

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hak kekayaan Intelektual sendiri adalah hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia.¹Hak kekayaan intelektual meliputi banyak aspek, mulai dari teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Secara garis besar ruang lingkup hak kekayaan intelektual dibagi menjadi dua, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Hak cipta terdiri dari ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak kekayaan industri terdiri dari paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan perlindungan varietas tanaman.²

Konsep Hak Kekayaan Intelektual ini bermula dari negara-negara maju yang berasal dari negara barat. Pada tahun 1470 penemu seperti Caxton, Galileo, Guttenberg, mereka memiliki hak monopoli berupa hak paten atas temuan-temuannya. Inggris memiliki hukum paten, yaitu *Statute of Monopolies* (1623). Sementara itu, di Amerika sudah memiliki Undang-Undang Paten sejak tahun 1791.³ Setelah dimilikinya perundang-undangan tentang kekayaan intelektual di beberapa negara sebagaimana disebutkan di atas, dalam dimensi internasional kemudian dikenal berbagai Konvensi yang mengatur kekayaan intelektual yaitu: yang berkaitan dengan *Industrial Rights* (Paten, Merek dan Desain Industri) pada awalnya diatur melalui *Paris Convention* 1883,

¹ Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI, 2013, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Tangerang. Hlm iii

² Much. Nurachmad, 2012, *Segala Tentang HAKI Indonesia*, Yogyakarta: Buku Biru, hlm. 22

³ Ni Ketut Supasti Darmawan, 2016, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*, Denpasar: Penerbit Deepublish, hlm. 15.

kemudian untuk Hak Cipta diatur melalui *Berne Convention* 1886, suatu Konvensi yang tertua pada bidang Hak Cipta.

Dewasa ini, dengan munculnya internet keberadaan Hak Kekayaan Intelektual tentu bersinggungan dengan banyak hal di dalamnya, kehidupan manusia yang terus bergerak menuju era digitalisasi menjadikan setiap hal tidak dapat dipisahkan oleh internet. Mulai dari aspek sosial, ekonomi, agama, hingga aspek hukum. Hingga 2022 presentase keberadaan warga di jejaring internet tercatat telah mencapai angka 4,95 milyar⁴, angka ini menunjukkan bahwa lebih dari 70% total populasi di dunia telah menggunakan internet. Di Asia Tenggara sendiri menurut data, pada tahun 2020 rata-rata pengguna internet mencapai sekitar 66%, dan terus bertambah dari-tahun ke tahun tanpa adanya tanda-tanda penurunan.⁵ Kehadiran internet membuat seluruh kegiatan dapat dilakukan dalam bentuk digital salah satunya adalah mengekspresikan diri melalui karya seni. Aktifitas seni seperti melukis, videografi, fotografi, dan aktifitas lainnya meraih keunggulan dan tempat tersendiri dalam dunia digital. Hal ini dibuktikan dengan kemunculan berbagai kanal untuk memfasilitasi kegiatan seni tersebut, tidak hanya bermunculan, kanal-kanal ini juga mendapatkan atensi dan keuntungan yang besar dalam dunia digital. Salah satu contohnya adalah kanal *Youtube* yang diperkirakan memiliki 500 jam video yang diunggah setiap harinya.⁶ Pada kanal Instagram yang memiliki 95 juta unggahan foto dan video dalam satu hari.⁷

⁴ “Pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022” <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022> , Diakses pada 25 Maret 2022.

⁵ “2020 Digital Global Report” (www.wearesocial.com) Diakses pada 26 Maret 2022 jam 13.13

⁶ "10 Youtube Stats Every Marketer Should Know In 2022 [Infographic]" <https://www.oberlo.com/blog/youtube-statistics>. Diakses Pada 17 Mei 2022

⁷ <https://www.wordstream.com/blog/ws/2017/04/20/instagramstatistics#:~:text=8..Instagram%20platform%20since%20its%20conception>. Diakses Pada 17 Mei 2022

Fenomena di atas membuat Hak Kekayaan Intelektual harus ikut membingkai perkembangan yang ada, dalam perlindungan sebuah karya seni, hak yang didapatkan adalah Hak Cipta. Karya seni merupakan hal yang sangat rentan disalahgunakan dan dilanggar hak-hak hukumnya, pelanggaran hak hukum terhadap suatu karya umum disebut dengan pelanggaran hak cipta. Mulai dari pembajakan sampai dengan modifikasi karya seni tanpa persetujuan dari pencipta seni adalah hal yang mudah dilakukan dalam dunia digital. Hal ini terus menjadi sebuah permasalahan tanpa solusi Sebagai negara yang tergabung dalam *World Trade Organization* (WTO), perlindungan Hak Cipta adalah sebuah keharusan bagi Indonesia. Indonesia telah menyelaraskan segala perundang-undangan di bidang Hak Cipta dengan norma dan standar yang disepakati. Harmonisasi pembatasan dan pengecualian Hak Cipta dalam konvensi internasional dengan peraturan perundangan-undangan nasional adalah upaya penyesuaian berbagai macam konvensi internasional hak cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta dengan peraturan perundang-undangan nasional baik secara horizontal maupun vertikal.⁸

Adapun konvensi internasional Hak Cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta terdiri dari Konvensi Bern, Perjanjian *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs), kemudian *The World Intellectual Property Organization* (yang selanjutnya disebut dengan WIPO) *Copyright Treaty* (WCT) dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty* (WPPT), sedangkan peraturan perundangan nasional dalam konteks ini adalah Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Konvensi Bern merupakan peraturan internasional pertama yang

⁸ Anis Mashdurohatun, 2013, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Prespektif Sejarah di Indonesia*, Semarang, Madina Semarang, Hlm 10.

mengatur serta melindungi karya-karya cipta memiliki lebih banyak ketentuan dibandingkan dengan peraturan internasional lainnya. Tapi bukan berarti yang lainnya tidak penting. Dengan hadirnya peraturan internasional setelah Konvensi Bern, maka telah terjadi suatu penyesuaian satu dengan yang lain sehingga saling melengkapi.

Berkenaan dengan hal ini, sesuai yang telah dicita-citakan oleh *Article 11* WIPO *Copyright Treaty* (yang selanjutnya disebut WCT) dan *Article 18* WIPO *Performance and Phonograms Treaty* (yang selanjutnya disebut WPPT) yang menyebutkan bahwa pihak-pihak harus memberikan perlindungan hukum yang memadai terhadap ketentuan teknologi pengaman yang efektif untuk hak cipta.⁹ Namun dalam *Article 11* WCT dan *Article 18* WPPT penjelasan tentang ketentuan teknologi pengaman masih sangat sederhana substansinya dan perlu adanya penjabaran lebih lanjut untuk negara yang meratifikasi konvensi tersebut. dalam hal ini, Indonesia telah meratifikasi konvensi tersebut dan mengundangkannya dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014. Pada BAB VII tentang saran kontrol teknologi, pada pasal 52 disebutkan bahwa:

"Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain."

Selanjutnya dalam pada pasal 54 dijelaskan bahwa:

" Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan:

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan

⁹ *Article 11* WIPO *Copyright Treaty* (WCT) dan *Article 18* WIPO *Performances and Phonograms Treaty* (WPPT).

c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan."

Artinya baik hukum Internasional maupun Nasional setuju dengan digunakannya teknologi pembantu untuk melindungi hak cipta dalam ciptaan yang berbasis teknologi (karya cipta digital). Pada tahun 2017, ditemukan token *ethereum* pertama berjenis hibrida ERC721, hibrida sendiri adalah jenis token sekuritas yang fungsinya melindungi suatu data. ERC721 ini muncul sebagai standar *Non-Fungible Token*¹⁰ (yang selanjutnya disebut NFT). Token tersebut membantu melacak token individu terhadap kepemilikan sebuah karya.¹¹ Teknologi NFT ini menjadi sebuah terobosan baru yang diimpikan oleh para seniman karya seni digital. Keberadaannya dinilai dapat membantu melindungi hak ekonomi serta hak moral para pencipta seni digital. NFT, sampai saat ini masih menjadi teknologi yang paling efektif dalam pembuktian hak cipta karya digital dan pantas untuk dipertimbangkan sebagai teknologi perlindungan hak cipta.

Namun penemuan teknologi ini tidak menutup kemungkinan adanya pelanggaran hak cipta, teknologi ini juga menimbulkan banyak masalah dan persimpangan hukum baru, salah satu contohnya bagaimana jika suatu karya seni seseorang yang belum pernah dipublikasi pada jaringan NFT, dipublikasi oleh orang lain? Dalam hal ini pada Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 menyebutkan bahwa:

"Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan."

¹⁰ Yang selanjutnya disebut dengan NFT

¹¹ Muhammad Usman Noor, 2021, *NFT (Non-Fungible Token): Masa Depan Arsip Digital? Atau Hanya Sekedar Bubble?*, Pustaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan, Vol 13 No.2, Hlm. 223-234

Pasal tersebut menunjukkan bahwa ketika sebuah karya pertama kali didaftarkan ke dalam NFT namun karya tersebut didaftarkan bukan oleh pemiliknya, bisa berakibat seseorang yang mendaftarkan karya tersebut memperoleh hak ciptanya.¹²

I Gede Putu Rahman Desyanta selaku *Chief Executive Officer* salah satu *platform* perdagangan karya seni melalui NFT menyebutkan bahwa adanya celah hukum pada teknologi NFT ini membuat seniman menjadi terbelakang karena karyanya dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab di Internet.¹³ Untuk menanggulangi masalah tersebut I Gede Putu Rahman Desyanta membuat *platform* jual-beli NFT bernama Baliola. *Platform* ini memastikan karya cipta NFT yang dijual pada *platform*nya mendapatkan proses autentikasi sehingga keaslian pencipta pada produknya dijamin. Namun, I Gede Putu Rahman Destyana sebagai praktisi, tetap berharap adanya sarana hukum yang memadai terhadap aktifitas jual-beli karya seni digital berbentuk NFT.¹⁴ Hal ini sejalan dengan Agung Damarasangkoro, Kepala Subdit Pelayanan Hukum dan Lembaga Manajemen Kolektif Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, yang mengatakan bahwa fenomena NFT adalah sebuah hal yang seharusnya menjadi urgensi bagi para aparat pembentuk hukum, untuk memberikan wadah hukum yang tepat.¹⁵

Oleh karena potensi dan permasalahan hukum yang timbul dari keberadaan NFT ini, penulis tertarik untuk lebih lanjut meneliti dan menuangkan hasil dari penelitian tersebut ke dalam sebuah penelitian Skripsi lebih lanjut yang berjudul **"PERLINDUNGAN HUKUM**

¹² Webinar: Edu.HKI "Mengulik aspek HKI Pada Transaksi Non-Fungible Token". 19 Maret 2021 Jam 13.00.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ *Ibid.*

TERHADAP TEKNOLOGI PENGAMAN *NON-FUNGIBLE TOKEN* (NFT) PADA KARYA SENI DIGITAL DITINJAU DARI ASPEK HAK CIPTA "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap teknologi pengaman *Non-Fungible Token* (NFT) pada karya seni digital ditinjau dari hukum hak cipta internasional?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap teknologi pengaman *Non-Fungible Token* (NFT) pada karya seni digital ditinjau dari hukum hak cipta nasional?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis sistem perlindungan hukum terhadap teknologi pengaman *Non-Fungible Token* pada karya seni digital dalam lingkup hukum Hak Cipta internasional.
2. Untuk menganalisis sistem perlindungan hukum terhadap teknologi pengaman *Non-Fungible Token* pada karya seni digital dalam lingkup hukum Hak Cipta nasional.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam bidang pengembangan keilmuan, khususnya di bidang ilmu Hukum Internasional, terlebih

pada ilmu Hukum Hak Kekayaan Intelektual untuk pengamanan Hak Kekayaan Intelektual pada aset karya seni digital menggunakan teknologi jenis NFT.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemerintah, diharapkan baik data, maupun opini penulis dalam penelitian ini dapat menjadi referensi pemerintah untuk menemukan medium hukum yang tepat dalam mengatasi berbagai permasalahan hukum pada ruang digital, terkhusus dalam permasalahan perlindungan Hak Cipta aset seni digital di Indonesia.
- b. Bagi pekerja dalam bidang seni, penulis berharap penelitian ini dapat membantu pekerja seni dalam mengetahui serta melindungi Hak Cipta karya seninya sehingga dapat meminimalisir tingkat plagiarisme yang dapat terjadi.
- c. Bagi masyarakat umum, diharapkan karya ilmiah ini dapat menjadi sumbangan wawasan hukum, sehingga masyarakat dapat mengetahui, memahami, serta melindungi diri dari perbuatan patuh maupun melanggar Hukum dalam ber dunia maya terkhusus pada Hak Cipta atas karya seni digital.

E. Metode Penelitian

Metode pada hakikatnya bermakna memberikan pedoman dan/atau acuan, Tentang bagaimana cara seseorang mempelajari, menganalisis, dan memahami hukum sehingga sampai pada kesimpulan yang relatif benar dan komperhensif¹⁶. Untuk mendapatkan data yang konkret sebagai bahan dalam penulisan ini, maka penulis menggunakan metode penelitian yang dipergunakan ialah:

1. Jenis Penelitian

¹⁶ Ade Saptomo, 2007, *Pokok-Pokok Metode Penelitian Hukum*, Surabaya, Unesa University press, hlm.59

Penelitian ini merupakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka. Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁷

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut terhadap isu hukum yang sedang ditangani. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan.¹⁸

3. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah deskriptif yakni suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk memberikan gambaran secara analitis mengenai permasalahan-permasalahan yang penulis angkat berdasarkan dengan data yang diperoleh. Penulis menggambarkan bagaimana aspek hukum yang ada ditinjau dari pengaturan hak cipta terhadap penggunaan teknologi *Non-Fungible Token* (NFT) pada karya seni digital.¹⁹

¹⁷ Marzuki Peter Mahmud, 2010, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada, Jakarta, hlm.35

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Sarifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), h. 7

4. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data-data sekunder. Data sekunder yakni data yang diperoleh dari responden penelitian, dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi, tesis, disertasi, peraturan perundang-undangan²⁰.

Data sekunder yang didapat dari penelitian ini, diperoleh dari:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mengikat yang terdiri atas peraturan perundang-undangan yang terkait dengan objek penelitian²¹. Bahan hukum primer yang berkaitan dengan materi proposal ini, terdiri dari:

1. Konvensi Bern Tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra Tahun (*Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works*) 1886.
2. Konvensi Roma untuk Perlindungan Pelaku, Produser Rekaman Dan Badan-Badan Penyiaran Tahun (*Rome Convention for The Protection of Performers, Producers of Phonogram and Broadcasting Organization*) 1961.
3. Aspek-Aspek Perdagangan yang bertalian dengan Hak Milik Intelektual Tahun (*Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)*) 1994.
4. Perjanjian Karya-Karya Pertunjukan dan Karya-Karya Fonogram Prganisasi Hak atas Kekayaan Intelektual WIPO Tahun (*WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT)*) 1998.
5. Perjanjian Hak Cipta WIPO Tahun (*WIPO Copyright Treaty (WCT)*) 1998.
6. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²⁰ Zainuddin Ali, 2009, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm 106

²¹ *Ibid.*

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder ialah bahan hukum yang didapatkan melalui buku-buku, tulisan-tulisan ilmiah hukum yang berkaitan dengan objek penelitian²². Bahan hukum yang berasal dari hasil karya orang-orang dari kalangan hukum, berupa pendapat para sarjana, hasil penelitian para ahli, karya ilmiah, buku-buku ilmiah, dan sebagainya yang dapat memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan yang didapatkan dari petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer atau bahan hukum sekunder yang berasal dari kamus, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan sebagainya²³.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang akan digunakan penulis melakukan studi dokumen. Studi dokumen merupakan suatu alat pengumpulan bahan hukum dan menginventarisasi serta mengidentifikasi bahan hukum dan melakukan penafsiran jika pendekatan undang-undang untuk kemudian ditarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut.²⁴ Selain itu penulis juga mendapatkan bahan-bahan hukum tersebut melalui kunjungan ke perpustakaan antara lain:

1. Perpustakaan Universitas Andalas.
2. Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas.
3. I-pusnas Republik Indonesia.
4. Gramedia Digital Indonesia.

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

²⁴ Djulaeka, Rahayu Devi, 2020, *Buku Ajar: Metode Penelitian Hukum*, Scopindo Media Pustaka, Surabaya, hlm 37.

Pengambilan data selanjutnya saya kumpulkan melalui *Internet Researching*.²⁵ *Internet Researching* sendiri adalah pencarian data melalui internet. Pencarian ini dapat dilakukan dengan medium utama adalah internet. Medium berikutnya adalah *website* yang sesuai dengan kebutuhan penulis dan kredibel.

6. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dan dikumpulkan akan dilakukan pengolahan data dengan cara *editing*. *Editing* adalah data yang diperoleh penulis diedit terlebih dahulu guna mengetahui apakah data-data yang diperoleh tersebut telah cukup baik dan lengkap untuk mendukung pemecahan masalah yang sudah dirumuskan²⁶.

b. Analisis Data

Analisis data yang telah diperoleh dilakukan dengan cara kualitatif, yaitu analisis yang mengacu pada norma hukum yang terapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan serta norma-norma yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Analisis kualitatif yang digunakan adalah melalui metode yang bersifat deskriptif analisis, yaitu menguraikan gambaran dari data yang diperoleh dan menghubungkan satu sama lain untuk mendapatkan suatu kesimpulan²⁷.

²⁵ Concordia University. "How to use The Web for research". Concordia University, Archived from the original

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Bambang Sunggono, 2015 *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada, hlm. 129.