu, tingkat ekonomi dan daya beli dari kelompok masyarakat juga dapat mempengaruhi nilai ekonomi dari karya seni lukis digital.

³ S. Sunardi, "PERTUKARAN NILAI-NILAI DALAM PASAR SENI SEBUAH SKETSA AWAL", Jurnal Ilmu Humaniora, Vol.4 No.2 2016, Hal.5.

Faktor-faktor seperti popularitas seniman, eksklusivitas karya, dan keunikan dari gaya seni juga dapat memengaruhi nilai ekonomi dari karya seni lukis di kalangan tertentu. Dengan demikian, nilai ekonomi dari karya seni lukis tidak hanya bergantung pada kualitas seni itu sendiri, tetapi juga pada preferensi, daya beli, dan faktor-faktor sosial ekonomi dan sejarah dari kelompok masyarakat yang berbeda.

Karya seni digital juga menghadapi tantangan dan kritik, seperti permasalahan hak cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemilik hak atas suatu ciptaan untuk mengatur penggunaan dan pemanfaatan karya tersebut.⁴ Hak cipta bertujuan untuk melindungi kepentingan moral dan ekonomi dari pencipta atau pemegang hak,⁵ serta untuk mendorong perkembangan kreativitas dan inovasi. Hak cipta karya seni digital menjadi penting karena karya seni digital merupakan hasil dari proses intelektual dan kreatif yang membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya. Sayangnya, hak cipta karya seni digital tidak dihormati dan dilanggar oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seperti contohnya masih banyak dari kita yang mengambil gambar dari *google* untuk keperluan pribadi maupun komersil, bahwa pengambilan gambar tersebut tidak mendapatkan izin dari pemilik tersebut dan bahkan gambar tersebut tidak memiliki sumber siapa penciptanya, ini membuktikan bahwa masyarakat masih minim edukasi dalam menghargai hak cipta dari suatu karya.

Banyak seniman merasa dirugikan dengan kemunculan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) yang dapat menghasilkan gambar dengan cepat karena

⁴ Pasal 1 ayat 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

⁵ Pasal 4 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

beberapa alasan utama. Pertama, AI dapat menghasilkan gambar dalam hitungan detik, bisa membuat masyarakat umum memandang rendah nilai seni yang diciptakan secara manual oleh seniman manusia. Proses kreatif dan waktu yang diinvestasikan oleh seniman untuk menciptakan karya seni sering kali tidak dihargai sebagaimana mestinya karena orang mungkin menganggap bahwa karya seni bisa dengan mudah dibuat oleh mesin. Kedua, AI gambar dapat menghasilkan karya seni dalam jumlah besar dan dengan cepat, yang menciptakan persaingan tidak seimbang bagi seniman manusia. Hal ini terutama berlaku di pasar komersial di mana efisiensi dan kuantitas sering kali lebih dihargai daripada kualitas artistik dan orisinalitas. Ketiga, teknologi AI dilatih menggunakan dataset besar yang mencakup karya seni dari banyak seniman tanpa izin mereka. Hal ini menimbulkan masalah etika dan legalitas terkait hak cipta, karena karya AI dapat memuat elemen yang terinspirasi atau bahkan meniru karya seniman lain tanpa memberikan kredit atau kompensasi yang pantas.

Selain itu, karya seni manusia sering kali memiliki keunikan dan ekspresi kreatif yang mendalam yang berasal dari pengalaman pribadi dan emosi seniman, meskipun AI mampu menghasilkan gambar yang estetis, belum dapat sepenuhnya meniru kedalaman emosional dan makna yang ada dalam karya seni manusia. Terakhir, dengan kemampuan AI untuk menghasilkan seni secara efisien dan murah, banyak seniman khawatir akan kehilangan pekerjaan mereka atau mengalami penurunan permintaan untuk karya mereka. Ini berdampak pada kehidupan mereka dan industri seni secara keseluruhan. Dengan demikian, meskipun teknologi AI menawarkan banyak potensi dan kemudahan, penting untuk

mempertimbangkan dampaknya terhadap seniman manusia dan mencari cara untuk menghargai serta melindungi kontribusi kreatif mereka.

Penggunaan AI untuk keperluan komersial menawarkan berbagai keuntungan, seperti efisiensi dan kemudahan dalam menghasilkan konten visual dengan cepat dan dalam jumlah besar.⁶ Teknologi AI memungkinkan pembuatan gambar yang menarik secara estetika dalam waktu singkat, memberikan manfaat signifikan untuk kebutuhan pemasaran, periklanan, desain produk, dan berbagai aplikasi lainnya. Namun, di balik keuntungan ini, terdapat sejumlah isu kritis yang perlu diperhatikan, salah satu isu utama adalah bahwa teknologi AI sering dilatih menggunakan dataset besar yang mencakup gambar-gambar dari berbagai sumber tanpa izin dari pemilik asli.⁷ Hal ini menimbulkan masalah etika dan legalitas terkait hak cipta, karena karya yang dihasilkan oleh AI dapat mengandung elemen yang diambil dari karya seni orang lain tanpa memberikan penghargaan atau kompensasi yang layak. Praktik ini tidak hanya merugikan seniman yang karyanya digunakan tanpa izin, tetapi juga berpotensi menimbulkan konflik hukum yang serius.

Ketergantungan pada AI dalam pembuatan gambar komersial juga dapat mengurangi apresiasi terhadap seni yang diciptakan secara manual oleh seniman manusia. Proses kreatif dan nilai unik yang dihadirkan oleh karya seni manusia sering kali tidak diakui dengan baik ketika dibandingkan dengan produk yang dihasilkan oleh mesin. Ini berdampak negatif pada industri seni, mengurangi

⁶ Alya Nur Fadilla, "Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist", CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication, Vol. 4 No.1, Juni 2023, hal.130

⁷ *Ibid.* hal.132

kesempatan kerja bagi seniman, dan menghambat perkembangan kreativitas yang autentik.

Salah satu bentuk pelanggaran hak cipta karya seni digital yang terjadi saat ini adalah pencurian karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT (*Non-Fungible Token*). NFT (*Non-Fungible Token*) yaitu aset digital yang mewakili objek dalam dunia nyata seperti musik, seni gambar, barang di dalam permainan, dan video. NFT sering diperjual belikan secara online dengan menggunakan *cryptocurrency* dan umumnya diimplementasikan dengan perangkat lunak yang mirip dengan *cryptocurrency*.⁸ NFT telah menjadi semakin populer belakangan ini, meskipun telah ada sejak tahun 2014, sebagai metode yang digunakan untuk membeli dan menjual seni digital.⁹

NFT memiliki kode identifikasi yang unik karena sifatnya yang eksklusif atau keterbatasan jumlahnya. Berbeda dari sebagian besar karya digital, yang biasanya tersedia dalam jumlah yang hampir tidak terbatas. Dengan demikian mengurangi pasokan aset tertentu dapat meningkatkan nilainya (asalkan ada permintaan yang ada pada saat itu). NFT merupakan karya seni digital yang mungkin telah ada di tempat lain sebelumnya, terutama saat ini, seperti versi bersertifikat dari karya seni digital yang sudah dipublikasikan di Sosial media *Instagram*. Seseorang bersedia membayar sejumlah besar uang untuk membeli tangkapan layar (gambar digital) atau mengunduhnya karena NFT memungkinkan

⁸ Anggia Debora Sitompul, 'Imposition of Tax Law on Cryptocurrencies and NFT in Indonesia' (2022) *Pancasila and Law Review*. hal.43

⁹ Patairya, Dilip. "Who invented NFTs?: A brief history of nonfungible tokens". <https://cointelegraph.com/explained/who-invented-NFTs-a-brief-history-of-nonfungible-tokens>. diakses pada 3 Maret 2024.

pembeli untuk memiliki yang asli dan berpotensi bahwa harganya akan naik, dengan otentikasi bawaan yang berfungsi sebagai bukti kepemilikan, dan kolektor dapat membuat koleksi online. Beberapa kolektor menghargai aspek "kebanggaan digital" daripada hanya membeli barang fisik,¹⁰ NFT merupakan bentuk token digital yang berasal dari kontrak pintar atau *smart contract*, namun memiliki perbedaan fundamental dengan mata uang kripto klasik seperti *Bitcoin*. *Bitcoin* adalah sebuah jaringan konsensus yang memungkinkan penggunaan sistem pembayaran dan uang sepenuhnya digital yang bersifat terbuka dan beroperasi dalam format mata uang elektronik, dengan transaksi *peer-to-peer* (cara kerja di mana semua perangkat (seperti komputer, ponsel, atau perangkat lain yang terhubung ke internet) bisa berkomunikasi langsung satu sama lain)¹¹ yang transparan (*open source*),¹² *Bitcoin* adalah bentuk standar koin digital, di mana semua koin bersifat setara dan dapat dipertukarkan satu sama lain.

NFT memiliki sisi lain yaitu sifat yang unik, yang membuatnya tidak dapat dipertukarkan dengan cara yang sama (*non-fungible*), NFT digunakan untuk memperdagangkan karya cipta digital, seperti gambar, foto, lukisan, video, lagu, dan jenis karya digital lainnya. Didalam NFT termasuk kedalam bagian dari teknologi *blockchain*, yang merupakan sistem penyimpanan data digital yang memfasilitasi transfer data antar pengguna secara aman dan rahasia melalui

¹⁰ Gary Stevenson, *Penjelasan NFT*, (Pinang, 2022), hal.1.

¹¹ Mila Rosyida, "Peer to Peer : Pengertian, Kelebihan, Arsitektur, Hingga Contoh", <https://www.domainesia.com/berita/peer-to-peer/#:~:text=Pengertian%20Peer%20to%20Peer,-Peer%20to%20peer&text=P2P%20adalah%20cara%20kerja%20di,perangkat%20memiliki%20Operan%20yang%20sama>, diakses pada 17 Juni 2024, hal.1

¹² Ibnu Saefullah, *Bitcoin dan Cryptocurrency*, (Kainoe Books), hal.1

penggunaan enkripsi kriptografi, sehingga data tersebut tidak dapat dilacak atau dimiliki oleh pihak lain yang tidak memiliki akses ke data tersebut dengan kata lain suatu buku besar yang mencakup semua penyimpanan.¹³ Di dalam *blockchain* tersebut menggunakan teknologi enkripsi, enkripsi adalah proses mengubah data asli (*plaintext*) menjadi data terenkripsi (*ciphertext*) untuk menyembunyikan isinya. Selain itu, NFT juga tidak dapat direproduksi atau diproduksi berulang kali. Pembelian NFT hanya dapat dibuktikan melalui catatan pembelian atau kode unik yang ada dalam *blockchain*. NFT merupakan komponen data dalam *blockchain* yang berfungsi sebagai sertifikat digital yang biasanya diterapkan pada gambar, foto, video, atau karya seni digital lainnya. Ketika sebuah karya seni digital ditransformasi menjadi NFT, ini berarti karya tersebut telah dienkripsi ke dalam *blockchain*. Sebagai hasilnya, karya seni digital tersebut tidak dapat disalin atau diduplikasi di internet oleh pihak yang bukan pemilik aslinya.

Secara sederhana, NFT adalah bentuk sertifikat hak cipta digital yang dapat memastikan keaslian karya seni, tetapi dalam bentuk digital.¹⁴ Sebelum suatu karya seni disebut NFT, karya seni tersebut dimasukkan dalam suatu teknologi bernama *Blockchain* teknologi ini dibuat yaitu untuk mengurangi atau menghilangkan fungsi perantara atau disebut “*middleman*” atau pihak ketiga yang merupakan peran yang

¹³ Dwikky Ananda, Mokhamad Khoirul “Bitcoin sebagai Alat Pembayaran Online dalam Perdagangan Internasional”, Vol.16, 2016. hal.127.

¹⁴ Teti Tiran, “Hak Cipta Karya Digital pada NFT Dikaitkan dengan Hak Akses yang Memiliki Nilai Ekonomi sebagai Hak Kebendaan Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia”, Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 6 No. 3 2022, hal.3.

penting dalam perekonomian, teknologi *blockchain* ini sebagai platform yang berhubungan dengan *cryptocurrency*.

Teknologi *blockchain* ini dikatakan menitikberatkan pada distribusi data yang berisi tentang kode-kode transaksi dari waktu ke waktu yang terus bertambah jumlahnya ketika ada transaksi secara terus menerus. Penggunaan teknologi *blockchain* ini harus dengan koneksi internet yang terhubung dengan salah satu *wallet* atau dompet digital yang terhubung dengan *cryptocurrency* lalu dari poin tersebut dilakukannya proses mengunggah data karya seni tersebut ketika sudah diunggah maka karya seni tersebut sudah menuliskan berbagai kode-kode yang terdaftar di *blockchain* ketika ada pembeli dari karya seni tersebut *blockchain* akan membuat kode-kode unik dan seterusnya setiap ada transaksi.¹⁵

Beberapa asas-asas atau prinsip hukum yang dianut di dalam Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang (Perubahan) tentang Hak Cipta adalah sebagai berikut:

1. Hak cipta, dengan lambang internasional, adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada awalnya, hak cipta merupakan "hak untuk menyalin suatu ciptaan". Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya pula, hak

¹⁵ Alexander Sugiharto, SH, Muhammad Yusuf Musa, MBA, *Blockchain & Cryptocurrency Dalam Perspektif Hukum Di Indonesia Dan Dunia (Indonesian Legal Study for Crypto Asset and Blockchain, 2020)*, hal 7-8.

cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas. Beberapa hak eksklusif yang umumnya diberikan kepada pemegang hak cipta adalah hak untuk:

- a. membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut (termasuk, pada umumnya, salinan elektronik),
- b. mengimpor dan mengekspor ciptaan,
- c. menciptakan karya turunan atau derivatif atas ciptaan (mengadaptasi ciptaan),
- d. menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum,
- e. menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang atau pihak lain.
- f. Mensinkronisasikan ciptaan.

2. Perkecualian tidak berlakunya hak eksklusif adalah adanya doktrin *fair use* atau *fair dealing* yang diterapkan pada beberapa negara yang memungkinkan perbanyak ciptaan tidak dianggap sebagai melanggar hak cipta. Pemakaian ciptaan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta apabila sumbernya disebut atau dicantumkan dengan jelas dan hal itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat nonkomersial termasuk untuk kegiatan sosial, misalnya, kegiatan dalam lingkup pendidikan dan ilmu pengetahuan, kegiatan penelitian dan pengembangan, dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari penciptanya. Kepentingan yang wajar dalam hal ini adalah "kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan".

Termasuk dalam pengertian ini adalah pengambilan ciptaan untuk pertunjukan atau pementasan yang tidak dikenakan bayaran. Khusus untuk pengutipan karya tulis, penyebutan atau pencantuman sumber ciptaan yang dikutip harus dilakukan secara lengkap. Artinya, dengan mencantumkan sekurang-kurangnya nama pencipta, judul atau nama ciptaan, dan nama penerbit jika ada. Selain itu, seorang pemilik (bukan pemegang hak cipta) program komputer dibolehkan membuat salinan atas program komputer yang dimilikinya, untuk dijadikan cadangan semata-mata untuk digunakan sendiri.

3. Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda secara prinsip dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

4. Hukum yang mengatur hak cipta biasanya hanya mencakup ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan umum, konsep, fakta, gaya, atau teknik yang mungkin terwujud atau terwakili di dalam ciptaan tersebut. Sebagai contoh, hak cipta yang berkaitan dengan tokoh kartun *Mickey Mouse* melarang pihak yang tidak berhak menyebarkan salinan kartun tersebut atau menciptakan karya yang meniru tokoh tikus tertentu ciptaan *Walt Disney* tersebut, namun tidak melarang penciptaan atau karya seni lain mengenai tokoh tikus secara umum.

5. Hak ekonomi dan hak moral, Banyak negara mengakui adanya hak moral yang dimiliki pencipta suatu ciptaan, sesuai penggunaan Persetujuan *WTO* (yang secara interalia juga mensyaratkan penerapan bagian-bagian relevan Konvensi Bern). Secara umum, hak moral mencakup hak agar ciptaan tidak diubah atau dirusak tanpa persetujuan, dan hak untuk diakui sebagai pencipta ciptaan tersebut. Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep "hak ekonomi" dan "hak moral". Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun misalnya hak cipta atas ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain.

6. Berbeda dengan hak merek dan hak paten yang bersifat konstitutif, hak cipta bersifat deklaratif. Pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang hak cipta, dan timbulnya perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran. Surat pendaftaran ciptaan dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan.

7. Asas *Automatically Protection*, Perlindungan terhadap suatu ciptaan sifatnya adalah otomatis pada saat suatu ciptaan selesai diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Asas tersebut memberi pengertian pula bahwa pengakuan terhadap kepemilikan atas suatu ciptaan tidak diperoleh melalui proses pendaftaran.

8. Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada suatu ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.

9. Asas *National Treatment* Hukum Hak Cipta Indonesia memberi perlakuan yang sama terhadap ciptaan milik pencipta luar negeri, seperti halnya ciptaan milik bangsa Indonesia sendiri.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa asas-asas hukum di atas menitikberatkan prinsip-prinsip hukum yang melandasi konsep hak cipta, termasuk aspek hak eksklusif, hak ekonomi dan moral, serta keterbatasan ruang lingkup hak cipta. Selain itu, penekanan pada sifat perlindungan otomatis juga menjadi poin penting dalam pemahaman hak cipta, suatu karya seni sangat tergantung kepada hak kekayaan intelektual jika tidak adanya hak kekayaan intelektual setiap karya seni akan dicuri atau diplagiat.

Pencurian karya seni atau plagiarisme adalah salah satu bentuk tindak pidana yang berkaitan dengan hak cipta, hak cipta yaitu hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan. Menurut peraturan yang terkait hak cipta karya seni yang diubah menjadi NFT (*Non-Fungible Token*) di Indonesia

¹⁶ Prof.Dr.Abdul Gani Abdullah,SH. *Laporan Tim Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tentang Cipta*. Departemen Hukum dan HAM RI Badan Pembinaan Hukum Nasional, 2008. hal 18-22.

dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan terkait dengan Konvensi Bern tentang perlindungan karya sastra dan seni. Menurut penulis pelaksanaan dalam praktik masih menghadapi tantangan, seperti contohnya pembuktian pada aspek-aspek pencocokan gambar, di dalam pencocokan gambar dilakukan pencocokan visual dengan karya plagiarisme dengan karya asli. Contoh hal lain seniman yang minim edukasi dan cenderung kesulitan untuk memproses klaim hak cipta terhadap karya yang dicuri tersebut. Di dalam perihal tentang “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital Yang Dicuri dan Ditransformasi Menjadi NFT (*Non-Fungible Token*)”, terdapat permasalahan utama untuk diteliti yaitu, perlindungan hukum terhadap pencipta yang menjadi korban pencurian karya tersebut, dikarenakan kemajuan teknologi yang pesat pencurian karya seni ini menjadi bermacam-macam tipenya yang menimbulkan hukum tidak dapat mengejar kemajuan teknologi.

Testimoni penulis sebagai ilustrator *digital art* keefektifan melaporkan pencurian karya seni melalui sosial media atau komunitas dapat memberikan akses ke audiens yang lebih luas, termasuk penggemar, kolektor seni, dan masyarakat umum penikmat seni. Hal ini dapat meningkatkan kemungkinan karya seni yang dicuri menjadi lebih dikenal secara luas, dan memicu respon dari orang-orang yang mungkin memiliki informasi atau dukungan untuk kasus tersebut. Biaya, waktu dan edukasi tentang gugatan hukum bisa sangat mahal dan memakan waktu, serta bisa menjadi proses yang rumit dan melelahkan. Seniman mungkin memilih untuk menghindari biaya dan gangguan ini dengan mencoba menyelesaikan masalah secara informal terlebih dahulu, melalui upaya komunitas atau tekanan sosial.

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia seni digital telah mengalami perkembangan pesat. Karya seni digital kini menjadi salah satu bentuk ekspresi yang populer di kalangan seniman, karena memungkinkan mereka untuk menciptakan karya yang dapat dengan mudah dibagikan dan diakses secara global. Namun, seiring dengan perkembangan ini, muncul tantangan baru terkait perlindungan hak cipta. Salah satu perkembangan signifikan dalam seni digital adalah penggunaan *Non-Fungible Tokens* (NFT).

NFT aset digital unik yang direkam di *blockchain*, yang dapat memverifikasi kepemilikan dan keaslian karya seni digital. NFT memberikan peluang baru bagi seniman untuk menjual karya mereka dan mendapatkan pengakuan atas kepemilikan. Namun, teknologi ini juga membuka celah bagi pencurian karya seni digital, di mana karya seni diambil tanpa izin dan ditransformasi menjadi NFT oleh pihak yang tidak berwenang.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang pelanggaran hak cipta. Selain itu, Bern Convention, sebagai perjanjian internasional yang mengatur hak kekayaan intelektual, juga memberikan perlindungan terhadap karya seni di seluruh dunia. Namun, dalam praktiknya, implementasi dan penegakan hukum terkait hak cipta karya seni digital yang dicuri dan ditransformasi menjadi NFT masih menghadapi berbagai tantangan, baik di Indonesia maupun secara internasional.

Penulisan tesis ini bertujuan untuk memberikan panduan komprehensif mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni digital yang dicuri dan ditransformasi menjadi NFT. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi seniman digital dan pelaku seni lainnya dalam memahami dan menegakkan hak-hak hukum yang melekat pada karya mereka. Dengan adanya panduan ini, seniman dapat lebih memahami langkah-langkah yang dapat diambil untuk melindungi karya mereka dan mendapatkan keadilan jika terjadi pelanggaran hak cipta.

Latar belakang ini penting untuk menunjukkan bahwa karya tulis ini tidak hanya memiliki relevansi bagi individu seniman, tetapi juga untuk seluruh komunitas seni, termasuk kolektor, galeri, dan institusi seni. Semua pihak perlu memahami implikasi hukum dari fenomena NFT dalam konteks perlindungan hak cipta. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya melindungi hak-hak seniman di era digital yang terus berkembang, serta memastikan bahwa hak cipta mereka diakui dan dilindungi, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Berikut adalah matriks tabel yang menjelaskan perbedaan antara karya seni tradisional yang memiliki nilai ekonomi dan seni digital yang memiliki nilai ekonomi:

Perbedaan antara karya seni tradisional dan karya seni digital

Kategori	Karya Seni Tradisional	Seni Digital
Definisi	Dibuat dengan media fisik seperti lukisan, patung, dan kerajinan tangan.	Dibuat, disimpan, dan ditampilkan dalam format digital seperti ilustrasi digital, animasi dan 3D
Nilai Ekonomi	Ditentukan oleh kelangkaan fisik, kualitas bahan, reputasi seniman, dan pasar seni.	Ditentukan oleh kelangkaan digital (misalnya melalui NFT), keunikan, reputasi seniman, dan platform digital tempat karya dijual.
Media	Kanvas, kayu, batu, logam, kertas, dan media fisik lainnya.	Komputer, tablet grafis, software desain, dan platform digital.
Distribusi	Dijual melalui galeri seni, pameran, lelang, dan toko seni.	Dijual melalui platform online, pasar NFT, media sosial, dan situs web pribadi.
Pemalsuan	Risiko pemalsuan rendah, tetapi tetap ada melalui reproduksi tidak sah.	Risiko pemalsuan tinggi, namun dapat diminimalkan dengan teknologi blockchain dan sertifikasi digital.
Kepemilikan	Bukti kepemilikan fisik berupa sertifikat keaslian atau bukti pembelian.	Bukti kepemilikan digital melalui tokenisasi (NFT) di blockchain.
Keaslian	Sertifikat dan penilaian dari pakar seni.	Teknologi blockchain yang mencatat semua transaksi dan kepemilikan.
Pasar dan Kolektor	Pasar yang stabil dengan kolektor seni tradisional.	Pasar yang dinamis dan berkembang dengan kolektor seni digital dan investor kripto.
Perawatan dan Pemeliharaan	Memerlukan perawatan fisik seperti pengawetan, restorasi, dan penyimpanan yang tepat.	Tidak memerlukan perawatan fisik, tetapi memerlukan penyimpanan digital seperti sosial media
Keberlanjutan	Penggunaan bahan fisik yang dapat berdampak pada lingkungan.	Lebih ramah lingkungan jika dibandingkan dengan seni fisik, tetapi penggunaan teknologi blockchain memerlukan energi yang signifikan.

Tabel 1.1 Perbedaan antara karya seni tradisional dan karya seni digital

Tabel 1.1 tersebut memberikan gambaran umum tentang perbedaan dan persamaan antara karya seni tradisional dan seni digital dalam konteks nilai ekonomi dan aspek-aspek lainnya.

Sebagai penulis dan peneliti yang bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis perbedaan perlindungan hukum antara karya seni konvensional dan karya seni digital dalam konteks hak cipta. Saya ingin mengedukasi masyarakat, terutama para pelaku seni, tentang pentingnya memahami hak-hak hukum yang melekat pada karya mereka, baik dalam bentuk konvensional maupun digital. Memahami dengan perbedaan dimensi waktu antara karya seni konvensional yang memiliki nilai sejarah dan karya seni digital yang memiliki nilai inovasi teknologi, saya berharap dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai bagaimana hak cipta dapat dilindungi dan ditegakkan di era digital.

Dari sudut pandang edukasi, tesis ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat, terutama para pelaku seni, tentang pentingnya perlindungan hak cipta di era digital. Perbedaan dimensi waktu antara karya seni konvensional dan digital menekankan perlunya pendekatan yang berbeda dalam melindungi hak cipta. Karya seni konvensional, dengan nilai historis dan estetikanya, memerlukan perlindungan yang menjaga keasliannya sepanjang waktu. Di sisi lain, karya seni digital, yang bersifat inovatif dan mudah direproduksi, membutuhkan perlindungan yang mampu mengikuti perkembangan teknologi dan pasar digital.

Dari sudut pandang pelaku seni, penulis memahami bahwa perlindungan hak cipta adalah hal yang esensial untuk menjaga integritas dan keadilan bagi para seniman. Karya seni konvensional dan digital memiliki nilai ekonomi yang berbeda, dan tantangan dalam melindungi keduanya juga berbeda. Seniman konvensional menghadapi tantangan dalam menjaga keaslian dan kelangkaan karya mereka, sementara seniman digital harus berhadapan dengan risiko pencurian dan reproduksi tanpa izin di dunia maya. Melalui tesis ini, saya ingin memberikan pemahaman yang mendalam bagi para seniman tentang bagaimana mereka dapat melindungi hak cipta karya mereka, baik di Indonesia maupun secara internasional.

Maraknya kasus pencurian karya seni atau disebut plagiarisme digital yang telah terjadi di Indonesia dan tingkat internasional.¹⁷ Kasus ini dapat mencakup situasi di mana seniman atau pemilik asli karya seni digital maupun tradisional menemukan bahwa karyanya telah dicuri dan dijadikan NFT oleh pihak lain tanpa izin atau tanpa persetujuan mereka. Dalam "Das Sein," kasus ini mungkin telah menimbulkan kontroversi, konflik, atau masalah hukum yang perlu diatasi.

Memeriksa bagaimana kasus konkret tersebut mempengaruhi seniman, pemilik asli, dan pasar seni digital secara keseluruhan. Ini termasuk menganalisis bagaimana kerangka hukum yang ada di Indonesia dan hukum internasional menangani kasus semacam ini.¹⁸ NFT meskipun diakui sebagai salah satu bentuk

¹⁷ Ben Munster, "People Are Stealing Art and Turning It Into NFTs", <https://www.vice.com/en/article/n7vxe7/people-are-stealing-art-and-turning-it-into-nfts>, diakses pada 6 maret 2024.

¹⁸ Yuslianson, "80 Persen Konten NFT di OpenSea Karya Plagiat", <https://www.liputan6.com/teknologi/read/4878649/80-persen-konten-nft-di-opensea-karya-plagiat?page=3/>, diakses pada 21 November 2023.

media seni modern, menurut observasi penulis bahwa NFT seringkali menjadi sasaran bercandaan di media sosial, terutama dengan komentar tentang sifatnya yang sebenarnya hanyalah gambar digital yang dapat diunduh dengan mudah melalui perangkat digital tanpa harus membeli gambar tersebut, namun, muncul cerita di mana ilustrator yang menciptakan karya seni digital menemukan karya mereka telah dicuri dan dijual sebagai NFT, ketika seorang ilustrator Inggris, Liam Sharp, mengungkapkan bahwa karya seninya telah diambil dan dijual sebagai NFT tanpa izinnnya. Dalam respon atas kejadian tersebut, Liam Sharp memutuskan untuk menutup platform *DevianArt* (sosial media untuk ilustrator) miliknya karena sering kali mengalami kasus serupa yang diabaikan oleh pihak platform *Devianart* maupun platform NFT. Reaksi dari ruang publik di sosial media pun bermacam-macam, beberapa pihak menganggap kasus ini sebagai *overreaction* dan menyarankan bahwa penjualan NFT yang tanpa izin hanya sebanding dengan mengunggah gambar ke media sosial tanpa memberikan kredit, sementara beberapa pihak lainnya menganggap serius dan merasa bahwa permasalahan ini seringkali tidak ditanggapi serius oleh pihak berwenang.¹⁹

Contoh kasus pencurian karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT di Indonesia yaitu kasus pencurian karya seni komik yang dilakukan terhadap ratusan karakter komik ciptaan studio komik Indonesia, *brand* Tahilalats, yang kemudian dijual sebagai NFT di platform *OpenSea*. Kasus tersebut diungkapkan

¹⁹ Whiteboard Journal, Kasus Pencurian Seni yang Dijadikan NFT Pada Platform OpenSea Mulai Meningkat, Apa Solusinya Bagi Seniman Independen?”, <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/kasus-pencurian-seni-yang-dijadikan-NFT-pada-platform-opensea-mulai-meningkat-apa-solusinya-bagi-seniman-independen/2021> , diakses pada 23 April 2024.

oleh kreator Tahilalats, Nurfadli Mursyid, melalui akun Twitter pribadinya. Dalam unggahannya, Nurfadli menegaskan bahwa karya-karya Tahilalats dijual tanpa izin mereka oleh pengguna dengan nama akun 'tahilalats_face' di *OpenSea*. Nurfadli juga meminta *OpenSea* untuk menghapus akun 'tahilalats_face' dan memastikan keberadaan komunitas yang sehat bagi seniman dan kolektor. Dengan demikian, tesis ini akan menyelidiki implikasi hukum dari kasus pencurian karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT (*Non-Fungible Token*) tanpa izin dari penciptanya, serta mengeksplorasi tanggapan dan respon hukum yang tersedia bagi para seniman dalam melindungi hak kekayaan intelektual mereka dalam era digital. Penulis berpendapat bahwa manusia dijamin teknologi yang maju seperti ini banyaknya masyarakat yang mengambil gambar dari *google* untuk keperluan pribadi maupun komersil, sebagai contoh pengambilan gambar untuk kepentingan *PPT* atau presentasi, ini menunjukkan bahwa kurangnya moral dan minimnya edukasi terhadap hak cipta tidak diperdulikan dan sudah dinormalisasikan. Hak moral dan ekonomi eksklusif atas suatu karya seni diberikan kepada pencipta sebagai bentuk perlindungan hukum, seperti hal hak moral secara langsung diberikan dan tidak dapat dipindah tangankan, sementara hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari karya tersebut.

Peraturan tentang hak moral untuk suatu karya di Indonesia tertulis dalam Undang Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Pasal 5 ayat (1) huruf (e) yang menjelaskan bahwa hak moral adalah hak abadi pencipta untuk mempertahankan hak-haknya terhadap distorsi, mutilasi, modifikasi, atau tindakan lain yang merugikan kehormatan atau reputasinya. Menurut Undang-Undang

Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf (e), distorsi ciptaan adalah perbuatan mengubah fakta atau identitas ciptaan, mutilasi ciptaan adalah proses atau perbuatan menghilangkan bagian dari ciptaan, dan modifikasi ciptaan adalah perubahan sebagian dari suatu karya ciptaan.

Dalam 2 contoh kasus di atas bahwa tindakan pencurian karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT yaitu termasuk kategori distorsi ciptaan (tindakan memutarbalikan suatu fakta atau identitas ciptaan) atau mengubah dan modifikasi karena pencuri tersebut mengambil karya digital dari ilustrator dan mentransformasikannya menjadi NFT, dari suatu format gambar lalu diubah faktanya atau identitasnya menjadi bentuk baru yaitu NFT.

Permasalahan ini timbul ketika karya tersebut dicuri dan ditransformasi menjadi NFT tanpa izin, menimbulkan ketidakpastian hukum bagi pencipta karya seni tersebut, munculnya permasalahan apakah lembaga penegak hukum efektif dalam menangani kasus pencurian karya seni yang dicuri dan ditransformasi menjadi NFT tersebut. Dalam konteks tersebut penulis mengkaji bagaimana penegak hukum dapat mengimplementasikan hak atas pencipta tersebut dalam menangani kasus yang melibatkan karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT.

Menurut Pasal 113 ayat (1) UU Hak Cipta dan Pasal 114 UU Hak Cipta, Jika seseorang mencuri karya seni digital dan mentransformasikannya menjadi NFT tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, maka orang tersebut dapat dijerat dengan pasal-pasal di atas dan diancam dengan pidana penjara dan/atau denda. Selain itu, pencipta atau pemegang hak cipta juga dapat mengajukan gugatan

perdata untuk meminta ganti rugi atas kerugian yang diderita akibat pelanggaran hak cipta tersebut, tetapi jika kasus pencurian karya seni tersebut dilakukan oleh oknum berasal dari luar negeri atau lintas negara dapat menggunakan Dasar hukum Perjanjian Hak Cipta *Bern Convention*, WIPO (*World Intellectual Property Organization*) dan NFT (*Trade Related Intellectual Property and Rights*). Konvensi Bern menetapkan perlindungan terhadap karya-karya sastra, musik dan seni di antara negara-negara yang menjadi bagian dari konvensi tersebut. Dalam kondisi sebuah karya seni digital dicuri dan diubah menjadi NFT, pencipta asli berpotensi dapat mengacu pada ketentuan Konvensi Bern tentang perlindungan hak cipta untuk mencari upaya hukum.

Pasal 2 dari Konvensi Bern mengenai perlindungan karya sastra dan seni menyatakan prinsip-prinsip dasar yang berkaitan dengan hak cipta dan hak moral. Penjelasan dari Pasal 2 tersebut yaitu Sarana ganti rugi untuk melindungi hak moral diatur oleh undang-undang negara yang memberikan perlindungan dan Negara anggota dapat mengecualikan perlindungan terhadap pidato politik dan pidato dalam proses hukum, secara keseluruhan atau sebagian.

Pasal 6bis dari Konvensi Bern mengatur tentang hak moral yang dimiliki oleh pencipta karya sastra dan artistik. Berikut penjelasan dari Pasal 6bis, ayat satu menjelaskan penulis memiliki hak untuk mengklaim kepemilikan atas karyanya dan menentang distorsi, mutilasi, atau modifikasi yang merugikan kehormatan atau reputasinya, terlepas dari hak ekonomi. ayat 2 menjelaskan hak moral penulis dilindungi setelah kematiannya, setidaknya sampai berakhirnya hak ekonomi, dan dapat dijalankan oleh pihak yang diizinkan oleh undang-undang negara yang

melindungi karya tersebut dan ayat 3 menjelaskan sarana ganti rugi untuk melindungi hak moral diatur oleh undang-undang negara yang memberikan perlindungan.²⁰

Pasal tersebut memberikan penulis hak untuk mempertahankan hubungan pribadi mereka dengan karya yang telah mereka ciptakan, bahkan setelah hak ekonomi telah dialihkan, dan untuk melindungi karya tersebut dari perubahan yang dapat merusak reputasi atau kehormatan mereka. Hak moral ini diakui dan dilindungi di banyak yurisdiksi di seluruh dunia berdasarkan prinsip-prinsip Konvensi Bern.

NFT yang demikian menangani aspek-aspek perdagangan hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta, juga dapat dirujuk dalam sebuah gugatan yang melibatkan pencurian seni digital yang ditransform menjadi NFT. Hal ini akan tergantung pada hukum-hukum spesifik dari negara tempat gugatan diajukan dan bagaimana mereka menggabungkan perjanjian internasional ini ke dalam regulasi negara mereka. Secara umum, gugatan yang melibatkan NFT dan pencurian seni digital kemungkinan besar akan berfokus pada pelanggaran hak cipta, penggunaan tanpa izin, dan pelanggaran potensi hak-hak pencipta asli. Hasil hukum akan bergantung pada rincian masing-masing kasus, yurisdiksi, dan hukum yang berlaku.

Perjanjian NFT tidak secara spesifik menyebutkan tentang pencurian karya seni digital yang dijadikan NFT, namun beberapa pasal dapat diterapkan untuk

²⁰ WTO, "Part II Standards concerning the availability, scope and use of Intellectual Property Rights", https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-NFT_04_e.htm, diakses pada 25 April 2024

kasus tersebut yaitu Pasal 9 menjelaskan bahwa NFT mengharuskan anggota untuk mematuhi Artikel 1 hingga 21 Konvensi Bern (1971), yang mencakup hak cipta karya sastra dan seni, termasuk karya seni digital, Pasal 10 menjelaskan bahwa kompilasi data atau materi lainnya yang merupakan ciptaan intelektual karena pemilihan atau pengaturan isinya juga dilindungi sebagai hak cipta, dan Pasal 13 menjelaskan bahwa Anggota harus membatasi pembatasan atau pengecualian terhadap hak eksklusif hanya pada kasus-kasus khusus yang tidak mengganggu eksploitasi normal karya dan tidak merugikan kepentingan pemegang hak secara tidak wajar.

1.2 Rumusan Masalah

Bahwa berdasarkan pemaparan di atas terdapat 2 (dua) rumusan masalah yang menjadi dasar dari penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni yang dicuri dan ditransformasi menjadi NFT ?
2. Bagaimana penegakan hukum meningkatkan efektivitas undang-undang hak cipta karya seni terhadap pencurian secara digital yang ditransformasi menjadi NFT?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk,

1. Meneliti mendalam perlindungan hukum terhadap hak cipta pencipta karya seni yang dicuri dan ditransformasi menjadi NFT.

2. Menganalisis penegakan hukum dalam meningkatkan efektivitas undang-undang hak cipta karya seni digital yang ditransformasi menjadi NFT.

3. Bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat mengenai pentingnya hak ekonomi dan hak moral seniman dalam konteks perlindungan hukum hak cipta.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini, dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan karakteristik tentang hak cipta karya seni, NFT dan adanya upaya pengembangan teori dan regulasi hukum tentang pengakuan dan perlindungan karya seni.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman yang lebih luas dan dinamis kepada ilustrator karya seni pentingnya sebuah hak cipta terkait dengan pengakuan dan perlindungan hukum bagi para pencipta karya seni di Indonesia dan edukasi terhadap pembaca untuk mendapatkan gambar untuk kepentingan pribadi maupun komersil tanpa melanggar hak cipta.

1.5 Sistematika Penulisan

Tesis ini terdiri dari lima (5) bab yang memuat hasil penelitian yang disusun dengan sistematika sebagai berikut,

BAB I PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan hal-hal yang menjadi latar belakang masalah, dan rumusan masalah yang menguraikan mengapa penelitian ini perlu dilaksanakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini menjelaskan dua hal, yaitu landasan teori yang merupakan alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Hal kedua adalah landasan konseptual, yang akan mencerminkan penelitian secara keseluruhan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian, yang memuat bentuk dan pendekatan penelitian, bahan hukum, bahan non hukum, teknik pengumpulan data, jenis data dan sumber data, pengolahan dan analisa data.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN DAN ANALISIS, bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan analisa yang di gunakan oleh penulis, dan hasil analisis penulis.

BAB V PENUTUP, bab penutup terdiri atas kesimpulan dan saran memuat tentang kesimpulan.