Jurnal Transformasi Hukum dan Teknologi

https://journal.fexaria.com/j/index.php/jtht Vol. 10, No. 1, Februari 2026

ASPEK HUKUM PERDATA PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)

Siti Ngaisah[1]

[1]Ubhara Surabaya, Indonesia

ngaisah@ubhara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini fokus pada regulasi dan perlindungan hak cipta untuk karya seni dua dimensi dalam konteks penggunaan Non-Fungible Tokens (NFT) berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Karya seni dua dimensi, termasuk lukisan, gambar, dan patung, mendapatkan perlindungan hukum sebagai karya cipta. Penggunaan NFT diidentifikasi sebagai alat yang potensial dalam mencegah pelanggaran hak cipta, memverifikasi keaslian, dan memberikan kepastian hukum bagi pemilik dan pembeli karya seni digital. Melalui penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan, studi ini bertujuan untuk mengkaji regulasi pelanggaran hak cipta terhadap karya seni dua dimensi yang diwujudkan dalam NFT dan memahami aspek hukum terkait pelanggarannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, meskipun NFT menawarkan mekanisme untuk memperkuat bukti kepemilikan dan keaslian, masih diperlukan kerangka hukum dan kebijakan yang efektif untuk melindungi hak cipta dan mendukung pertumbuhan industri seni digital. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya upaya bersama dalam memperkuat perlindungan hak cipta di era digital dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menghargai dan mematuhi hak cipta karya seni.

Kata Kunci: Aspek Hukum, NFT, Undang - Undang Hak Cipta.

Abstract

This research focuses on copyright regulations and protection for two-dimensional works of art in the context of the use of Non-Fungible Tokens (NFT) based on Law Number 28 of 2014 concerning Copyright (UUHC). Two-dimensional works of art, including paintings, drawings and sculptures, receive legal protection as copyrighted works. The use of NFTs is identified as a potential tool in preventing copyright infringement, verifying authenticity, and providing legal certainty for owners and buyers of digital artwork. Through normative research with a legislative approach, this study aims to examine the regulations for copyright infringement of two-dimensional works of art embodied in NFTs and understand the legal aspects related to violations. The research results show that, although NFTs offer a mechanism to strengthen proof of ownership and authenticity, there is still a need for an effective legal and policy framework to protect copyright and support the growth of the digital art industry. These findings underscore the importance of joint efforts in strengthening copyright protection in the digital era and increasing public awareness about the importance of respecting and complying with copyright in works of art.

Keywords: *Copyright Law, Legal Aspects, NFT.*

PENDAHULUAN

NFT, atau *Non-Fungible Token,* ialah asset digital merujuk pada objek, seperti seni, music, barang dalam gim, video, dan jenis karya lainnya yang direpresentasikan secara digital. Aset NFT ini diperjualbelikan secara online dan menggunakan mata uang kripto. Saat ini, perdagangan karya seni dua dimensi melalui ruang online atau *cyberspace* menjadi salah satu jenis bisnis digital yang tengah berkembang. Namun, dengan semakin majunya teknologi informasi, pelanggaran hak cipta pada karya seni dua dimensi semakin mudah terjadi. Hal ini menjadi perhatian khusus karena adanya perdagangan karya seni secara digital.

Setelah karya seni diubah menjadi NFT dan tercatat di dalam *blockchain*, maka karya seni tersebut akan terikat secara permanen dan tidak bisa dihapus. Namun, ada kesempatan bagi orang yang tidak bertanggung jawab untuk memanfaatkan kelemahan tersebut. Sebagai hasilnya, karya asli Kendra akan terus dipertanyakan keasliannya karena *Twisted Vacancy* telah mendaftarkan NFT-nya terlebih dahulu sebagai pemilik sah.

Dengan demikian, diperlukan tindakan perlindungan yang lebih kuat untuk mencegah pelanggaran hak cipta pada penggunaan NFT. Meskipun NFT dapat memberikan manfaat bagi para seniman dan pencipta karya, namun perlu diatur dengan baik dan diawasi secara ketat untuk mencegah penyalahgunaan dan pemalsuan karya seni.[1]

Jika masalah pelanggaran hak cipta dalam penggunaan NFT tidak diperhatikan, maka seniman seperti Kendra yang menciptakan karya dengan sepenuh hati akan dirugikan dan sulit untuk hidup dari seni. Hal ini bertentangan dengan tujuan awal penciptaan seni kripto dan NFT. Tanpa NFT, karya seni tidak sepenuhnya aman jika ditampilkan di media sosial atau dalam format digital. Seniman harus memasukkan NFT ke dalam karya mereka sebelum orang lain untuk memastikan hak cipta atas karya asli mereka. Tindakan Twisted Vacancy yang merusak karya seni Kendra Ahimsa dapat dianggap sebagai mutilasi karya, karena mengambil elemen gambar dari karya tersebut tanpa mengubahnya, sehingga mengakibatkan hilangnya sebagian

[1] Daniet Dhaulagiri, *"Tindakan plagiarisme seniman kripto Twisted Vacancy atas karya milik Ardneks membuka pengetahuan baru tentang kelemahan sistem NFT dan Kriptografi akan potensi eksploitasi karya"*, di akses di Whiteboardjournal.com , tanggal 13 Maret 2021.

besar elemen penciptanya.[2]

Contoh pelanggaran hak cipta seni dua dimensi yang diubah menjadi NFT (Non-Fungible Token) adalah kasus yang melibatkan seorang seniman digital bernama Trevor Jones pada tahun 2021. Trevor Jones membuat sebuah karya seni digital yang diilustrasikan oleh gambar meme anjing Shiba Inu yang terkenal, yang disebut "The Doge". Karya seni tersebut kemudian dijual sebagai NFT dengan harga yang cukup tinggi. Namun, masalah muncul ketika diketahui bahwa gambar meme anjing Shiba Inu tersebut sebenarnya adalah milik orang lain dan tidak boleh digunakan tanpa izin. Pemilik asli gambar meme tersebut kemudian mengajukan tuntutan karena merasa hak ciptanya dilanggar oleh Trevor Jones.

Kasus ini menunjukkan bahwa dalam menjual karya seni digital sebagai NFT, perlu memperhatikan hak cipta dari gambar atau elemen yang digunakan dalam karya tersebut. Pelanggaran hak cipta dapat mengakibatkan tuntutan hukum dan pembayaran ganti rugi yang besar, serta merusak reputasi pelaku industri seni digital dan NFT secara umum. Maka dari itu, sangat penting bagi pelaku seni digital maupun NFT agar memperhatikan hak cipta dan melindungi karya cipta mereka secara etis dan legal. Dalam konteks perdagangan karya seni digital, terutama untuk penggunaan NFT, banyak orang mungkin tidak memahami atau menyadari adanya pelanggaran hak cipta yang telah terjadi. Maka dari itu, sangat penting untuk memberikan perlindungan hukum bagi seniman dan pencipta karya seni, terutama dalam hal NFT.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pencipta karya seni rupa dua dimensi dalam media digital dilindungi secara hukum dan menemukan solusi untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta dalam media digital. Dalam konteks NFT, terdapat banyak masalah hukum yang terkait dengan aspek keperdataan, kekayaan intelektual, dan lainnya. Oleh karena itu, penulis akan membahas aspek hukum keperdataan dari transaksi menggunakan NFT dalam penelitian ini. Dalam hal ini, pemahaman yang tepat mengenai hak kepemilikan dan penggunaan NFT dalam transaksi perdagangan karya seni digital sangat penting.

TINJAUAN PUSTAKA

[2] The Finery Report, "*Ketika Seni Kripto dan Fisik Bertabrakan*", di akses di https://www.thefineryreport.com. articles/2021/3/10/ketika-seni-kripto-dan-fisik-bertabrakan?msclkid=8a4e387fc30011ecbc6de8e270b1e245 , tanggal 10 Maret 2021

Pada awal tahun 2022, muncul fenomena "gozali" yang menghebohkan dunia digital. Seorang pemuda Indonesia berhasil menghasilkan uang dalam jumlah besar, sekitar setara dengan US$1.000.000, dari penjualan 933 foto dalam bentuk karya seni dua dimensi. Transaksi digital ini dilakukan selama sekitar tiga tahun menggunakan *non-fungible token* yang tidak dapat dipertukarkan melalui aplikasi OpenSea.

Seni dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua dimensi atau ukuran, yaitu panjang dan lebar, dan tidak memiliki dimensi ketiga atau ruang. Karya seni dua dimensi dianggap sebagai karya seni karena dibentuk dari unsur-unsur tertentu.

Hak cipta adalah bagian dari kekayaan intelektual yang melindungi ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan program komputer. Dalam hak cipta, pemilik hak memiliki hak untuk membatasi penggandaan ilegal dari ciptaannya. Dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif dan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan pembaruan undang-undang hak cipta yang dapat memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan undang-undang hak cipta yang memadai, sektor hak cipta dan hak terkait diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih optimal bagi perekonomian negara.[3] Twinc adalah sebuah aplikasi pasar sosial NFT yang memungkinkan pengguna untuk membeli, menjual, dan berinteraksi dengan NFT. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi blockchain untuk memastikan keaslian dan kepemilikan dari setiap NFT yang diperdagangkan di dalam platform tersebut. Selain itu, Twinc juga menyediakan fitur-fitur sosial yang. Namun, sering kali terjadi kasus di mana penggunaan NFT mempermudah pihak-pihak tidak bertanggung jawab untuk menjual karya seni yang sebenarnya dimiliki oleh orang lain.

Oleh karena itu, ketika mempertimbangkan implikasi kekayaan intelektual terkait dengan NFT, sangat penting untuk memahami perbedaan antara kepemilikan NFT dan kepemilikan hak kekayaan intelektual yang mendasarinya[4]. Hak yang diberikan oleh penjual NFT berbeda-beda tergantung pada lisensi atau penugasan hak yang terkait dengan NFT tersebut, dan hak ini dapat berbeda pada setiap NFT.[5] Misalnya, seseorang dapat membeli klip

[3] Dosen Pendidikan 2 , *" Hak Cipta Adalah"*, di akses di https://www.dosenpendidikan.co.id/hak-cipta/ ,tanggal 26 maret 2022

[4] "*Seni Digital"* , di akses di https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan- seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all tanggal 15 Desember 2021

[5] Tim MNC Portal, *"Polemik NFT dan Seni Kripto: Celah Eksploitasi Hak Cipta Karya Seni Digital"* , di akses di https://nasional.sindonews.com/read/628773/18/polemik-nft-dan-seni-kripto-celah-eksploitasi-hak-cipta-karya-seni-digital-1639537962?showpage=all, tanggal 15 Desember 2021

video atau foto LeBron James dalam format NFT, namun hak kepemilikan asli dari karya tersebut masih dimiliki oleh NBA. Dalam hal hak cipta, kepemilikan yang mendasari hanya dapat dialihkan jika pencipta karya asli secara tegas menyetujui untuk mengalihkan hak tersebut kepada pemilik NFT.

Isu hak cipta dalam seni rupa kontemporer merupakan permasalahan yang rumit dan lebih menitikberatkan pada aspek hukum daripada aspek estetika. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan perlindungan yang menyeluruh dan terpadu dari negara, baik dalam hal hukum maupun teknologi. Dalam hal seni kripto dan teknologi NFT, penting bagi komunitas internasional untuk mengadopsi sistem hukum yang terharmonisasi terkait NFT untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta yang tidak dapat ditindaklanjuti.

Pengakuan hak cipta diberikan secara otomatis dan tidak memerlukan pendaftaran, namun pendaftaran tetap diperlukan untuk kepentingan pencipta atau pemegang hak cipta, terutama jika terjadi permasalahan hukum di masa depan. Surat pendaftaran dapat digunakan sebagai bukti awal untuk menentukan siapa yang lebih berhak atas suatu ciptaan sebagai pencipta atau pemegang hak cipta.

Dalam era digital, hak cipta menjadi semakin penting karena karya-karya dapat dengan mudah disalin dan didistribusikan. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta menjadi semakin diperlukan untuk melindungi karya-karya asli dan mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual. Teknologi blockchain dan NFT juga dapat digunakan untuk memperkuat perlindungan hak cipta dengan memastikan keaslian karya dan kepemilikan yang jelas. Hal ini bisa dilihat dalam Pasal 1 Butir 1 UUHC No. 28 tahun 2014, Pasal 1Auteurswet 1912, dan Pasal V Universal *(Copyright Convention).*

Undang – Undang No. 19 tahun 2002, Pasal 2 menjelaskan tentang fungsi dan sifat hak cipta. Bunyi dari pasal tersebut ialah "Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta atau karya sinemtografi dan program Komputer memiliki hak untuk memberikan Izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial"[6]

[6] pasal 2 UU No. 19 tahun "*Fungsi dan sifat hak cipta itu sendiri*" 2002

Menurut Pasal 3 ayat (1) dan (2) UU No. 19 Tahun 2002, hak cipta dianggap sebagai benda bergerak yang dapat dialihkan atau dipindahkan baik secara keseluruhan maupun sebagian. Hal tersebut dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, dan tindakan lain yang diperbolehkan oleh peraturan perundang-undangan.

Walaupun teknologi NFT masih tergolong baru, terdapat beberapa aspek dari penggunaannya yang belum diatur oleh peraturan perundang-undangan. Ketika suatu karya seni dijadikan NFT, salah satu penggunaannya adalah untuk membuktikan keasliannya, hal ini mengindikasikan bahwa hak cipta atas karya tersebut tidak lagi berlaku, yang menjadi kelemahan sistem NFT dan kriptografi yang rawan dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab dan dapat dieksploitasi. NFT memiliki karakteristik khusus yang tidak dapat dipertukarkan dan menciptakan pola distribusi baru untuk menghasilkan uang dari kepemilikan kekayaan intelektual.

Mutilasi ciptaan terjadi ketika sebuah karya dipotong tanpa menghasilkan karya baru di dalamnya. Hal ini berbeda dengan distorsi dan koreksi penciptaan yang diatur dalam Pasal 5 Ayat (1) huruf e UUHC. Mutilasi penciptaan bisa terjadi ketika nama pencipta diganti dengan identitas lain dalam karya seni yang dimilikinya. Sedangkan distorsi dan koreksi penciptaan adalah ketika sebuah karya seni diubah atau dimodifikasi, namun tidak merugikan kehormatan atau reputasi sang pencipta. Plagiarisme juga dapat dianggap sebagai bentuk distorsi penciptaan, di mana seseorang meniru seluruh gambar milik orang lain dan mengaku sebagai pencipta ide dan kreativitasnya. Maka dari itu, untuk melindungi karya seni dan menjaga kehormatan dan reputasi para penciptanya perlindungan hak cipta sangat penting terutama dalam penggunaan teknologi NFT.

Praktik yang berbeda dengan mutilasi ciptaan adalah bila terdapat pencipta yang memiliki hak ekonomi atas karya mereka yang digunakan sebagai bagian dari pembuatan karya seni NFT, maka Pasal 9 Ayat 1 UU Hak Cipta akan memberikan perlindungan terhadap hak-hak tersebut. Hak-hak tersebut mencakup penerbitan, penggandaan,penerjemahan, pengadaptasian, pengaransemen,pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, komunikasi, dan penyewaan ciptaan, yang semuanya penting dalam pembuatan karya seni NFT.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pencipta karya seni rupa dua dimensi dalam media digital dilindungi secara hukum dan menemukan solusi untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta dalam media digital. Dalam konteks NFT,

terdapat banyak masalah hukum yang terkait dengan aspek keperdataan, kekayaan intelektual, dan lainnya. Oleh karena itu, penulis akan membahas aspek hukum keperdataan dari transaksi menggunakan NFT dalam penelitian ini.

Konsep NFT memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara langsung melalui lelang atau aplikasi digital. Nilai atau harga objek yang diberikan tergantung pada penilaian pasar yang ditentukan oleh aplikasi terkait, namun penilaian harga juga didasarkan pada nilai intrinsik objek berdasarkan estetika, keunikan, kreativitas, dan kelangkaannya. Setelah transaksi transfer objek terjadi, sistem direkam oleh kriptografi blockchain.

Pada awalnya, Konsep NFT dibuat untuk mengapresiasi karya seni dari para seniman dan mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual. Platform NFT dirancang dengan sistem keamanan yang sangat ketat untuk menjamin keaslian karya seni yang dijual di dalamnya. Meskipun begitu, terdapat keterkaitan yang tidak jelas antara NFT dan CryptoArt. Sebuah pertanyaan muncul, mengapa seseorang harus membeli NFT jika aset tersebut dapat diakses melalui IPFS dan diunduh secara gratis? Meskipun demikian, individu yang memegang token memiliki kata sandi untuk membuka berkas yang berbeda dari IPFS dan seni digital berbasis blockchain yang bersifat publik. Meskipun password tersebut tidak dapat disembunyikan karena semua pengguna dapat melihatnya secara on-chain. Jika seorang seniman ingin mentransfer hak cipta atau kepemilikan eksklusif ke kolektor lain, Proses tersebut harus dilaksanakan melalui smart contract. Namun, pemanfaatan smart contract pada blockchain secara teknis dan hukum masih dalam tahap permulaan. Secara dasar, smart contract adalah protokol transaksi yang memungkinkan kontrak terkomputerisasi untuk dieksekusi secara otomatis ketika kondisi yang telah ditentukantelah terpenuhi antara para pihak.[7]

Sasaran dari upaya tersebut adalah untuk menurunkan tindakan buruk yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, mengurangi biaya administrasi dan layanan dengan memanfaatkan sistem terdesentralisasi pada blockchain yang dapat diaktifkan secara otomatis, serta meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis melalui penyelesaian perdagangan keuangan secara otomatis melalui sistem tersebut.[8] Meskipun smart contract dianggap sebagai

[7] Sadiku, Matthew N.O., et. al. "*Smart Contracts: A Primer. Journal of Scientific and Engineering Research".* Diakses di http://jsaer.com/download/vol-5-iss-5-2018/JSAER2018-05-05-538-541.pdf Tanggal 8 November 2021

[8] Zheng, Zibin, et. al. "*An Overview on Smart Contracts: Challenges, Advances and Platforms, Future Generation Computer System*". Diakses di https://doi.org/10.1016/j.future.2019.12.019 Tanggal 8 November 2021

alternatif untuk kontrak tradisional, muncul risiko operasional seperti pelanggaran kontrak atau kesalahan dalam smart contract yang tidak dapat diperbaiki karena sifat permanen blockchain. Maka dari itu, kedua belah pihak harus paham sepenuhnya masalah teknis dan hukum ketika membuat dan menerapkan perjanjian melalui sistem smart contract.

Hal ini menjadi tantangan karena pengguna blockchain memiliki latar belakang yang berbeda-beda, sehingga tidak semua orang memahami teknis dan risiko hukum dari sistem smart contract. Pelanggaran hak cipta adalah contoh dari kejahatan siber di mana kejahatannya ditujukan pada hak kekayaan intelektual orang lain di internet[9].

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian untuk menulis skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif yang meliputi studi pustaka dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UU Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik belum mengatur secara komprehensif karya seni dua dimensi dalam media digital.

Untuk menyusun penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif (normative legal research) melalui penelitian terhadap bahan pustaka dan data sekunder. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (statute approach). Penulis akan merangkum dan memeriksa berbagai pengaturan yang berkaitan dengan isu utama, yakni Aspek Hukum Pelanggaran Karya Cipta Seni Dua Dimensi yang dihadirkan dalam bentuk Non Fungible Token (NFT). Analisis dalam penulisan ini difokuskan pada perkembangan masyarakat dan kegiatan perekonomian yang memunculkan isu seperti pelanggaran hak cipta terhadap digitalisasi karya seni, perlindungan hukum, dan tindakan hukum yang sesuai dalam mengatasi masalah hukum di masyarakat.

Dalam menyusun skripsi, penulis menggunakan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer seperti Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang ITE, dan Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia serta Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun

[9] H. Sofwan Jannah dan M. Naufal, "Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Islam," AL MAWARID Vol. XII, No. 1 (Februari-Agustus 2012).

2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik. Selain itu, penulis juga menggunakan bahan hukum sekunder seperti literatur hukum dan sumber bacaan hukum terkait perl indungan hak cipta karya seni dua dimensi dan NFT.

Agar pembahasan menjadi lebih mudah dipahami, informasi dikumpulkan secara bertahap, dimulai dari sumber tertulis seperti peraturan perundang-undangan dan tulisan lain yang terkait dengan pelanggaran hak cipta karya seni dua dimensi yang dihadirkan dalam NFT. Selanjutnya, bahan hukum yang terkumpul diolah sesuai kebutuhan dan diorganisir dalam bab dan sub-bab yang disusun secara sistematis berdasarkan isu utama untuk kemudian dianalisis.

Bahan hukum yang terkumpul dianalisis menggunakan metode normatif, yakni metode penelitian yang menghasilkan informasi analitis dan deskriptif, dikumpulkan untuk merangkum dan menganalisis pengaturan yang terkait dengan subjek dan untuk menjelaskan fakta-fakta yang ada dalam skripsi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENGATURAN PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang pelanggaran hak cipta seni rupa dua dimensi. Pelanggaran hak cipta terjadi ketika seseorang melakukan tindakan yang melanggar hak eksklusif pemilik hak cipta tanpa izin atau persetujuan dari pemilik hak cipta.

Beberapa perbuatan yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta seni rupa dua dimensi antara lain:

1. Penggandaan, atau peniruan suatu ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 9 UU Hak Cipta).
2. Perbuatan menjual, meminjamkan, atau membeli dan menjual karya cipta tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 19 UU Hak Cipta).
3. Penggandaan suatu ciptaan, menjualnya dalam bentuk aslinya, atau menjualnya secara terpisah tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 21 UU Hak Cipta).
4. Modifikasi atau representasi yang merusak kehormatan atau martabat ciptaan (Pasal 12 UU Hak Cipta).
5. Menerbitkan atau mendistribusikan ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta (Pasal 14 UU Hak Cipta).

Dalam kasus pelanggaran hak cipta, pemilik hak cipta dapat memilih untuk mengajukan gugatan perdata dan meminta ganti rugi atas kerugian material dan immaterial yang diderita.

UUHC tidak hanya mengatur pelanggaran hak cipta dalam seni dua dimensi, tetapi juga hal-hal lain yang terkait dengan hak cipta dalam seni dua dimensi, seperti:

1. Pengakuan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta mengatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemilik hak cipta untuk mengatur dan menguasai penggunaan suatu ciptaan.
2. Persyaratan Perlindungan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta juga mengatur syarat-syarat yang harus dipenuhi suatu karya agar dapat dilindungi oleh hak cipta. Persyaratan tersebut antara lain bahwa karya tersebut harus asli, memiliki nilai estetika atau ekonomis, dan diwujudkan dalam bentuk yang dapat diproduksi secara terus menerus.
3. Hak moral dan ekonomi. Hukum hak cipta juga membedakan antara hak moral dan hak ekonomi dalam hak cipta. Hak moral meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta suatu ciptaan, hak untuk memutuskan bagaimana ciptaan tersebut digunakan, dan hak untuk menjaga keutuhan ciptaan. Hak ekonomi meliputi hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari pekerjaan.
4. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta. Undang-undang hak cipta menetapkan bahwa jangka waktu perlindungan hak cipta untuk seni rupa dua dimensi adalah 70 tahun sejak tanggal kematian pencipta.
5. Penggunaan Materi Hak Cipta. Undang-undang hak cipta juga mengatur penggunaan materi berhak cipta oleh pihak lain, termasuk penggunaan untuk pengajaran, penelitian, dan tujuan publik lainnya. Penggunaan materi berhak cipta harus memperhatikan hak moral dan hak ekonomi pemilik hak cipta.

Namun, Undang-Undang Hak Cipta belum secara tegas mengatur keabsahan NFT. Undang-Undang tersebut tidak membedakan secara jelas antara hak kepemilikan NFT dan hak pencipta. Ketentuan yang dapat digunakan untuk mendefinisikan setiap hak dan status hukum dapat ditemukan dalam Pasal 1(4), yang menyatakan bahwa "Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Oleh karena itu, kekosongan dan ketidakjelasan peraturan tersebut dapat

menimbulkan ketidakpastian hukum di antara pihak-pihak yang terlibat dan harus diatur dalam ketentuan yang jelas.

Pengaturan cybercrime merupakan seperangkat peraturan dan hukum yang Mengatur aksi kejahatan yang terjadi melalui internet atau jaringan komputer. Kejahatan siber yang termasuk dalam pengaturan cybercrime meliputi penipuan online, pencurian identitas, serangan siber, penyebaran virus komputer, dan pornografi anak. Sasaran dari regulasi kejahatan siber adalah untuk melindungi masyarakat dari tindakan kriminal yang terjadi melalui internet dan jaringan komputer.

Pengaturan *cybercrime* mencakup undang-undang dan peraturan yang dibuat oleh pemerintah untuk mengatur tindakan kejahatan yang terjadi melalui internet dan jaringan komputer. Beberapa undang-undang yang terkait dengan pengaturan cybercrime antara lain UU ITE, UUHC, dan UU Perlindungan Data Pribadi

Pengaturan cybercrime juga meliputi tindakan pencegahan dan penanggulangan kejahatan siber, seperti penyediaan sistem keamanan yang kuat dan pelatihan untuk masyarakat agar mampu mengenali dan melaporkan kejahatan siber. Selain itu, pengaturan cybercrime juga meliputi tindakanpenegakan hukum terhadap pelaku kejahatan siber, termasuk penegakan hukum internasional ketika kejahatan siber dilakukan dari luar negeri.

Pengaturan cybercrime sangat penting dalam era digital saat ini, di mana kejahatan

Berikut ini beberapa upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk menjaga diri dari kejahatan siber:

1) Gunakan perangkat lunak keamanan yang terbaru dan terpercaya, seperti antivirus, firewall, dan software anti-malware. Pastikan perangkat lunak tersebut selalu diperbarui ke versi terbaru untuk menghindari kelemahan keamanan.
2) Buatlah kode sandi yang kuat dan kompleks untuk akun online Anda. Sandi yang kuat harus terdiri dari campuran huruf besar dan kecil, angka, dan simbol.
3) Jangan menggunakan sandi yang sama untuk beberapa akun online yang berbeda. Jika salah satu akun Anda diretas, maka seluruh akun yang menggunakan sandi yang sama juga berpotensi diretas.
4) Jangan buka email atau lampiran dari seseorang yang tidak dikenal atau yang mencurigakan. Jangan juga mengklik tautan yang tidak dikenal atau mencurigakan.

5) Jangan membagikan informasi pribadi seperti nomor kartu kredit, nomor telepon, atau alamat rumah kepada orang yang tidak dikenal atau melalui email.
6) Pastikan bahwa situs web yang Anda kunjungi menggunakan protokol HTTPS yang aman. Ini dapat dilihat dariadanya ikon gembok di bilah alamat browser.
7) Hati-hati saat menggunakan jaringan Wi-Fi publik. Jangan melakukan transaksi keuangan atau membuka akun online saat terhubung ke jaringan Wi-Fi publik yang tidak terlindungi.
8) Periksa laporan kredit Anda secara teratur untuk memastikan tidak ada aktivitas yang mencurigakan atau tidak sah pada akun Anda.
9) Jangan mengklik tautan atau melampirkan file dari pengirim yang tidak dikenal atau mencurigakan.
10) Pelajari cara mengidentifikasi dan menghindari teknik phishing, yaitu upaya penipuan online yang menggunakan email atau pesan instan untuk mencuri informasi pribadi atau keuangan dari Anda.

Tindakan pencegahan ini membantu melindungi diri dari kejahatan siber, namun tidak dapat menjamin 100% keamanan. Maka dari itu, penting buat selalu waspada dan mengikuti praktik keamanan yang baik saat menggunakan internet dan teknologi.

Kejahatan siber adalah aksi kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang terus berkembang.[10] . Salah satu bentuk kejahatan siber yang merugikan adalah pelanggaran hak cipta, yang bertujuan merugikan pemilik hak kekayaan intelektual di dunia maya.[11] Kejahatan siber memiliki karakteristik yang berbeda dengan kejahatan konvensional, seperti:[12]

Sistem NFT adalah teknologi kombinasi yang terdiri dari blockchain, penyimpanan dan aplikasi web. Evaluasi keamanan pada sistem NFT menjadi tantangan sejak saat itu setiap komponen dapat menjadi antarmuka penyerang yang membentuk keseluruhan system sangat rentan terhadap penyerang. Jadi, kami mengadopsi ancaman STRIDE dan evaluasi risiko, yang mencakup semua aspek keamanan sistem: keaslian, integritas, non-repudibilitas, ketersediaan, dan kontrol akses. Kami menyelidiki potensi masalah

[10] Budi Raharjo, Memahami Teknologi Informasi, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002), hal. 23.
[11] Op.Cit,. H. Sofwan Jannah dan M. Naufal.
[12] Deris Setiawan, Sistem Keamanan Komputer, (Jakarta:Elex Media Komputindo, 2005), hal. 40

keamanan dan mengusulkan beberapa tindakan pertahanan yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

11) Memalsukan (*Spoofing*) adalah kemampuan untuk menyamar sebagai entitas lain (misalnya, orang lain atau komputer) pada sistem, yang sesuai dengan keasliannya Saat pengguna berinteraksi untuk membuat atau menjual NFT, penyerang jahat dapat mengeksploitasi kerentanan autentikasi atau mencuri kunci privat pengguna untuk mentransfer kepemilikan NFT secara ilegal. Oleh karena itu, kami merekomendasikan untuk melakukan verifikasi formal untuk Kontrak pintar NFT dan menggunakan dompet dingin untuk mencegah kebocoran kunci pribadi.

12) Tampering (Gangguan): Merusak melibatkan penyerang atau hacker memanipulasi, menghapus, atau memodifikasi data penting untuk menyerang sistem atau jaringan. Padahal, perusakan merupakan serangan terhadap integritas sistem informasi. Ini membantu peretas pihak ketiga yang jahat untuk masuk dan memodifikasi sistem yang dienkripsi atau diautentikasi hanya untuk beberapa orang yang berwenang dalam suatu organisasi.

    Contoh: Beberapa contoh umum perusakan yang dapat memakan biaya besar termasuk perusakan file konfigurasi untuk mendapatkan kendali sistem, membuat perubahan yang mengancam, atau menghapus file log dan menyisipkan file berbahaya

13) Repudiation: Ancaman penolakan melibatkan aktor jahat yang menyerang sistem tanpa menerima keterlibatan mereka dalam aktivitas berbahaya tersebut. Sebagian besar dalam serangan Repudiasi, sistem tidak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi aktor atau penyerang. Singkatnya, serangan penolakan terjadi ketika perangkat lunak, jaringan, atau sistem tidak mengambil kendali yang diperlukan.

    Contoh: Serangan untuk mengubah data memberikan otorisasi yang memungkinkan untuk mencatat data yang salah ke file log.

14) Keterbukaan Informasi (Information Disclosure): Mengacu pada pelepasan informasi rahasia yang tidak sah. Kerentanan keamanan ini dapat berdampak signifikan pada proses, data, dan penyimpanan informasi dalam situs web atau aplikasi. Dan Selain itu, berpotensi membahayakan informasi sensitif.

    Contoh: Beberapa contoh umum ancaman pengungkapan informasi termasuk pemaparan file kode sumber melalui cadangan sementara, pesan kesalahan, dan pengungkapan

informasi latar belakang secara tidak sengaja.

15) Denial of Service (DoS): Penolakan Layanan bertujuan untuk membebani dan mengganggu fungsi normal dari sistem yang ditargetkan dengan membanjirinya dengan lalu lintas yang berlebihan. Serangan ini mengakibatkan downtime mahal dan kerugian yang signifikan bagi para korban. Serangan Dos dapat terjadi pada lapisan aplikasi dan jaringan. Selain itu, mereka menjadi semakin sering dan canggih. Untuk mengurangi dampak serangan ini, firewall umumnya digunakan sebagai mekanisme pertahanan.

    Contoh: Membanjiri situs web dengan lalu lintas yang berlebihan hingga menyebabkan downtime.

16) Elevation of Privilege: Peninggian Hak Istimewa terjadi ketika penyerang yang tidak memiliki hak istimewa atau tidak sah mendapatkan akses dengan melewati setiap mekanisme pertahanan terhadap akses tersebut. Ini biasanya dilakukan dengan mengeksploitasi kerentanan dan kesalahan konfigurasi. Melalui ini, penyerang mengkompromikan sistem untuk mendapatkan akses ilegal ke akses istimewa yang cukup untuk mendapatkan data, memanipulasi, dan mengeksploitasi sistem untuk keuntungan mereka.

    Contoh: Contoh mudah untuk memahami serangan ini adalah penyerang yang hanya memiliki akses untuk membaca file, dengan jahat menembus atau memanipulasi sistem untuk mendapatkan akses untuk membaca dan mengedit file

ASPEK HUKUM PELANGGARAN KARYA CIPTA SENI DUA DIMENSI YANG DIJADIKAN NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)

Aspek hukum karya cipta seni dua dimensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Karya seni dua dimensi, seperti lukisan, gambar, atau patung, dianggap sebagai karya cipta yang dilindungi oleh hukum. Menurut UUHC, hak cipta atas suatu karya seni dua dimensi diberikan kepada pencipta karya tersebut secara otomatis sejak karya tersebut diciptakan, tanpa perlu pendaftaran atau pengumuman apapun. Pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan, memperbanyak, dan atau menyebarluaskan karya tersebut.

Dalam praktiknya, penggunaan NFT dalam hak cipta seni dapat membantu mencegah pelanggaran hak cipta, mengidentifikasi dan melacak keaslian karya seni digital, serta

memberikan kepastian hukum bagi pemilik sah dan pembeli karya seni digital. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan NFT dalam hak cipta seni masih relatif baru dan masih memerlukan penyesuaian dalam sistem hukum yang ada untuk mengakomodasi peran dan kekuatan NFT sebagai sertifikat kepemilikan digital.

Selain itu, meskipun NFT dapat digunakan untuk memperkuat hak cipta atas karya seni digital, hak cipta seni masih tergantung pada undang-undang hak cipta yang berlaku. Oleh karena itu, pemilik karya seni digital tetap harus memahami hak-hak mereka yang terkait dengan hak cipta dan memastikan bahwa karya seni digital mereka dilindungi oleh undang-undang hak cipta yang berlaku di wilayah hukum yang relevan.

Pemerintah Indonesia telah memberikan fasilitasi regulasi transaksi aset kripto melalui peraturan yang dikeluarkan oleh Bappebti dan Mentri Perdagangan RI. Agar dapat beroperasi secara legal, aset kripto di Indonesia harus mengikuti peraturan tersebut dan terdaftar dalam daftar aset kripto yang dikeluarkan oleh Bappebti. Hingga Juni 2022, terdapat 299 aset kripto yang telah terdaftar di Indonesia.

Dalam konteks perdagangan karya seni dua dimensi, terdapat pula peraturan-peraturan yang mengatur tentang kepemilikan dan perdagangan karya seni tersebut. Misalnya, ketentuan tentang kepemilikan karya seni dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

NFT memiliki sifat-sifat spesifik, terutama pada nilai yang dinamis dan dapat mencapai angka yang sangat tinggi. NFT digunakan sebagai instrumen investasi berbasis digital yang bertujuan meningkatkan nilai aset dan telah menjadi perhatian masyarakat dunia, terutama generasi milenial dan Z pada tahun 2022. Banyak pembuat karya digital yang telah menciptakan karya NFT dengan nilai tinggi, seperti Bored Ape Yacht Club (BAYC) yang telah menjual lebih dari 10.000 karya NFT, dengan masing-masing dinilai setara dengan 0.08 ETH atau setara dengan US$300. Karya NFT yang dibeli oleh kolektor dapat terus meningkat nilainya tergantung pada nilai keunikan dan nilai sentimental dari karya tersebut. Di Indonesia, NFT juga menjadi sorotan setelah Gozhali everyday, seorang pembuat karya, berhasil menjual 933 NFT senilai 277 ETH atau setara dengan 13,3 miliar rupiah.

Transaksi NFT di situs Open Sea mengalami pertumbuhan yang pesat dan mencapai US$38,5 miliar pada Januari 2022, yang terkait dengan meningkatnya minat masyarakat dalam

bertransaksi NFT di situs ini. Seiring dengan meningkatnya popularitas transaksi NFT, semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk berinvestasi menggunakan instrumen investasi NFT.

Di Indonesia, NFT juga berkembang pesat, dengan banyak brand lokal seperti Token Angle Token, Leslar Koin, I-COIN, Syahrini's Metaverse Tour, dan Token Asix yang meluncurkan token NFT. Salah satu token NFT, yaitu Token Asix milik Anang Hermansyah, digunakan sebagai contoh NFT dalam penelitian berjudul "Feasibility Study Perkembangan NFT Sebagai Salah Satu Instrumen Investasi Di Bidang Teknologi" untuk menganalisis perkembangan NFT sebagai instrumen investasi digital.

Namun demikian, seperti halnya instrumen investasi lainnya, investasi digital harus memenuhi syarat kelayakan keamanan investasi dan mempertimbangkan risiko dari setiap instrumen investasi. Beberapa kriteria kelayakan investasi yang umum digunakan adalah Net Present Value (NPV), Payback Period (PB),Profitability Index (PI), dan Internal Rate of Return (IRR).

Di Indonesia, perdagangan karya seni dua dimensi juga diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Perdagangan, yang mengaturnya sebagai perdagangan barang khusus dalam Bab XV. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2000 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi juga dapat diterapkan dalam kasus perdagangan karya seni yang melibatkan korupsi. Penggunaan kontrak atau perjanjian antara pencipta, pemegang hak cipta, dan pembeli dapat menjadi hal penting dalam perdagangan karya seni dua dimensi, karena kontrak tersebut mengatur hak dan kewajiban masing-masing pihak dalam perdagangan karya seni.

Dalam hal sengketa terkait hak cipta atau kepemilikan karya seni dua dimensi, dapat diselesaikan melalui jalur hukum seperti pengadilan atau melalui arbitrase[13]. Namun, seringkali sengketa dapat diselesaikan melalui mediasi atau negosiasi antara para pihak terkait. Sebagai kesimpulan, dalam perdagangan karya seni dua dimensi, terdapat beberapa aspek hukum yang perlu diperhatikan, seperti hak cipta, kepemilikan, pajak dan bea masuk, serta perlindungan citra dan nama seniman. Dalam hal sengketa, terdapat beberapa jalur penyelesaian sengketa yang dapat dipilih oleh para pihak.

[13] Ni Putu Setyawati *"Penyelesaian Sengketa (Dispute Settlements) Atas Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Melalui Arbitrase",* 16 Maret 2020

KESIMPULAN

1. Aturan mengenai perlindungan hak cipta dalam seni rupa dua dimensi diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomror 20 Tahun 2017 tenatng Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta beberapa peraturan turunannya seperti Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Pemerintah juga mengatur hak tersebut dalam Nomor 28 Tahun 2019 Tata Cara Pendaftaran Hak Cipta.
2. UU Hak Ciota telah menyediakan opsi untuk pencipta atau pemegang hak terkait untuk mengambil tindakan hukum melalui jalur perdata sesuai dengan Pasal 96.

DAFTAR PUSTAKA

Joenadi E. Johnny I, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, Prenada Media Group. Jakarta: Kencana. 2020.

Mamudji, Sri, et.al, *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, Depok: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005

Nadya Olga Aletha, *Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt.* CFDS. 2021

Raharjo, Budi. *Memahami Teknologi Informasi*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002

Raharjo, Budi, *Uang Masa Depan Blockchain, Bitcoin, Cryptocurrencies*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. 2022

Rhodes, Kelly, *Ultimate Money Guide to Investing – Non-Fungible Token (NFT) for Beginners and Beyond.* Investing Wizard Press. 2021

Setiawan, Deris. *Sistem Keamanan Komputer*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2005.

Cabrera Blázquez F.J., et.al, *Exceptions and limitations to copyright, IRIS Plus, European Audiovisual Observatory, Strasbourg*, 2017.

Dean, Sam. *"$69 Million for Digital Art? The NFT Craze, Explained"*. Los Angeles Times, 2021

Doly, Denico. *"Penegakan Hukum Terhadap Pembuat Situs Streaming Film Bajakan."* Info Singkat XII, no. 1 (2020): 1-6

Dhaulagiri, D. *Nft dan Seni Kripto Dianggap Masa Depan*, Art 13.03.2021

D. P. *Hak Cipta Adalah*. 26 Maret 2022

Gupta, Manav. *"Blockchain for Dummies"*. 2nd IBM Li. New Jersey: John Wiley & Sons,

2018.

James D, *The Problem with NFTs (And Why They're Not Really Problems)*, 24 Oktober 2021

Laily, I. N, *Memahami NFT, Aset Digital dalam dunia kripto*, 6 Desember 2021

Laurence, Tiana. *"Blockchain for Dummies"*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2017.

Lemieux, Victoria Louise. *"Blockchain Technology for Recordkeeping Help or Hype ? Blockchain Technology for Recordkeeping"*. Vol. 1. Vancouver, 2018.

Nadya Sri, 2021. *Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt.* Center For Digital Society. Case Study Series #80.

Ningsih, Ayup Suran, and Balqis Hediyati Maharani. *"Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring".* Jurnal Meto-Yuridis 2, no. 1 (2019): 13-32.

NKD, F. *Apa itu NFT: Pengertian, Cara Kerja dan Contoh Nft Marketplace*, 17 Januari 2022

Qin Wang, R. L. *Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges*. Submitted on 16 May 2021 (v1), last revised 25 Oct 2021 this version, v3.

Report, T. F, *Ketika seni kripto dan fisik saling bertabrakan, Design Intellectual Property*, Art 10 March 2021

Tahar, T. M. (2021). *Polemik NFT dan Seni Kripto: Celah Eksploitasi Hak Cipta Karya Seni Digital.* Rabu, 15 Desember 2021

Pengawasan Kementerian Kominfo terhadap *"Kegiatan Transaksi Non-Fungible Token (NFT) di Indonesia"* SIARAN PERS NO. 9/HM/KOMINFO/01/2022, https://www.kominfo.go.id/content/detail/39402/siaran-pers-no9hmkominfo012022-tentang-pengawasan-kementerian-kominfoterhadapkegiatan-transaksi-non-fungible-token-nft-diindonesia/0/siaran_pers. Diakses pada 27 Mei 2022 jam 12.46.

Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang – Undang No 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik j.o.

Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Fungsi dan Sifat Hak Cipta Itu Sendiri