

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perubahan yang pesat serta berpengaruh pada setiap aspek dalam hidup manusia. Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh pada beragam hal termasuk dalam bidang seni seperti adanya digitalisasi karya ke dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT). NFT berasal dari ide latar belakang seni sebagai sebuah alat investasi berupa kesenangan akan estetika serta *prestise*. Dari sana NFT hadir sebagai ide untuk melakukan penempelan kode unik pada suatu karya seni atau bahkan karya ilustrasi digital berjenis meme untuk dapat dijual-belikan ke dalam bentuk digital.¹ Dalam bahasa Inggris *Non-Fungible* memiliki makna sifat ataupun jenis yang tidak dapat ditukar secara bebas baik melalui seluruh atau sebagian dengan sifat ataupun jenis lain yang serupa. Sementara kata *Token* bermakna entri dalam dunia *blockchain* atau *item* yang dipublikasi ke dalam database digital.² Oleh karena makna tersebut, dapat dikatakan bahwa *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan sertifikat digital berbentuk kode unik yang berfungsi untuk melakukan verifikasi terkait siapa yang memiliki aset tertentu di jaringan *cryptoart*, dimana setiap sertifikat mewakili kepemilikan untuk karya seni otentik.³ NFT dapat mewakili objek nyata ataupun objek digital seperti karya lukisan, animasi, ilustrasi digital, musik, tiket, tanda tangan serta karya kreatif lain.

¹ Henri Arslanian, *Non-Fungible Tokens, The Book of Crypto*, 2022 <https://doi.org/10.1007/978-3-030-97951-5_13>.

² Wang, Qin, Rujia Li, Qi Wang, and Shiping Chen. "Non-fungible token (NFT): Overview, evaluation, opportunities and challenges." arXiv preprint arXiv:2105.07447 (2021): hal. 4.

³ Ni Kadek Risma Setya Cahyani Dewi and Ida Ayu Sukihana, 'Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges', *Jurnal Kertha Wicara*, 11.4 (2021) <<http://arxiv.org/abs/2105.07447>>.

Ilustrasi Digital merupakan salah satu karya yang dapat dipublikasi dan diubah ke dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) serta diperjualbelikan dalam beragam platform jual-beli *Non-Fungible Token* (NFT). Dalam dua dekade terakhir, seni ilustrasi merupakan salah satu jenis seni yang berkembang dan diminati oleh masyarakat. Adapun, seni ilustrasi biasa disebut sebagai seni ilustrasi digital atau ilustrasi digital. Ilustrasi digital merupakan bentuk karya seni yang dibuat dari proses menggambar menggunakan alat digital seperti komputer serta *pen tablet*.⁴ Jenis ilustrasi digital yang biasa ditemukan dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) seperti karakter, poster, karikatur, kartun, komik dan lain-lain.

Kehadiran NFT sebagai suatu bentuk karya digital terbaru memiliki sebuah kelemahan dimana kemudahan untuk melakukan pendaftaran karya seni berbentuk digital berupa NFT membuat marak terjadinya kasus pencurian karya seni. Hal tersebut dikarenakan seseorang yang bukan pemilik sah dari suatu karya atau pencipta karya seni digital dapat dengan mudah melakukan publikasi dan pendaftaran karya seni tersebut ke dalam bentuk NFT hanya dengan mengupload karya tersebut ke dalam *marketplace* jual-beli NFT seperti *OpenSea*. Publikasi atau pendistribusian karya digital oleh pihak yang tidak berwenang dengan cara yang melawan hukum atau tanpa izin termasuk tindakan pelanggaran hak cipta.⁵

Dimana salah satu kasus nyata pelanggaran hak cipta terjadi menimpa *Tahilalats* atau *Mind Blowon*. *Tahilalats* atau *Mind Blowon* merupakan sebuah komik daring berbentuk strip berbahasa Indonesia yang dibuat serta diilustrasikan oleh Nurfadli Mursyid. Ilustrasi digital berjenis komik daring *tahilalats* biasa dipublikasi melalui berbagai platform seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* sampai *Line Webtoon*. Dalam kasus ini ratusan

⁴ Jati Restuningsih, Kholis Roisah, and Adya Paramita Prabandari, 'Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta', *Journal Notarius*, 14.2 (2021), 591–606.

⁵ Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, 'Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital', *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3.1 (2021), 9–17 <<https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>>.

karakter milik kreator tahilalats dipublikasi tanpa izin pada sebuah *platform OpenSea* dan telah diubah ke dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) melalui akun palsu bernama ‘*tahilalats_face*’.⁶

Di Indonesia pengaturan terkait hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta dan timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pasal 40 UUHC menyatakan bahwa Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra termasuk karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase, kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.⁷

Undang-Undang Hak Cipta belum mengenal istilah terkait *Non-Fungible Token* (NFT). Pasal 8 mengatur terkait hak ekonomi sebagai suatu hak yang dimiliki oleh pemegang hak cipta atas suatu ciptaan. Hak ekonomi atas ciptaan terdiri atas publikasi ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, publikasi ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian ciptaan; atau pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan dan penyewaan ciptaan.⁸ Undang-undang Hak Cipta juga mengatur terkait izin dari pencipta bagi setiap orang yang akan melakukan kegiatan atas hak ekonomi suatu ciptaan.

Perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta menjadi penting untuk melindungi suatu karya. Tindakan melakukan publikasi karya illus-

⁶ Widi RH Pradana, ‘Setelah Foto KTP, Giliran Komik Tahilalat Dicuri Dan Dijual Jadi NFT Di OpenSea | Kumparan.Com’ <<https://kumparan.com/pandangan-jogja/setelah-foto-ktp-giliran-komik-tahilalat-dicuri-dan-dijual-jadi-nft-di-opensea-1xLrczXQesH/3>> [accessed 25 September 2022]. (Diakses tanggal 10 September 2022).

⁷ Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁸ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

trasi digital tanpa izin ke dalam bentuk NFT merupakan tindakan yang merugikan pencipta dan melanggar hak pencipta yang diatur dalam undang-undang serta hal tersebut mendatangkan keuntungan bagi pihak yang secara ilegal atau tanpa izin melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka tulisan ini akan mengkaji dan melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul: “Perlindungan Hukum Terhadap Karya Ilustrasi Digital Yang Dipublikasi Tanpa Izin Dalam Bentuk *Non-Fungible Token* (NFT)”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti pada tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT)?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta dalam kasus publikasi karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT)?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus untuk mengkaji perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) dan upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta dalam kasus publikasi karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT).

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menjelaskan perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT)

- b. Untuk menjelaskan terkait upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta dalam kasus publikasi karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT).

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah buah pikiran bagi perkembangan dunia ilmu pengetahuan khususnya dibidang hukum.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa hukum untuk memperkaya keputakaan.

b. Manfaat praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT)
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta dalam kasus publikasi karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT).

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yaitu jenis penelitian hukum normatif. Penelitian

hukum normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan melalui sumber studi kepustakaan atau data skunder.⁹

2. Pendekatan Masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan kasus (*Case Approach*). Pendekatan perundang-undangan merupakan pendekatan yang digunakan dengan mengkaji norma dalam peraturan perundang-undangan yang dikaitkan dengan permasalahan hukum yang sedang diteliti. Adapun, Pendekatan kasus dimaknai sebagai pendekatan yang digunakan dengan meninjau suatu kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang diteliti.¹⁰

Penelitian ini akan melakukan kajian peraturan perundang-undangan dan pendekatan kasus melalui isu hukum berupa kasus karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) yang menimpa salah satu kreator di Indonesia yakni Tahilalats. Penelitian ini juga akan mengkaji Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai Undang-Undang yang mengatur terkait perlindungan dan legalitas hak cipta atas suatu karya.

3. Sumber Data

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini berupa beberapa peraturan terkait serta Perundang-undangan yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPdt), *The Agreement on Trade-*

⁹ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 13-14.

¹⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement) dan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

b. Bahan Hukum Skunder

Bahan hukum skunder merupakan sumber data hukum yang diperoleh melalui publikasi dokumen tentang hukum seperti buku, jurnal ilmiah, karya tulis ilmiah, artikel dan pandangan pakar hukum.¹¹ Penelitian ini menggunakan bahan skunder yang terkait dengan hukum tentang Ilustrasi Digital, Hak Cipta serta *Non-Fungible Token* (NFT) baik dalam bentuk jurnal, artikel, buku dan karya tulis.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier merupakan bahan hukum yang berfungsi sebagai pemberi petunjuk ataupun penjelasan terkait bahan hukum primer serta bahan hukum skunder berupa:

- 1) Kamus Hukum dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- 2) Ensiklopedia Hukum

4. Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data sekunder terkait permasalahan yang diteliti, dengan mempelajari buku-buku, jurnal hukum, hasil-hasil penelitian dan dokumen peraturan perundang-undangan seperti:¹² peraturan yang berkaitan dengan Hak Cipta, penelusuran literatur, artikel, serta buku tentang

¹¹ Johnny Ibrahim, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayu Media Publishing, 2013).

¹² Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cetakan. III, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), hlm. 81.

Hak Cipta, Ilustrasi Digital serta *Non-Fungible Token* (NFT) sebagai bahan informasi terkait permasalahan yang dikaji.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis kualitatif. Dalam pendekatan kualitatif, penelitian akan menghasilkan data berbentuk deskriptif analitis tentang suatu permasalahan. Selain itu, Penelitina ini menggunakan metode berpikir deduktif yaitu suatu cara berpikir dalam penarikan kesimpulan berupa penarikan kesimpulan dari umum ke khusus.¹³ Penelitian ini dilakukan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT) dan menemukan upaya yang dapat dilakukan pemerintah dalam menangani kasus publikasi karya ilustrasi digital yang dipublikasi tanpa izin dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT).

¹³ Sri Mamudji, *Metode Penelitian Dan Penulisan Hukum* (Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005).