

PERLINDUNGAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP PENDAFTARAN DAN TRANSAKSI KARYA NON-FUNGIBLE TOKEN YANG BUKAN OLEH PEMILIK HAK CIPTA

Aaron Bryant Korengkeng¹

¹Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,
E-mail: aaronkorengkeng@gmail.com

Abstract

Non-Fungible Tokens, or NFTs as they are commonly referred to, are digital certificates that attempt to give verification of specific assets in the field of cryptographic art, where the certificate serves as evidence of ownership of an original digital artwork. This study seeks to identify the factors that influence the impact and repercussions of Non-Fungible Token (NFT) registration and transactions that are not conducted by copyright holders, as well as their legal protection, and to determine whether NFTs are a viable option for protecting intellectual property rights in the digital world. This study employs normative legal research with conceptual, statutory, and case-based methodologies. This research also demonstrates that there is no exact and accurate legal regulation of Non-Fungible Token digital works, and that the Law on Copyright is the most applicable law that can be utilized temporarily until new regulations are enacted to govern this. Cryptography, particularly Non-Fungible Tokens, has a very broad and long-term potential, and it is inevitable that it will become one of the solutions to copyright protection, as Non-Fungible Tokens contain a certificate of authentication of a work, a certificate of proof of ownership, and a history of ownership of the work. Even though there is no legislation governing it, the work in the form of Non-Fungible Tokens should be an original work that is not the result of identity theft or theft of all or part of the composition of a work.

Keywords: artwork, digital token, intellectual property rights, legal protection, cryptography, copyright

Abstrak

Non-Fungible Token atau yang sering kita dengar sebagai NFT adalah sertifikat digital yang bertujuan untuk memberikan verifikasi aset tertentu di dalam duni seni kriptografi, dimana sertifikat ini merupakan pembuktian kepemilikan terhadap suatu karya seni digital yang asli. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi berbagai macam faktor yang mempengaruhi dampak dan akibat dari pendaftaran dan transaksi *Non-Fungible Token* (NFT) yang tidak oleh pemegang hak cipta serta perlindungan hukumnya, serta apakah NFT merupakan sebuah jalan keluar dalam perlindungan hak kekayaan intelektual dalam dunia *digital*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual dan pendekatan kasus. Penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa sejatinya belum terdapat peraturan hukum yang tepat dan akurat terhadap karya digital *Non-Fungible Token*, dan hingga saat ini peraturan yang paling relevan yang dapat digunakan sementara hingga terciptanya peraturan baru yang benar-benar meregulasi hal ini adalah Undang-Undang tentang Hak Cipta. Dunia kriptografi terutama *Non-Fungible Token* memiliki potensi yang sangat luas dan panjang kedepannya, dan tidak dapat dihindari juga dapat menjadi salah satu solusi dari perlindungan Hak Cipta dimana di dalam *Non-Fungible Token* terdapat sertifikat otentifikasi suatu karya, sertifikat bukti kepemilikan, dan histori kepemilikan dari karya tersebut. Sepatutnya karya dalam bentuk *Non-Fungible Token* merupakan karya asli yang bukan hasil pencurian identitas, ataupun pencurian seluruhnya maupun sebagian dari komposisi suatu karya meskipun belum ada regulasi yang mengaturnya.

Kata Kunci: karya seni, digital, non-fungible token, hak kekayaan intelektual, perlindungan hukum, kripto, hak cipta

PENDAHULUAN

Karena pesatnya perkembangan teknologi digital, banyak orang mencari profesi yang lebih sederhana dan efisien, seperti bertukar alat digital. Salah satu alternatifnya adalah membeli dan memperdagangkan Non-Fungible Token (NFT). Non-Fungible Token (NFT) dikembangkan sebagai pengembangan ekosistem blockchain pada awal 2012. Non-Fungible Token (NFT) adalah aset digital berbasis blockchain dengan pengenal dan metadata yang unik. Non-Fungible Token (NFT) beroperasi pada teknologi blockchain, mirip dengan mata uang digital seperti Bitcoin.

Orang rela membayar mahal untuk karya seni ini karena dimaksudkan sebagai investasi jangka panjang. Non-Fungible Token (NFT) didasarkan pada konsep penyediaan kode atau token yang dapat diperdagangkan secara digital untuk karya seni, karena keunikannya memungkinkan untuk mempertahankan nilai jualnya dari waktu ke waktu.

Pada awal tahun 2022, lusinan kreasi Non-Fungible Token (NFT) baru dikeluarkan hampir setiap menit, menyebabkan ledakan yang belum pernah terjadi sebelumnya di industri seni kripto. Tahun lalu, volume transaksi Non-Fungible Token (NFT) di toko terdesentralisasi global melampaui \$23 miliar, naik dari lebih dari \$20.000 menjadi kurang dari \$100 juta pada tahun 2020. Ekspansi ini mengecewakan, karena pendapatan. Seberapa sering karya seni curian dicetak sebagai aset digital unik di blockchain dan dijual di pasar Non-Fungible Token (NFT).

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual berupaya mengedukasi masyarakat tentang hubungan hukum antara pengelola kekayaan intelektual, seperti penemu (inventors), pemilik, perantara/konsultan, dan investor. Semua transaksi ini dilakukan bukan dengan mata uang nyata seperti di dompet kami, tetapi dengan token digital yang tidak dapat dipertukarkan. Menurut Oscar Darmawan, direktur Indodax, pasar aset kripto terbesar di Indonesia, semua yang terjadi di dunia Non-Fungible Tokens (NFT) bisa disamakan dengan apa yang terjadi di dunia seni, khususnya dunia lukisan. Terkadang, ketika kita ingin memperoleh sebuah karya seni, kita mempertimbangkan untuk menjualnya kembali. Jelas, jika kita ingin menjualnya

kembali dengan harga yang lebih tinggi, ini disebut dengan capital gain. Non-Fungible Token (NFT) seringkali jauh lebih baru daripada token yang dapat dipertukarkan, yang telah ada sejak awal 2009, ketika transaksi crypto global dimulai.

Untuk melakukan transaksi Non-Fungible Token (NFT), pengguna harus terlebih dahulu memilih blockchain, di mana blockchain adalah teknologi yang mendasari pengembangan mata uang kripto seperti Bitcoin, Ethereum, dan aset kripto lainnya, atau di mana teknologi komputer digunakan untuk membuat grup atau grup yang saling terhubung. blok. Ethereum saat ini merupakan layanan blockchain yang paling populer dan dikembangkan. Kemudian, pengguna dapat menautkan layanan dompet mata uang Kriptografi yang kompatibel, seperti MetaMask, TrustWallet, atau Coinbase, dan sistem pasar Non-Fungible Token (NFT) seperti OpenSea, Rarible, Zora, dan platform pasar lainnya memungkinkan pengguna untuk berdagang atau melakukan pembelian-dan -menjual dalam transaksi.

Kasus Liam Sharp adalah contoh pencurian karya seni yang diubah dan dipasarkan sebagai Non-Fungible Token (NFT). Artis dan ilustrator buku komik yang berbasis di Inggris Liam Sharp menemukan replika karyanya yang terdaftar sebagai Non-Fungible Tokens (NFT) di OpenSea, pasar penjualan karya digital untuk NFT (NFT). Di blockchain Polygon, peniru dan pencuri seni menangkap gambar karya seni Liam dan mengubahnya menjadi Non-Fungible Tokens (NFT). Liam menyatakan bahwa ini adalah pelanggaran hak cipta dan keamanan. Parahnya lagi, ketika pencuri menjualnya, royalti penjualan akan disetorkan ke rekening si pencuri. Jika karya seni dijual lebih dari satu kali, artis asli kehilangan royalti yang seharusnya mereka peroleh. Royalti pembuat berasal dari penjualan Non-Fungible Tokens (NFT). Tidak peduli berapa kali Non-Fungible Token (NFT) dijual, pengembang asli harus menerima royalti terus-menerus. Liam Sharp, seorang seniman buku komik, membatalkan akun galeri DevianArt miliknya karena orang terus mencuri dan menjual karya seninya. Sayangnya, praktik ini sudah berlangsung cukup lama, dan artis lain juga menjadi korbannya. Sharp memulai karirnya sebagai ilustrator untuk Marvel UK. Dia kemudian pindah ke Amerika Serikat, di mana dia mengerjakan publikasi termasuk X-Men, Hulk, Spider-Man, Venom, dan Man-Thing. Dia juga berkontribusi pada Superman dan Batman Series yang diterbitkan oleh DC Comics. Sharp

mengungkapkan keputusan ekstremnya untuk menutup seluruh galeri seni digitalnya di Twitter, mengingat pengalaman negatif tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini klasifikasi jenis dan bentuk penelitian tergantung pada pedoman klasifikasi yang digunakan sebagai acuan klasifikasi penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif atau disebut juga dengan hukum kepastasaan yang bertujuan untuk mengkaji bahan pustaka yang ada dengan mengacu pada norma hukum yang berlaku, pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, serta pendekatan kasus juga digunakan untuk menguji ketentuan hukum dari penelitian ini sebagai bahan hukum penelitian. Penulis juga menggunakan setiap hasil penelitian atau penemuan-penemuan ilmu hukum empiris dan ilmu-ilmu lain untuk kegunaan dan analisis sebagai ilmu normatif, termasuk didalamnya jurnal ilmiah atau penelitian terdahulu, artikel, dan sumber lainnya yang diperoleh melalui laman situs internet sebagai sumber pelengkap dalam penulisan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum dari Pendaftaran NFT yang Tidak Dilakukan oleh Pencipta Karya Asli

Undang-undang Hak Kekayaan intelektual adalah produk hukum yang diciptakan untuk melindungi suatu karya dan senimannya, undang-undang ini dirancang untuk melindungi pencipta atau penemu suatu karya dari pelanggaran atau plagiasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Hak cipta merupakan salah satu komponen dalam kekayaan intelektual pada saat ini terintegrasi dengan industri ekonomi *global* terutama dalam bentuk *digital* yang kemunculannya diawasi oleh negara-negara anggota *World Intellectual Property Organization* untuk melindungi perekonomian di era *digital* dan perdagangan bebas.

Salah satu aktivitas dalam ekonomi digital adalah pembelian dan penjualan karya seni digital secara online. Dalam keseharian, kegiatan ini turut memberikan andil dalam bentuk hukum positif dengan hambatan-hambatan yang harus ditemukan solusinya dan dipergunakan

sebaik mungkin. Kejahatan yang terjadi terhadap suatu karya ciptaan pada saat ini marak terjadi terutama sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi dan cepatnya penyebaran informasi maka tingkat pelanggaranpun sejalan akan semakin tinggi. Seperti halnya Liam Sharp, pendaftar NFT yang tidak bertanggung jawab dalam hal ini mengambil semua elemen ilustrasi karya seni dari Liam Sharp dan kemudian menggunakan dan mendaftarkannya sebagai karya seni NFT tanpa perubahan pada situs penjualan NFT.

Penciptaan suatu karya seni NFT diberikan hak moral dan ekonomi eksklusif atas karya tersebut sebagai perlindungan hukumnya. Hak moral secara langsung diberikan dan terikat secara mutlak kepada pencipta dari karya dan tidak dapat dialihkan kepada pihak lainnya, berbeda dengan hak ekonomi dimana hak ini merupakan hak yang didapat dari suatu karya untuk mendapatkan manfaat dan keuntungan secara ekonomi dari karya seni.

Peraturan tentang hak moral dari suatu karya di Indonesia tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf (e) yang berbunyi "Hak moral adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk mempertahankan hak-haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal-hal yang merugikan kehormatan diri atau reputasinya." Kemudian dalam penjelasan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf (e) menyebutkan distorsi, mutilasi, dan modifikasi Ciptaan adalah:

- a. Distorsi Ciptaan adalah perbuatan mengubah fakta atau identitas Ciptaan.
- b. Mutilasi Ciptaan adalah proses atau perbuatan menghilangkan bagian dari Ciptaan.
- c. Modifikasi ciptaan adalah perubahan sebagian dari suatu karya ciptaan.

Tindakan pelanggaran plagiarisme yang dialami oleh seniman yang bernama Liam Sharp dapat digolongkan sebagai distorsi suatu karya cipta. Hal ini sejalan dikarenakan pengambilan suatu karya seni dan merubah atau menghilangkan identitas ciptaan tanpa adanya modifikasi dari karya seni yang diambil merupakan proses yang menghilangkan sebagian besar atau seluruhnya identitas dari suatu karya ciptaan tersebut. Distorsi ciptaan muncul karena adanya tindakan mengubah identitas dari suatu karya yang tidak menghasilkan ciptaan baru di dalamnya. Dengan kata lain, distorsi suatu karya berasal dari satu karya dengan komposisi karya

seni yang sama yang identitasnya diubah tanpa adanya perubahan komposisi atau unsur-unsur di dalamnya. Berbeda dengan tindakan mutilasi ciptaan dan modifikasi ciptaan yang diatur dalam pasal yang sama, yaitu Pasal 5 Ayat (1) huruf (e) Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Potensi pelanggaran hak cipta dapat memiliki efek yang lebih langsung pada pengembangan NFT. Mengingat sensasi seputar teknologi dan NFT, ada ruang yang cukup besar untuk tindakan hukum di bidang ini. Beberapa seniman mulai mengeluh di media sosial bahwa karya mereka dicetak menjadi NFT tanpa izin mereka, dan bahkan ada contoh karya dalam tempat publik dari Rijkmuseum di Amsterdam yang diubah menjadi NFT. Mayoritas potensi pelanggaran ini diselesaikan di luar pengadilan, biasanya melalui penghapusan token dari platform lelang.

Meskipun sulit untuk menganalisis kasus ini pada tahap awal, tidak diragukan lagi bahwa kasus ini menimbulkan sejumlah pertanyaan, termasuk apakah pencetakan suatu karya merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual. Ini bisa menjadi pertanyaan yang mudah dijawab: jelas, pasti ada beberapa bentuk pelanggaran hak cipta dalam pencetakan NFT yang tidak sah, yaitu, sampai kita benar-benar mencoba menganalisis apa itu NFT, dan bagaimana NFT dihasilkan. Saat itulah keraguan mulai muncul ke permukaan.

Di sinilah pemahaman teknis tentang apa itu NFT menjadi relevan. Seperti yang telah kita lihat, mayoritas NFT adalah file kode yang dihasilkan oleh karya *digital*. Seperti yang dijelaskan, *file digital* digunakan untuk menghasilkan kode unik dan alamat *blockchain*, dua komponen penting *file*. Kode itu sendiri bertindak sebagai kontrak pintar yang ada di *blockchain* juga. Tetapi kode ini sering kali memiliki informasi lain. *Uniform Resource Locators* (URL) ke karya itu sendiri adalah elemen yang paling sering disertakan

Dari sudut pandang hak cipta, sulit untuk memahami bagaimana pencetakan NFT, bahkan tanpa izin, dapat dianggap sebagai pelanggaran. Karena NFT pada dasarnya bukanlah sebuah karya melainkan serangkaian angka yang dihasilkan oleh sebuah karya, *file* yang dihasilkan tidak dapat dianggap sebagai reproduksi atau adaptasi dari karya tersebut. Tiga kondisi harus dipenuhi agar pelanggaran dapat terjadi:

- a. Pelanggar harus telah menggunakan salah satu hak eksklusif pengarang tanpa izin;
- b. Harus ada hubungan sebab akibat antara kedua karya; dan
- c. Seluruh karya atau bagian substansial dari karya tersebut harus telah disalin.

Melihat hubungan sebab akibat antara karya-karya tersebut, kita dapat mengenali bahwa *token* secara teknis berasal dari karya asli: seseorang harus memiliki akses ke versi *digital* dari karya tersebut untuk membuat NFT. Suatu karya berasal dari karya lain telah menjadi faktual dari waktu ke waktu, dan meskipun dua karya mungkin serupa, mungkin tidak ada hubungan di antara keduanya jika dibuat secara independen. Sebaliknya, tidak ada keraguan bahwa hubungan itu ada dalam kasus token.

Bergantung pada jenis NFT, jawaban atas pertanyaan apakah suatu karya telah disalin secara keseluruhan atau secara substansial akan bervariasi. Jika NFT adalah *on chain* dan oleh karena itu sepenuhnya diunggah ke *blockchain*, tidak diragukan lagi ada penyalinan langsung dari karya tersebut, dan itu dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Karena sebagian besar NFT adalah *token* khusus kode, terbukti bahwa tidak ada penyalinan substansial dari karya tersebut, karena *token* hanyalah kode yang sama sekali tidak mewakili karya: itu hanyalah kode yang dihasilkan oleh karya tersebut. Terlepas dari kenyataan bahwa NFT pada dasarnya hanya kode, mungkin ada daftar di situs yang berisi konten yang melanggar.

Secara umum, hak eksklusif pengarang meliputi reproduksi, publikasi, peminjaman dan penyewaan, pertunjukan publik, adaptasi, komunikasi publik, dan izin untuk melakukan semua hal atas karya. Semua hal ini tidak berlaku untuk NFT; dan pembahasan akan berfokus pada reproduksi, adaptasi, dan komunikasi publik. Seperti yang dinyatakan sebelumnya, reproduksi karya adalah respons sederhana jika karya tersebut *on-chain*. Untuk memastikan orisinalitas dan asal usul karya, sebagian besar NFT dikodekan dengan karya yang ada. Namun, dimungkinkan untuk menghasilkan beberapa versi "unik" dari karya yang sama, seperti litograf edisi terbatas. Pencetakan *token* memerlukan salinan karya, yang dilakukan dengan menandatangani *token* secara digital dengan dompet *digital* yang berisi karya asli. Setelah hal proses pencatatan selesai, karya *digital* tidak diperlukan kembali; NFT ada secara independen dari *file* ini. Versi *digital* dari karya tersebut dapat diperoleh secara legal, misalnya, dengan

membeli salinan *digital* lagu atau menggunakan gambar yang telah dibagikan secara *online* di bawah ketentuan lisensi yang dilindungi hak seperti *Creative Commons*.

Tidak perlu berbagi karya tanpa izin setelah dicetak, setiap orang juga dapat mencetak karya tersebut dengan menggunakan salinan yang tidak sah, seperti versi karya yang diunduh tanpa izin, atau dengan membuat salinan yang tidak sah dengan cara memotret lukisan di museum, merekam film di bioskop, atau mengunduh lagu dari situs *streaming*. Bahkan jika membuat salinan untuk penggunaan pribadi, hal ini bisa merupakan pelanggaran. Namun, dengan asumsi bahwa pembuat *token* hanya membuat salinan pribadi dan tidak menautkan ke karya di NFT, salinan yang berpotensi melanggar tersebut hampir tidak ada hubungannya dengan *token*. *Token* bukanlah reproduksi karya dalam arti apa pun; NFT tidak mengandung representasi literal dari apa pun yang menyerupai aslinya.

The Copyright, Designs and Patents Act 1988 (CDPA) mendefinisikan adaptasi dalam istilah yang sangat spesifik, dan hanya karya sastra, dramatis, musikal, dan artistik asli yang memenuhi syarat untuk adaptasi. CDPA membahas adaptasi dengan berbagai cara tergantung pada topiknya. Misalnya, adaptasi karya sastra dapat berbentuk terjemahan, transformasi karya sastra ke dalam gambar, atau pengalihan karya sastra ke dalam format yang menyampaikan cerita atau tindakan secara keseluruhan atau sebagian. Mengenai karya dramatis, adaptasi dapat berbentuk mengubahnya menjadi film, sedangkan adaptasi karya musik terdiri dari pembuatan aransemen atau transkripsi.

Pembuatan *token* sulit untuk didamaikan dengan salah satu dari definisi adaptasi yang relatif sempit ini; interpretasi yang jauh lebih luas diperlukan untuk mengklasifikasikan NFT seperti itu. Seseorang dapat mempertimbangkan apakah pembuatan NFT dalam beberapa hal merupakan terjemahan dari satu karya ke karya lain, analog dengan pergeseran format. Dalam sebagian besar kasus di mana sebuah karya diubah ke dalam format atau media lain, elemen-elemen yang dapat dikenali dari karya aslinya tetap ada. Hal ini menjelaskan dengan perumpamaan bahwa merajut pakaian dengan mengikuti instruksi dari panduan merajut tidak melanggar hak cipta karena satu set instruksi bukanlah adaptasi dari suatu karya, mungkin merupakan kasus yang paling relevan jika dilihat dari sudut ini, sama seperti memanggang kue

tidak melanggar hak cipta resep. Berbeda di mana penggugat menulis serangkaian instruksi tentang cara membuat pola pada pakaian, dan para tergugat membuat pola versi mereka sendiri dengan merekayasa balik instruksi tertulis menjadi desain mereka sendiri. Bahkan dengan interpretasi yang sangat luas tentang apa yang berpotensi menjadi adaptasi, pola yang dihasilkan setidaknya terhubung dengan pola asli dan dapat direplikasi dengan mengikuti instruksi yang diberikan. Tidak demikian halnya dengan *token* yang tidak dapat dipertukarkan, di mana kode tidak ada hubungannya dengan proses pembuatan. Seseorang mungkin bisa berargumen bahwa *token* adalah adaptasi karena bisa digunakan untuk mengkomersialkan karya, tetapi argumen ini tidakseluruhnya benar.

Secara umum, hak eksklusif memungkinkan pemilik untuk membatasi tindakan seperti mengunggah film ke situs *torrent* atau *streaming* musik tanpa izin untuk beberapa kasus. NFT yang tidak sah berpotensi ditentukan sebagai pelanggaran Hak Cipta, dan hal tersebut harus diperiksa secara mendalam melalui aspek teknis dari apa yang diperlukan oleh token. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, salah satu elemen paling umum dalam pembuatan NFT adalah menautkan karya ke salinan digital yang digunakan untuk membuatnya. Ini tidak diperlukan secara teknis, tetapi ini adalah prosedur standar. Elemen ini hanyalah tautan ke penyimpanan *cloud* atau layanan *Interplanetary Filing System* (IPFS) terdistribusi. Relevan dengan analisis saat ini adalah fakta bahwa karya tersebut tidak perlu di *hosting* langsung oleh penambang kripto atau *platform*. *Token Beeple's First 5000 Days*, misalnya, berisi tautan ke lokasi *file*. Ini adalah fitur yang sangat umum dari NFT terkenal. NFT terkenal lainnya, seperti *Nyan Cat* dan *Disaster Girl*, juga menyertakan tautan ke lokasi *file* asli. Jika alamat *blockchain* dan kode identitas dari *smart contract* diketahui, maka tautan lokasi dapat ditemukan menuju ke lokasi dari sebuah karya tersebut selama karya itu masih ada, baik dengan memeriksa kode secara langsung atau dengan menggunakan layanan seperti *CheckMyNFT*. Sangat penting untuk dicatat bahwa tautan semacam itu mungkin tidak ada, dan bahkan jika ada, tautan tersebut mungkin rusak, seperti yang semakin umum terjadi. Namun demikian, terkadang tautan-tautan ini mungkin tidak mudah diakses. Misalnya, kontrak NFT mungkin bersifat rahasia. Dalam situasi seperti itu, mungkin sulit untuk mendapatkan tautannya.

Oleh karena itu, mencetak *token* tanpa persetujuan pemilik dan tanpa tautan ke karya tersebut tidak menimbulkan masalah. Kita bisa memperdebatkan moralitasnya, tetapi sulit untuk melihat bagaimana hal itu bisa menjadi pelanggaran. Tindakan mengunggah karya itu sendiri akan merupakan pelanggaran hak cipta, tetapi tergantung pada teknologi yang digunakan, mungkin tidak mungkin untuk menghapusnya. IPFS, misalnya, dirancang sebagai sistem repositori *file* yang berfungsi sebagai penyimpanan sumber daya terdistribusi, sehingga *data* disimpan di berbagai *node*, sehingga tidak mungkin untuk menghapusnya. Akibatnya, jika *file* yang secara langsung melanggar tidak dapat dihapus, NFT dapat menjadi konsumsi publik.

Menurut survei hukum, kasus ini mungkin merupakan analisis hukum yang baik. Secara umum disepakati bahwa menerbitkan tautan ke *file* yang melanggar, seperti yang *diposting* di situs *The Pirate Bay* atau situs serupa, merupakan konsumsi publik yang dapat mengakibatkan, antara lain, dikeluarkannya perintah pemblokiran. Kasus yang paling relevan adalah *Dramatico Entertainment* melawan *BSkyB*, di mana penggugat meminta perintah pemblokiran terhadap situs *filesharing* ilegal populer *The Pirate Bay* (TPB), dengan tuduhan bahwa situs tersebut berisi tautan ke salinan karya mereka yang melanggar hak kekayaan intelektual, dan dengan demikian merupakan konsumsi publik. Dapat dibayangkan untuk menarik kesejajaran antara contoh-contoh ini dan koneksi di NFT, bahkan jika tidak mungkin untuk menghapus salinan yang melanggar dari penyimpanan IPFS, seperti yang sering terjadi pada situs *torrent* seperti TPB. Tautan ke materi yang melanggar dapat merupakan pelanggaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, *Court of Justice of the European Union* (CJEU) telah berjuang dengan masalah tautan, dan meskipun tetap sulit untuk menavigasi melalui sejumlah penilaian yang sering bertentangan. Masalahnya adalah bahwa *Internet* bergantung pada *hyperlink*, dan interpretasi yang ketat tentang kebebasan untuk berkomunikasi dengan publik dapat menyebabkan pembatasan yang parah pada kapasitas untuk memposting apa pun secara *online*. Dengan demikian, CJEU telah menemukan kompromi antara hak eksklusif seniman dan kepentingan publik dalam akses informasi. CJEU menyimpulkan bahwa membuat karya tersedia melalui tautan yang dapat diklik bukan merupakan bentuk komunikasi kepada audiens karena pemegang hak telah menyebarluaskan karya tersebut. Dengan kesimpulan bahwa membingkai

atau menyematkan *video YouTube* tanpa otorisasi eksplisit dari pemegang hak bukan merupakan komunikasi publik.

Namun, keputusan baru-baru ini semakin memperkeruh masalah hukum. Dalam *GS Media*, pengadilan ditugaskan untuk menganalisis tautan dari majalah ke file yang dikelola di situs penyimpanan *file* Australia yang berisi ribuan foto *Playboy*. CJEU menyimpang dari preseden dengan menambahkan dua persyaratan baru: kesadaran penuh bahwa materi tersebut melanggar dan keuntungan finansial dari penautan tersebut. Dalam lingkungan komersial, orang yang menautkan ke konten harus melakukan pemeriksaan untuk menentukan apakah konten tersebut melanggar hak cipta atau tidak. Penilaian ini juga berlaku untuk platform NFT dan pasar kripto.

Saat ini, dapat disimpulkan bahwa NFT yang menyertakan tautan ke salinan karya yang melanggar adalah bentuk konsumsi ilegal kepada publik dalam keadaan tertentu, terutama jika dapat ditunjukkan bahwa penambang kripto mengetahui tindakan tersebut. Karena *token* untuk dijual, persyaratan 'untuk mendapatkan keuntungan' sudah terpenuhi. Namun, ada argumen yang kuat terhadap adanya penyebaran kepada publik, karena tautannya secara signifikan berbeda dari *hyperlink* yang sering dilihat secara *online* dan terkadang tertanam dalam kode yang membentuk *token*. Terlepas dari kenyataan bahwa NFT sering tersedia untuk umum, mereka mungkin tidak mudah ditemukan seperti yang dipikirkan orang. Keterkaitan mungkin terkandung dalam *smart contract* yang belum dipublikasikan, meskipun pekerjaan tersebut dapat diakses secara *online*. Di "dunia nyata", padanannya adalah pelanggaran hak cipta yang terselubung

Untuk mengekstrak tautan, seseorang perlu memahami teknologi yang mendasarinya serta, dalam beberapa kasus, identitas *token* dan alamat *smart contract*. Mayoritas skenario yang melibatkan *hyperlink* yang dibahas di bagian sebelumnya termasuk tautan situs standar, atau bahkan penyematan dan pembungkai, sehingga akses ke karya-karya semacam itu dapat sangat dipermudah. Seseorang dapat berargumen bahwa jika ini adalah penyebaran terhadap publik, itu terbatas pada audiens yang relatif kecil, dalam hal ini istilah "publik" tidak terpenuhi. Dalam *SGAE melawan Rafael Hoteles*, CJEU dipercayakan untuk mengevaluasi apakah tamu

hotel yang menonton televisi di kamar mereka merupakan komunikasi publik. CJEU memutuskan bahwa sifat berulang dari berbagai pemirsa mungkin cukup untuk mencapai kriteria. Mengingat bahwa *token* itu sendiri mungkin tidak dipublikasikan di *platform*, terdiri dari kode yang hidup di *blockchain*, dan tidak selalu terlihat oleh publik yang lebih luas, tampaknya tidak realistis untuk mengharapkan sejumlah kecil penggemar untuk menjadi keseluruhan publik. Dengan menggunakan *smart contract*, sangat memungkinkan untuk merekayasa balik keterkaitan, namun proses ini tidak selalu mudah.

Selain itu, sementara beberapa koneksi diletakkan pada *platform* yang kuat dan aman, seperti IPFS, sebagian besar tautan di-host oleh *platform* itu sendiri atau di tempat lain secara *online*. Istilah '*link rot*' menyiratkan bahwa semakin banyak *hyperlink Internet* yang tidak mengarah ke mana-mana. Kita dapat membayangkan masa depan ketika ribuan NFT tidak mengarah ke situs apapun, sehingga merusak argumen pelanggaran hak cipta prospektif dengan membuat karya tersebut menjadi publik. Semua informasi sebelumnya menunjukkan bahwa penyalinan karya secara ilegal tidak mungkin merupakan pelanggaran hak cipta dalam sebagian besar kasus.

Sebagian penelitian telah mengeksplorasi hubungan antara hak cipta dan NFT dari sudut pandang hukum murni, umumnya mengabaikan pertimbangan teoritis yang lebih dalam seperti fungsi *token* dan *blockchain* dalam teori hak cipta. Sementara salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa NFT dari perspektif netral, sulit untuk tidak membentuk opini mengenai kegunaan teknologi ini, kompatibilitasnya dengan perlindungan hak cipta, dan apakah hal itu meningkatkan pemahaman kita tentang manajemen hak di industri kreatif atau tidak.

Sifat pasar NFT secara inheren tidak sesuai dengan hak kekayaan intelektual. Orang dapat berargumen bahwa NFT tidak sesuai dengan hak cipta dalam beberapa hal. *Smart contract* ditawarkan sebagai mekanisme untuk menghindari regulasi dan penegakan hukum di setiap tahap: hasil yang diinginkan adalah terganggunya kerangka hukum lama seperti undang-undang hak cipta. Bukan suatu kebetulan bahwa pengguna dan artis NFT saling mencegah akses satu sama lain ke sumber daya hukum mengenai dugaan pelanggaran hak cipta. Sebaliknya,

mereka ingin membentuk komunitas yang akan mengawasi pelanggaran di masa depan. Di berbagai komunitas *Bitcoin*, mereka memiliki tujuan untuk menghilangkan dependensi akan bantuan hukum dan permasalahan kekayaan intelektual. Mereka berusaha untuk mematuhi pepatah "Kode adalah Hukum". Selain itu, NFT dibangun di atas kelangkaan dengan menawarkan untuk dijual karya *digital* yang tidak dapat diperdagangkan. Idenya adalah bahwa barang-barang ini berharga karena kelangkaannya. Hal ini meningkatkan nilai NFT secara teori. Akibatnya, NFT lebih dipahami sebagai artefak kolektor, reproduksi karya yang ditandatangani secara unik, dan bukan sebagai kualitas karya asli.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, NFT hampir tidak pernah memerlukan pengalihan kepemilikan. Akibatnya, ruang lingkup hak cipta dibatasi. Di beberapa tempat, NFT dianggap sebagai bentuk *digital* dari karya aslinya. Meskipun demikian, NFT lebih sebanding dengan tanda terima untuk versi karya yang ditandatangani daripada karya itu sendiri. Hal ini mungkin dianggap melalui lensa alasan hak cipta; dalam beberapa keadaan, dikatakan bahwa kelangkaan itu sendiri merupakan komponen hak cipta. Karena secara artifisial membatasi ketersediaan karya, hak cipta diyakini menghasilkan nilai bagi seniman. Sebaliknya, kurangnya perlindungan hak cipta dapat menurunkan nilai karya karena lebih banyak orang memperoleh akses ke versi gratisnya. Dalam beberapa tahun terakhir, peningkatan digitalisasi karya telah mengurangi potensi nilai kelangkaan hak cipta, yang telah menjadi masalah signifikan dalam sengketa hak cipta

Meskipun demikian, ini hanya memeriksa kelangkaan sebagai elemen penalaran ekonomi. Jika kita melihat hak cipta sebagai insentif yang memungkinkan untuk menghasilkan karya atau sebagai kendaraan untuk mendorong distribusi karya, maka hilangnya kelangkaan menjadi kurang signifikan, yang dapat menjelaskan pertumbuhan model lisensi seperti *Copyleft* yang mempromosikan pembentukan *cultural commons*. Tetapi bahkan jika kita mempertahankan kegunaan hak cipta sebagai mekanisme untuk mempertahankan kelangkaan buatan, dapatkah NFT membantu memperkuat alasan keberadaan hak cipta ini? Tidak banyak; masalahnya adalah bahwa kelangkaan di NFT adalah ilusi, berlawanan dengan kelangkaan yang diatur dan buatan yang ditetapkan oleh hak cipta. Seperti yang disebutkan, kelangkaan yang

diwakili oleh NFT menipu karena tidak bertindak sebagai penghalang untuk mengakses dan menyalin karya; sebaliknya, mereka berfungsi sebagai tanda terima yang ditandatangani yang dapat ditunjukkan oleh pemegangnya. Kelangkaan terletak pada *token* unik, yang dapat disalin, karena karya itu sendiri telah tersedia. Oleh karena itu, jika hak cipta menghasilkan kelangkaan artifisial, maka NFT tidak menciptakan kelangkaan artifisial dan dapat digunakan untuk membuka karya ke *domain* publik melalui patronase.

Lebih lanjut, dari perspektif nilai tukar, NFT tampaknya bertentangan langsung dengan hak cipta; karya hak cipta biasanya dimaksudkan untuk dapat dipertukarkan. Teori hak cipta biasanya mengacu pada hal ini sebagai *non-rivalrousness*. Gagasan ini kadang-kadang diutarakan sebagai berikut: jika saya memiliki kue, saya boleh memakannya, tetapi Anda tidak boleh. Jika saya memiliki sebuah lagu dalam *format* apa pun, kenikmatan saya atas lagu itu tidak mengganggu penggunaan atau kenikmatan Anda atas lagu itu. Karya-karya tersebut tidak dapat dibandingkan dan pada dasarnya dapat dipertukarkan. Kedua versi lagu tersebut dapat dipertukarkan, karena keduanya identik.

Namun, ada komponen karya yang dilindungi hak cipta yang tidak dapat dipertukarkan. Secara teoritis, karya berhak cipta tertentu berasal dari artefak yang unik, seperti manuskrip pertama dari sebuah buku yang diketik atau ditulis oleh pengarangnya, musik orisinal yang dibuat oleh komposer hebat, atau sketsa orisinal oleh seniman terkenal. Sifat perlindungan hak cipta memungkinkan duplikasi dan publikasi. Barang-barang satu-satunya ini mungkin juga memiliki nilai ekonomi sebagai barang yang tidak dapat dipindahtangankan. Secara konstan, seniman menciptakan lukisan, patung, sketsa, dan gambar asli. Bahkan jika bentuk yang tidak dapat diperdagangkan disimpan di museum, hak cipta memberikan hak eksklusif pada penggunaan selanjutnya dari karya mereka, memungkinkan seorang fotografer untuk mengizinkan gambar mereka disalin dan dipublikasikan dan pelukis untuk membuat reproduksi karya mereka. Dalam seni, ada juga hubungan antara elemen yang dapat dipasarkan dan yang tidak dapat diperdagangkan: beberapa seniman memproduksi litograf atau edisi bernomor dari karya mereka sendiri.

Dari sudut pandang hak cipta NFT, jarang sekali NFT memberikan hak kepemilikan atas karya asli; itu hanya tanda terima yang ditandatangani secara kriptografis yang menunjukkan kepemilikan salinan unik suatu karya. Oleh karena itu, NFT kurang signifikan dari perspektif hak cipta, bukan hanya karena alasan yang dijelaskan di bagian sebelumnya, tetapi juga karena NFT hanyalah metadata dari karya tersebut. Meskipun prinsip yang mendasari NFT adalah salah satu kelangkaan, kelangkaan ini adalah ilusi: tidak ada yang menghalangi pencipta aset digital yang diubah menjadi NFT untuk membuat banyak salinan karya dan menjual salinan 'unik' ini kepada penawar tertinggi. Secara teoritis, ini akan mengurangi nilai NFT, tetapi pasar begitu jenuh dengan berbagai *platform* sehingga memungkinkan untuk mendistribusikan *token* terpisah dari tugas yang sama di setiap situs. Teknologi *smart contract Ethereum* tidak melarang pembuatan beberapa versi "unik" dari sumber daya yang sama.

Dalam banyak hal, kasus ini mirip dengan apa yang terjadi di pasar litograf edisi terbatas, di mana seniman tertentu dituduh menerbitkan ulang karya edisi terbatas yang dijual sebelumnya. Masalah ini sudah pernah ditantang di Amerika Serikat, di mana seorang fotografer yang mereproduksi karya cetak edisi terbatas dalam berbagai ukuran dituntut karena harganya terlalu rendah dari salinan yang terjual. Walaupun karya edisi terbatas dan karya distribusi ulang didasarkan pada gambar yang sama, namun hakim berpendapat bahwa keduanya sangat berbeda. Kesimpulan serupa dapat dilakukan jika tidak ada indikasi bahwa NFT akan menjadi unik atau dikecualikan dari penerbitan ulang di masa mendatang.

Kejadian yang dialami oleh Liam Sharp menimbulkan kerugian bagi dirinya. Hal ini bersinggungan langsung dengan hak ekonominya sebagai pencipta karya seni. Di Indonesia hal ini dilindungi oleh Peraturan yang melindungi hak ekonomi dari pencipta karya seni, hal ini tertuang pada pasal 9 ayat 1 UU Hak Cipta. Dalam pasal ini terdapat hak-hak yang berhubungan dengan hak ekonomi, yaitu hak untuk mereproduksi ciptaan. Hak ini seharusnya dapat digunakan untuk mengurangi tingkat plagiarisme dalam dunia NFT.

Dalam melakukan perlindungan kepada karya seni NFT, kita juga dapat merujuk pada peraturan dari Informasi Teknologi dan Elektronik Pasal 32 ayat 1, yang menyatakan bahwa "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun

mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, atau menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik." Berdasarkan kasus Liam Sharp, tindakan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dapat digolongkan sebagai tindakan yang disebutkan sebelumnya dengan sengaja.

Undang-undang yang mengatur secara spesifik terhadap suatu karya seni di era ini di Indonesia saat ini belum cukup komperhensif dan perlu untuk disempurnakan kembali. Perlindungan hukum pencipta suatu karya masih dapat digolongkan terancam dikarenakan pelanggaran hak moral dan ekonomi dalam suatu karya plagiasi. Pemerintah Republik Indonesia telah berupaya untuk melakukan proteksi terhadap pencipta karya untuk mempertahankan hak-haknya di dalam era teknologi ini, salah satunya yaitu undang-undang yang saat ini cukup relevan tetapi belum secara tegas dan lugas membahas karya digital tetapi tetap mempertahankan keamanan hak eksklusif dan moral yang melekat pada seniman dan wajib mendapatkan persetujuan dari pemilik hak cipta secara tertulis untuk dapat digunakan oleh pihak lainnya. Meskipun hal ini dirasa masih kurang dalam perkembangan distribusi karya seni di era teknologi yang sangat cepat ini

Akibat dari Transaksi Jual Beli Non-Fungible Token (NFT) yang Tidak Oleh Pemilik Hak Cipta

Kerugian umumnya didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk mendapatkan keuntungan dari biaya yang dibayarkan. Kerugian dalam konteks hukum dapat dibagi menjadi dua kategori: kerugian berwujud dan kerugian tidak berwujud. Kerugian berwujud adalah kerugian moneter yang benar-benar diderita penggugat, dan kerugian immaterial adalah kerugian yang kemungkinan akan diderita penggugat di masa depan, contohnya adalah trauma atau ketakutan atau kecacatan anggota tubuh. Kerugian yang tidak dapat diukur adalah kerugian yang tidak dapat diukur dengan tepat.

Di bawah hukum perdata, ketidakpatuhan dapat menyebabkan kerusakan dan menjadi pelanggaran hukum. Kegagalan untuk melakukan kerusakan akan terjadi jika salah satu pihak gagal melakukan dengan benar, gagal melakukan sama sekali, gagal melakukan sebagaimana

dimaksud, gagal melakukan tepat waktu, atau gagal melakukan tetapi melanggar ketentuan Perjanjian ini. Kerugian akibat keterlambatan itu dapat dikompensasi menurut Pasal 1243 KUH Perdata. Kompensasi terdiri dari biaya, ganti rugi dan bunga. Pasal 1246 KUH Perdata juga mengatur tentang ganti kerugian yang terdiri dari kerugian yang sebenarnya dan bunga atau keuntungan yang diharapkan, sedangkan kerugian diatur dalam Pasal 1365 yang tertulis bahwa setiap perbuatan yang melawan hukum dan menimbulkan rugi bagi orang lain maka wajib untuk membayar kompensasi kepada korban. Tidak ada undang-undang tentang ganti rugi dalam gugatan perbuatan melawan hukum, tetapi Pasal 1371 Ayat 2 KUH Perdata mengatur bahwa “ganti rugi dihitung menurut kedudukan, kemampuan dan keadaan kedua belah pihak.” Dicakup oleh kontrak, kerusakan yang terkait dengan cacat tersembunyi jika tidak tercapai kesepakatan, pembeli dapat mengambil tindakan di pengadilan.

Pembeli atau pemilik suatu karya asli menderita kerugian yang serius sebagai akibat dari jual beli barang-barang yang cacatnya tersembunyi. Hal ini mempengaruhi pembeli dan pemilik pekerjaan dalam bentuk kerusakan. Kemungkinan kerusakan secara garis besar dapat dibagi menjadi dua bagian: melukai diri sendiri dan kerusakan properti merupakan kerugian kesehatan dan keselamatan, dan kerugian yang mempengaruhi properti adalah kerugian finansial / kerugian ekonomi. Dalam kasus kerusakan properti, yaitu kerusakan moneter atau ekonomi, uang dikeluarkan untuk membeli pekerjaan bermasalah yang sebenarnya berguna, atau dianggap berguna, bagi pembeli, tetapi ternyata tidak. Pembeli akan dirugikan karena barangnya tidak digunakan seperti yang dimaksudkan. Keuntungan dan tujuan yang sebenarnya atau kerugian yang dihasilkan dari transaksi yang gagal. Di sisi lain, mereka telah kehilangan hak ekonomi atas karya-karya mereka sebagai pemegang hak cipta atas karya-karya mereka, dan menderita kerugian yang berwujud dan tidak berwujud selama proses gugatan.

Kejahatan pencurian seni digital dalam bentuk NFT merupakan salah satu jenis kejahatan dalam ekonomi digital yang perlu diperhatikan oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk pemerintah. Masalahnya berasal dari keamanan siber yang tidak memadai dan terkait erat dengan ekspansi ekonomi perdagangan *online*. Pembatasan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku diperlukan karena setiap orang mempunyai tugas dan tanggung jawab

untuk melaksanakan haknya, yang dapat dibatasi oleh undang-undang sebagai pengakuan atas hak orang lain.

Kegiatan di dunia maya melalui media elektronik tidak hanya menawarkan keuntungan dan kemudahan, tetapi juga membuka akses terhadap jenis kejahatan baru. Oleh karena itu, diperlukan terobosan regulasi hukum untuk memberikan ketenangan pikiran bagi para seniman tentang karya mereka. Pasal 6 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa "Menteri menyelenggarakan pencatatan dan penghapusan Ciptaan dan hak terkait".

Penggunaan internet begitu marak dalam kegiatan ekonomi digital sehingga banyak terjadi kasus pembajakan. Salah satu kejahatan ini dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam kasus Liam Sharp, yang seluruh karya seni dua dimensinya telah digandakan. Untuk melindungi karya-karya ini, Pasal 55 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan: Kita harus berpedoman pada prinsip kemajuan teknologi. Peraturan semacam ini mendorong partisipasi masyarakat dalam perlindungan karya cipta di dunia maya.

Pasal 95 Undang-undang Hak Cipta mengatur penyelesaian sengketa, termasuk arbitrase, proses peradilan, dan tindakan hukum lainnya untuk menegakkan keadilan hak cipta. Pasal 95 ayat 4 UU Hak Cipta menyatakan bahwa, selain pelanggaran hak cipta dengan cara pembajakan, jika pihak yang bersengketa diketahui alamatnya atau berada dalam wilayah kedaulatan negara Indonesia, maka harus diupayakan mediasi sebelum penuntutan. Berdasarkan pasal ini, arbitrase diperlukan dalam kondisi tertentu untuk menyelesaikan sengketa sebelum dakwaan.

Dalam praktiknya, mediasi sering digunakan untuk menyelesaikan sengketa perdata dan istilah mediasi pidana juga dikenal dalam hukum pidana. Penyelesaian sengketa hak cipta memerlukan kesepakatan melalui arbitrase demi hukum. Mediasi dalam penyelesaian sengketa hak cipta baik perdata maupun pidana bersifat sukarela dan mediasi berlangsung berdasarkan kesepakatan para pihak yang bersengketa.

Pasal 99 ayat 1 UU Hak Cipta menyatakan: "Pencipta, pemilik hak cipta atau pemilik hak yang berkaitan dengan hak cipta berhak menuntut ganti rugi kepada pengadilan niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk hak yang berkaitan dengan hak cipta." Menurut pasal ini,

pencipta atau pemilik hak cipta memiliki hak untuk mengajukan gugatan perdata atas kerugian, yang meliputi tuntutan ganti rugi, permintaan penyitaan barang atau penghapusan karya yang diunggah ke platform yang melanggar, dan permintaan transfer penuh atau sebagian hak cipta. Setelah itu, Pasal 99 ayat 4 juga menjelaskan bahwa pemilik hak cipta berhak mengajukan ke pengadilan untuk perintah sementara yang memerintahkan pelanggar menghentikan semua kegiatan pelanggaran agar tidak menimbulkan kerugian lebih lanjut pada pemilik hak cipta. Gugatan perdata dapat diajukan di Pengadilan Niaga Indonesia. Selain tuntutan mediasi dan ganti rugi, pembuat konten juga dapat mengajukan tuntutan pidana atas karyanya.

Dalam litigasi internasional, permasalahan yang berasal dari pendaftaran NFT dan transaksi yang bukan oleh pemilik hak cipta secara global dapat menggunakan Online Conflict Resolution. Beberapa negara, terutama Cina, Amerika Serikat, dan anggota Uni Eropa lainnya, telah menetapkan proses ODR untuk menyelesaikan sengketa yang berasal dari transaksi elektronik. ODR adalah teknik penyelesaian konflik yang mirip dengan Alternative Dispute Resolution (ADR). Satu-satunya perbedaan adalah bahwa metodenya online. Akibatnya, semua teknik penyelesaian konflik alternatif umumnya menggunakan jaringan internet yang mencakup negosiasi online, mediasi online, hingga arbitrase online. Alternatif penyelesaian sengketa di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa No. 30 Tahun 1999. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Republik Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 11 Tahun 2008 juga mengatur hal-hal yang berkaitan dengan barang elektronik (selanjutnya disebut UU ITE).

Di era ekonomi digital, perlu dirumuskan aturan perlindungan hak cipta yang lebih komprehensif yang akan semakin mendorong dan memperkuat kondisi para penggiat seni, khususnya seni digital, bidang hukum dan ekonomi di Indonesia untuk terus mengembangkan teknologi dan ekonomi digital yang merupakan salah satu faktor terpenting dalam perekonomian Indonesia. Selain itu, adanya aturan perlindungan hak cipta yang secara komprehensif melindungi karya seni digital dalam jaringan dunia maya akan mengurangi plagiarisme karya berhak cipta di masa mendatang. Perlindungan hukum hak cipta dalam

kegiatan ekonomi digital bertujuan untuk melindungi kepentingan pencipta dan mengembangkan perekonomian Indonesia.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia sudah maju dan berdampak besar pada semua lapisan kehidupan di dunia ini, perubahan belum tentu berdampak pada aktivitas atau fungsi dasar sehari-hari, tetapi juga berdampak besar. mempengaruhi fungsi dan kebutuhan dunia. hiburan seperti karya seni. Salah satu produk turunan dari perkembangan teknologi yang dihasilkan dari perkembangan tersebut adalah sebuah karya seni yang sering terdengar di Indonesia sebagai Non-Fungible Token atau NFT yang saat ini belum ada payung hukum yang mengaturnya. Pada saat yang sama, aturan yang paling tepat untuk keberadaan token yang tidak dapat diperbaiki hanya terkait dengan hukum hak cipta Indonesia. Penggunaan undang-undang hak cipta sebagai payung hukum yang mengatur karya Token Non-Fungible disebabkan karena sifat karya digital dari token non-fungible dapat dianggap sebagai klasifikasi turunan dari karya berhak cipta yang sebenarnya. Meskipun hukum kekayaan intelektual mengatur karya pikiran manusia dan mencakup hak cipta (yang melindungi seni), paten (yang melindungi penemuan), dan merek dagang (yang melindungi merek), hukum kekayaan intelektual paling cocok untuk karya Non-Fungible Token.

Akibat dari transaksi yang dilakukan oleh selain pemilik (dalam hal ini pemegang hak cipta) adalah kerugian bagi pemilik hak cipta dan orang lain yang terlibat dalam transaksi tersebut. Kerugian yang diderita oleh pemilik hak cipta bersifat materiil dan nonmateriil. Pemilik hak cipta tidak menerima imbalan atas karya asli yang seharusnya diterima oleh pemilik hak cipta, melainkan pihak yang mendaftarkan dan menjual karya NFT tersebut di pasaran.

Pemilik hak cipta dapat mendaftarkan karya aslinya sebagai NFT pencuri melalui jalur hukum. Pemilik hak cipta dapat memilih prosedur penyelesaian sengketa yang mencakup mediasi, litigasi, dan tindakan hukum lainnya untuk masalah hak cipta. Dalam penyelesaian sengketa di bidang hak cipta, berdasarkan keputusan Mahkamah Agung ditetapkan biaya arbitrase dengan undang-undang. Mediasi dalam penyelesaian sengketa hak cipta baik perdata

maupun pidana bersifat sukarela dan mediasi berlangsung berdasarkan kesepakatan para pihak yang bersengketa.

Pencipta, pemilik hak cipta atau pemilik hak terkait hak cipta berhak menuntut ganti rugi dari pengadilan niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait. Pencipta atau pemilik hak cipta berhak untuk mengajukan gugatan perdata, yang meliputi tuntutan ganti rugi, penyitaan objek yang dilanggar dan pengalihan hak cipta atau bagian darinya. Pemilik hak cipta juga berhak untuk meminta keputusan sementara dari hakim yang memaksa pelanggar untuk menghentikan semua kegiatan hak cipta, agar pemilik hak cipta tidak menderita kerugian lebih lanjut. Gugatan perdata dapat diajukan di pengadilan niaga di empat kota besar di Indonesia, yaitu Medan, Jakarta, Surabaya, dan Makassar. Selain tuntutan mediasi dan ganti rugi, pencipta dapat menuntut gugatan terhadap ciptaannya terkait dengan kejahatan yang melanggar hak milik karya seni digital.

Non-Fungible Token ini dapat menjadi solusi untuk melindungi hak kekayaan intelektual di masa depan. Hal itu didasarkan pada keunggulan NFT, antara lain keamanan kepemilikan, pencegahan plagiarisme, dan pendistribusian karya seni berada di bawah kendali pencipta atau seniman itu sendiri. Solusi ini dimungkinkan karena keunggulan NFT.

Sebagai kerangka hukum utama perlindungan hak cipta dan perkembangan teknologi yang pesat, sudah saatnya untuk memberikan pengaturan perlindungan hak cipta elektronik yang komprehensif dan jelas dalam undang-undang hak cipta, dengan mempertimbangkan cara dan kegiatan yang mengarah pada pelanggaran hak cipta. Perlindungan hak cipta dan kepentingan pencipta terjamin.

Pelanggaran hak cipta merupakan salah satu pelanggaran hak kekayaan intelektual yang paling sering ditemukan di era ekonomi digital akibat maraknya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sangat penting bahwa pemangku kepentingan seperti penjahat, masyarakat dan pemerintah bekerja sama untuk memantau dan mengendalikan kegiatan ilegal yang dapat dilakukan secara elektronik dan lintas batas. Tujuannya adalah untuk melindungi kepentingan warga negara, badan hukum, dan negara kesatuan Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh, Muhammad, 'Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan Tanpa Hak Oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan UU Hak Cipta Dan UU ITE Di Indonesia', *Jurnal Ilmu Hukum*, 5.1 (2021), 2
- Bently, L, 'Intellectual Property Law', *Oxford University Press*, 5 (2018), 305
- Budhijanto, Danrivanto, 'Revolusi Cyberlaw Indonesia Pembaruan Dan Revisi UU ITE 2016', in *Revolusi Cyberlaw Indonesia Pembaruan Dan Revisi UU ITE 2016* (Bandung: Refika Aditama, 2017), p. 18
- 'Check My NFT' <<https://checkmynft.com/>>
- Coombe, RJ, and Et Al., 'Bearing Cultural Distinction: Informational Capitalism and New Expectations for Intellectual Property', *U.C. Davis Law Review*, 40 (2006), 891, 893
- Corbet, S, 'Creative Commons Licences, the Copyright Regime and the Online Community: Is There a Fatal Disconnect?', *Modern Law Review*, 74 (2011), 503
- Czarny-Drozdzajko, E, 'Exclusive Right of Communication of Works to the Public in the Legal System of the European Union', *Journal of World Intellectual Property*, 24 (2021), 277–309
- Damian, Eddy, *Glosarium Hak Cipta Dan Hak Terkait* (Bandung: PT. Alumni, 2012)
- Dnes, A, 'Should the UK Move to a Fair-Use Copyright Exception?', *IIC*, 44 (2013), 413–444
- Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 2021, p. 39
- Ginsburg, JC, *The Court of Justice of the European Union Creates an EU Law of Liability for Facilitation of Copyright Infringement: Observations on Brein v. Filmseker [C-527/15] (2017) and Brein v. Ziggo [C-610/15]* (Columbia, 2017)
- Goold, PR, 'Why the U.K. Adaptation Right Is Superior to the U.S. Derivative Work Right', *Nebraska Law Review*, 92 (2013), 843
- Guadamuz, Andres, 'Copyfraud and Copyright Infringement in NFTs', *TechnoLlama*, 2021 <<https://www.technollama.co.uk/copyfraud-and-copyright-infringement-in-nfts>> [accessed 10 December 2022]
- Hanuz, B, 'Linking to Unauthorized Content after the CJEU GS Media Decision', *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 11 (2016), 879
- Hariyanto, Diah Ratna Sari, 'Konstruksi Mediasi Penal Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Ringan Di Indonesia' (Universitas Udayana, 2018)
- Karapapa, S, 'A Copyright Exception for Private Copying in the United Kingdom', *European Law Review*, 35 (2013), 129–137
- Kastrenakes, J, 'Your Million-Dollar NFT Can Break Tomorrow If You're Not Careful', *The Verge*, 2021 <<https://www.theverge.com/2021/3/25/22349242/nft-metadata-explained-art-crypto-urls-links-ipfs>> [accessed 3 December 2021]
- Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia', *Kamus Besar Bahasa Indonesia* <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aransemen>>
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata* (Republik Indonesia)
- (Republik Indonesia)
- (Republik Indonesia)
- (Republik Indonesia)
- Ku, R, 'The Creative Destruction of Copyright: Napster and the New Economics of Digital

- Technology', *University of Chicago Law Review*, 69 (2002), 7
- Lehdonvirta, V, and P Virtanen, 'A New Frontier in Digital Content Policy: Case Studies in the Regulation of Virtual Goods and Artificial Scarcity', *Policy & Internet*, 2 (2010), 7
- Lindsey, Tim, Eddy Damian, Simon Butt, and Tomy Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pegantar* (PT. Alumni, 2004)
- Meek, Marcellus R., 'International Copyright and Musical Compositions', *DePaul Law Review*, 3.1 (1952), 62
- Muhammad, Kadir, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001)
- O'Sullivan, M, 'Creative Commons and Contemporary Copyright: A Fitting Shoe or "a Load of Old Cobblers"?' , *First Monday*, 2008
- Patrickson, B, 'What Do Blockchain Technologies Imply for Digital Creative Industries', *Creativity and Innovation Management*, 30 (2021), 585
- Purba, Achmad Zen Umar, 'Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pengaturan Persaingan Sehat Dalam Dunia Usaha', *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 25.1 (1995), 12
- Ramli, Tasya Safiranita, and Ratna Rika Permata, 'Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik', *Jurnal Legislasi Indonesia*, 17.1 (2020), 65–66
- Rosadi, Sinta Dewi, 'Perlindungan Privasi Dan Data Pribadi Dalam Era Ekonomi Digital Di Indonesia', *Jurnal Veritas et Justitia*, 4.1 (2018), 89
- Saleh, Roeslan, *Perbuatan Pidana Dan Pertanggungjawaban Pidana* (Jakarta: PT. Aksara Baru, 1983)
- Sastre-Garau, Théo, 'Liam Sharp's Artwork Stolen to Make an NFT Collection, Apalling Fans', 2022 <<https://nftevening.com/liam-sharps-artwork-stolen-to-make-an-nft-collection-apalling-fans/>> [accessed 26 November 2022]
- SGAE v Rafael Hoteles SA Case, 2006, C-306/05 E
- Sobel v. Eggleston, 2013
- Yeung, K, 'Regulation by Blockchain: The Emerging Battle for Supremacy between the Code of Law and Code as Law', *The Modern Law Review*, 82, 2019, 207
- Zittrain, J, 'The Internet Is Rotting', *The Atlantic*, 2021
<<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2021/06/the-internet-is-a-collective-hallucination/619320/>> [accessed 3 December 2022]