

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia menjadi salah satu negara yang mayoritas masyarakatnya menggunakan teknologi digital.<sup>1</sup> Teknologi yang terus berkembang selalu menciptakan produk-produk baru yang menarik untuk diekspansi lebih lanjut, salah satunya adalah *Non-Fungible Token* (NFT).<sup>2</sup> NFT merupakan produk digital yang dapat diperjualbelikan secara *online* tanpa memperhatikan pada satu negara tertentu melalui wadah digital yang bernama *Opensea* atau pasar sejenisnya.

NFT memiliki peluang keuntungan yang berkausalitas dengan minat investor pada setiap produknya, salah satu keuntungannya ialah induk sistem yang digunakan ialah *blockchain*.<sup>3</sup> Tidak hanya sistem yang terdesentralisasi dan transparan, dalam NFT mengklaim adanya perlindungan hak cipta bagi pembuatnya. NFT memungkinkan seniman atau pencipta terlindungi karya mereka dari pembajakan. dengan adanya sistem *smart contract*<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Lihat artikel Mediana, "Indonesia Masih Jadi Negara Konsumen Teknologi," *Compas*, December 14, 2023. masih dapat dilihat pada <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/12/14/posisi-indonesia-sekarang-masih-negara-konsumsi-teknologi> diakses pada tanggal 12 November 2024

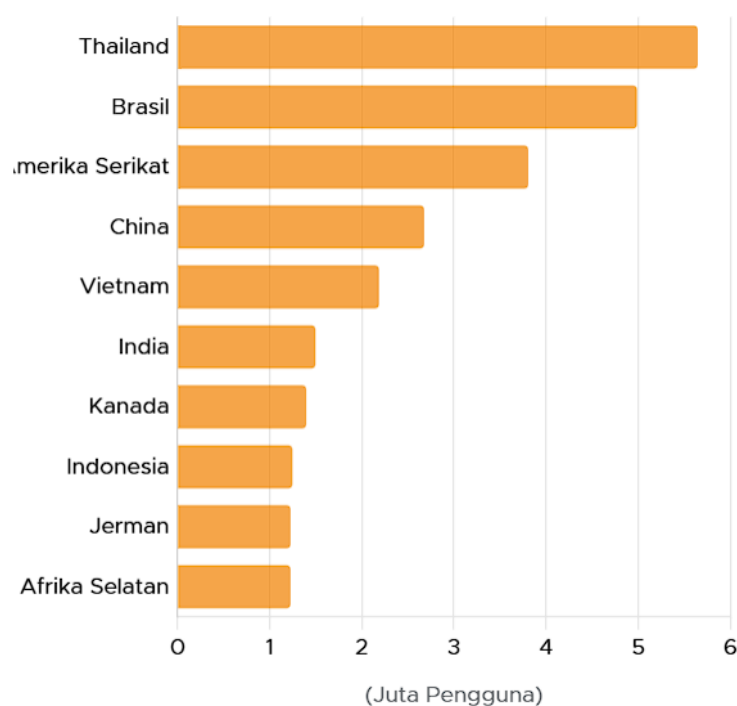
<sup>2</sup> Asyri Febriana, Nakzim Khalid Siddiq, and Opan Satria Mandala, "Kajian Yuridis Non-Fungible Token (NFT) Menjadi Jaminan Kebendaan Di Indonesia," *Jurnal Fundamental Justice*, 2023, 80–95. hal. 82

<sup>3</sup> *Blockchain* ialah sistem penyimpanan data yang terdesentralisasi dan terdistribusi yang memungkinkan pencatatan transaksi secara permanen, aman, dan transparan. Lihat pada Rifqi Wanda Saputro and Sri Mardiyati, "Penggunaan Teknologi Blockchain Dalam Keamanan Sistem Pendistribusian Data," *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* 1, no. 4 (2024): 2049–54. hal. 2051

<sup>4</sup> *Smart Contract* adalah sebuah kontrak otomatis yang terintegrasi dengan sistem *Blockchain* untuk memudahkan para pihak dalam membuat kontrak. *Smart Contract* ini secara otomatis berisi aturan, kewajiban dan hukuman ketika adanya pelanggaran kontrak sehingga keamanan dan keadilan dari kontrak ini telah terjamin dan transparan. Lihat artikel Rendy, "Smart Contracts," *Nanovest*, July 1, 2024. melalui tautan <https://news.nanovest.io/kamus/smart-contracts-4181> diakses pada tanggal 27 November 2024

yang terstandarisasi, sehingga karya mereka tercatat sebagai ciptaan asli dengan hak cipta secara otomatis. Pada tahun 2021, keuntungan NFT dilaporkan telah melebihi \$4 miliar US Dollar.<sup>5</sup>

**Gambar 1. 1 Data 10 Negara dengan jumlah Pengguna NFT Terbanyak di Dunia**  
Sumber: GoodStats



Pada tahun 2021, nama NFT semakin naik ketika pandemi Covid-19 menyelimuti dunia<sup>6</sup> dan *game* seperti *Axie Infinity*<sup>7</sup> yang dimanifestasikan oleh salah satu perusahaan dari negara Vietnam semakin banyak penggunanya. Selain

<sup>5</sup> Lihat di artikel Mutia Fauzia, "Apa Itu NFT?," Kompas, November 13, 2021. Diakses di <https://money.kompas.com/read/2021/11/13/190347126/apa-itu-nft> pada tanggal 12 November 2024

<sup>6</sup> Joshua A T Fairfield, "Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property," *Ind. LJ* 97 (2022): 1261. hal. 1264

<sup>7</sup> *Axie Infinity* ialah sebuah game berbasis *blockchain* yang dikembangkan oleh perusahaan Vietnam, *Sky Mavis*. Permainan ini diluncurkan pada tahun 2018 dan permainan ini terinspirasi layaknya permainan populer Pokemon dan Tamatgotchi. Lihat di artikel Yuliana Hema, "Mengenal Axie Infinity, Game Crypto Yang Menghasilkan Cuan," Market Bisnis, November 9, 2021. Diakses di <https://market.bisnis.com/read/20211109/94/1463997/mengenal-axie-infinity-game-kripto-yang-menghasilkan-cuan> pada tanggal 21 November 2024

itu, warga negara Thailand sejumlah 5.6 Juta (lima koma enam juta) menjadi pengguna aktif NFT.<sup>8</sup>

NFT yang membawa daya tarik bagi masyarakat Indonesia tentu memiliki efek kausalitas. NFT menjadi perbincangan hangat hingga mengaktifkan sisi gelap masyarakat: *Fear Of Missing Out* (FOMO)<sup>9</sup> ketika viral “*Ghozali Effect*”.<sup>10</sup> Efek Ghozali bukan menjadi satu-satunya faktor yang membawa NFT ramai di negara Indonesia, melainkan ketika kondisi Covid-19, NFT semakin di gandrungi oleh masyarakat Indonesia karena Beeple (seorang desain grafis NFT) telah berhasil menjual karyanya yang berjudul “*Everydays: The First 5000 Days*” terjual mencapai US\$ 69 juta (enam puluh sembilan juta dolar Amerika Serikat).<sup>11</sup> Masyarakat Indonesia semakin menggandrungi NFT karena Ghozali berhasil melakukan hal unik di NFT, yaitu Ghozali hanya menjual foto *selfie* dirinya setiap hari di NFT namun tindakan tersebut membawanya menjadi miliarder hanya dari NFT.<sup>12</sup>

<sup>8</sup> Lihat di artikel Agnes Yonatan, “10 Negara Dengan Jumlah Pengguna NFT Terbanyak Di Dunia,” *GoodStats*, February 1, 2023. Diakses di <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-dengan-jumlah-pengguna-nft-terbanyak-di-dunia-0llqy> pada tanggal 12 November 2024.

<sup>9</sup> *Fear of Missing Out* (FOMO) ialah kondisi ketika seseorang merasa cemas atau khawatir melewatkan pengalaman, acara, atau aktivitas yang sedang terjadi di sekitarnya. FOMO sering terjadi diakibatkan oleh terlalu banyak mengonsumsi media sosial atau cerita teman-teman sekitarnya. Lihat Fadhil Riza, “Apa Itu Fomo? Ini Pengertian, Gejala, Dan Dampaknya,” *Halodoc*, January 9, 2024. pada <https://www.halodoc.com/artikel/apa-itu-fomo-ini-pengertian-gejala-dan-dampaknya?srsId=AfmBOorvPBNDRTwyHH1epZt2g7aJPdN--39Xt86pM0i4si4dEaN27nKQ> diakses pada tanggal 27 November 2024.

<sup>10</sup> Ghozali ialah seorang pemuda asal Semarang yang secara sengaja mengunggah foto selfie-nya sebagai NFT setiap hari sejak tahun 2017, walaupun ia melakukan itu berdasarkan bercandaan dengan temannya tetapi foto tersebut berhasil terjual sebesar Rp 1.700.000.000,- (satu miliar tujuh ratus miliar rupiah). Lihat di artikel Jonathan Purba, “Journal: Fenomena *Ghozali Everyday* Dan Salah Kaprah Soal NFT,” *Liputan6*, January 24, 2022. Diakses di <https://www.liputan6.com/news/read/4866618/journal-fenomena-ghozali-everyday-dan-salah-kaprah-soal-nft> pada tanggal 12 November 2024

<sup>11</sup> Lihat pada artikel Dina Aidah Norasari, “*Lack of Protection for Non-Fungible Token (NFT) Creators in Indonesia: A Progressive Legal Study*,” *Rechtsidee* 10, no. 1 (2022): hal. 8

<sup>12</sup> Lihat pada artikel jurnal Anggia Debora Sitompul, “*Imposition of Tax Law on Cryptocurrencies and NFT in Indonesia*,” *Pancasila and Law Review* 3, no. 1 (2022): 43–54. hal. 44

Selain itu, NFT berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia juga tidak terlepas dari tindakan ilegal di dalamnya, contohnya adalah kasus Pembajakan karya seni. Kasus pencurian karya seni yang dijual di NFT dialami oleh Liam Sharp pada bulan Desember tahun 2021 ketika karya seninya di bajak oleh orang lain melalui NFT.<sup>13</sup> Tidak hanya Liam Sharp, kejadian yang sama dirasakan oleh seniman lain asal Indonesia yang bernama ialah Keandra Ahimsa yang mengaku bahwa karyanya dibajak oleh salah satu seniman kripto bernama *Twisted Vacancy* tanpa adanya modifikasi elemen-elemen di dalam karya tersebut lalu dipasarkan sebagai karya baru.<sup>14</sup>

NFT yang berdasarkan klaimnya secara otomatis memperoleh oleh hak cipta nyatanya sering salah sasaran dalam perlindungannya. NFT sebagai wadah lalu para seniman menjadi konsumen, sangat berhak atas penjaminan, pengakuan, perlindungan dan kepastian hukum atas sesuatu hal.<sup>15</sup> Terlebih lagi kesesuaiannya dengan hukum yang mengatur terkait hak cipta di Indonesia, tentu perlu di analisis secara komprehensif berdasarkan hukum positif di Indonesia.

---

<sup>13</sup> Liam Sharp ialah seniman ilustrator dari Inggris yang pernah bekerja dengan Marvel dan DC Comics telah mengungkapkan bahwa karya seninya di klaim orang lain lalu karya tersebut dipasarkan sebagai NFT. Lihat di artikel Titania Celestine, “Kasus Pencurian Seni Yang Dijadikan NFT Pada Platform Opensea,” *Whiteboard Journal*, December 22, 2021. Di akses di <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/kasus-pencurian-seni-yang-dijadikan-nft-pada-platform-opensea-mulai-meningkat-apa-solusinya-bagi-seniman-independen/> pada tanggal 12 November 2024

<sup>14</sup> Lihat di artikel Daniel Daulagiri, “NFT Dan Seni Kripto Dianggap Masa Depan, Kasus Kendra Membuktikan Ada Lubang Besar Di Sana,” *Whiteboard Journal*, March 13, 2021. Diakses di <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/nft-dan-seni-kripto-dianggap-masa-depan-kasus-kendra-membuktikan-ada-lubang-besar-di-sana/> pada tanggal 12 November 2024

<sup>15</sup> Telah dijelaskan dalam artikel jurnal milik Dwiky dan Sulistio, Bahwa berdasarkan Pasal 28D ayat (1) yang menitikahkan: “Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”. Dwiky Rizky Ananda and Sulistio Adiwinarto, “Tanggung Jawab Hukum Pelaku Usaha Berdasar Prinsip Strict Liability (Analisis Yuridis Terhadap Peristiwa Patah Rangka Esaf Pada Motor Honda),” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8, no. 6 (2024). hal. 64

Maka mengacu pada Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (yang selanjutnya disebut sebagai UU Hak Cipta)<sup>16</sup> memiliki tafsiran bahwa seseorang akan mendapatkan hak cipta atas suatu karyanya ketika ia mendeklarasikan karya tersebut. Walaupun demikian, tetap terdapat klasifikasi atas suatu benda yang dapat diberi hak cipta. Melihat pada pasal 40 ayat (1) huruf f UU Hak Cipta<sup>17</sup> menitikkan bahwa gambar merupakan karya yang dilindungi hak cipta, maka dari itu NFT tergolong dalam hal ini walaupun berbentuk digital.

Walaupun demikian, NFT di golongkan sebagai komoditas sama dengan aset kripto. NFT dalam praktiknya di transaksikan menggunakan Ethereum<sup>18</sup>, sehingga bagi beberapa kalangan menganggap NFT sebagai karya cipta yang memiliki nilai ekonomi dan aset dalam bentuk digital<sup>19</sup> yang ada di *Decentraland*<sup>20</sup> dan *Metaverse*.

---

<sup>16</sup> Lihat di Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: “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”

<sup>17</sup> Lihat Pasal 40 Ayat (1) huruf F Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: “karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung atau kolase”

<sup>18</sup> Ethereum merupakan program komputer yang menggunakan teknologi *blockchain* yang dikembangkan oleh Vitalik Buterin pada tahun 2013. Ethereum sebagai *cryptocurrency* atau aset kripto terbesar kedua setelah Bitcoin, berhasil menarik minat investor karena inovatif dan fleksibilitasnya. Lihat di Panji Yudha, “Apa Itu Ethereum (ETH): Pengertian, Cara Kerja Dan Kelebihannya,” Ajaib, March 9, 2024. pada tautan <https://kripto.ajaib.co.id/apa-itu-ethereum/> diakses pada tanggal 27 November 2024

<sup>19</sup> Aset dalam bentuk digital dalam hal ini merupakan dekomuen elektronik kepemilikan tanah virtual di *Decentraland* dan *Metaverse*. Dokumen elektronik tersebut memiliki konsep yang sama dengan dokumen hak atas tanah di Indonesia, seperti sertifikat hak atas tanah. Lihat di artikel M Ikhsan, “Cara Amankan Lahan Di Metaverse Agar Tak Jadi ‘Sengketa,’” *CNN Indonesia*, January 8, 2022. Diakses di <https://cnnindonesia.me/teknologi/20220107193912-185-744030/cara-amankan-lahan-di-metaverse-agar-tak-jadi-sengketa> pada tanggal 12 November 2024

<sup>20</sup> *Decentraland* ialah inovasi dalam dunia *Metaverse* yang menawarkan kebebasan pengguna untuk menciptakan, memiliki, dan memonetisasi aset digital mereka dengan model dunia virtual. Sehingga di dalam *Decentraland* terdapat plot-plot tanah yang dapat digunakan penggunanya sebebaskan mungkin. Lihat di artikel Iulia Vasile, “Ulasan Lengkap Ekosistem *Metaverse*

Fakta bahwa adanya kasus pembajakan karya seni yang menimpa para kreator di Indonesia, dan para pencuri tersebut tidak mendapatkan konsekuensi hukum yang jelas, menyebabkan adanya kekaburan hukum atas hak cipta bagi seniman di Indonesia. berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait NFT ini dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pertanggungjawaban Hukum terhadap Pelaku Pembajakan Karya *Non-Fungible Token* dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”

## **1.2. Permasalahan**

Pembajakan karya seni yang di pameran di dunia nyata sering dilakukan oleh beberapa orang tidak bertanggung jawab melalui kanal NFT demi keuntungan pribadi, maka dari itu permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini ialah: Apakah pertanggungjawaban hukum pelaku pembajakan karya NFT dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

- 1) Mengetahui prinsip pertanggungjawaban pelaku pembajakan karya NFT berdasarkan hak cipta;
- 2) Mengetahui akibat hukum pelaku pembajakan karya NFT berdasarkan hak cipta.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu penulis dalam menambah khazanah ilmu pengetahuan yang ada dalam otak penulis dan sebagai salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi oleh penulis untuk mendapatkan gelar sarjana.

### 2) Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan dampak positif karena turut meramaikan pustaka penelitian yang berkaitan dengan kepastian hukum atas NFT. Sehingga para seniman-seniman NFT tidak lagi kesusahan dalam mencari bahan literatur untuk memudahkan mereka dalam mengambil keputusan ketika terjadi sengketa atas karya NFT.

### 3) Bagi Civitas Akademika

Penelitian yang nantinya akan meramaikan pustaka penelitian di Indonesia tentunya tidak hanya bermanfaat bagi masyarakat umum saja. Melainkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai ide pokok dalam sebuah diskusi dalam ruang dialektika di kelas ataupun ruang dialektik lainnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan fundamental utama yang nantinya akan dikembangkan atau disempurnakan oleh peneliti lain.

## 1.5. Metode Penelitian

### 1.5.1. Metode Pendekatan

Pendekatan yang penulis pakai ialah: Pendekatan Peraturan Perundang-undangan (*statute Approach*), Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*), dan Pendekatan Konseptual (*Conceptual*

*Approach*). Penulis memilih peraturan perundang-undangan sebagai metode pendekatan karena didasarkan atas regulasi atau perundang-undangan lalu dikaitkan pada permasalahan hukum yang diteliti.<sup>21</sup> Tidak hanya pendekatan tersebut, adanya pendekatan komparatif dan pendekatan konseptual akan memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan yang lebih komprehensif terhadap isu yang diteliti. Berdasarkan pada metode pendekatan yang telah dipilih, penelitian ini tidak menggunakan hipotesis, dan tidak mengenal model variabel.<sup>22</sup>

### **1.5.2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian pada penelitian ini ialah normatif. Teknik normatif ialah pisau dalam meneliti isu ini, sehingga penelitian ini bersifat pendeskripsian bahan-bahan hukum dan fakta-fakta dari fenomena yang ada.<sup>23</sup> Jenis penelitian ini dipilih karena tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk menyajikan bahan hukum dengan cara yang spesifik dan mendetail tanpa melakukan generalisasi yang luas terhadap isu yang diangkat.

### **1.5.3. Bahan Hukum**

Para ahli dalam hukum mengklasifikasikan bahan hukum menjadi dua yaitu: primer, dan sekunder. Sehingga penulis menggunakan keseluruhannya dalam menyusun skripsi ini, yang di antaranya:

#### 1) Bahan Hukum Primer

---

<sup>21</sup> Lihat buku Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2021). hal. 47

<sup>22</sup> Penjelasan bahwa metode normatif tidak memerlukan hipotesis dan variabel dijelaskan dalam artikel jurnal Sulistio Adiwianto, Tegar Pamungkas Putra Mahardika, and Titan Leeavi, "Kepastian Hukum Tentang Kesejahteraan Tenaga Kerja Dalam Perspektif Undang-Undang Cipta Kerja," *National Multidisciplinary Sciences* 2, no. 4 (2023): 349–55. hal. 350

<sup>23</sup> Lihat pada buku Feny Rita Fiantika et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Get Press, 2022). hal. 21



Bahan Hukum Primer sendiri secara definitif ialah sebuah bahan hukum yang bersumber dari aslinya sehingga tidak ada analisis atau olahan bahan hukum dari penelitian lain terlebih dahulu. Maka dalam bahan hukum ini penulis menggunakan hukum positif Indonesia, Undang-undang Dasar 1945, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan peraturan perundang-undangan lain yang sekiranya berkaitan dengan isu yang sedang dielaborasi

## 2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder sendiri ialah sebuah data yang dijadikan sebagai unsur penunjang dari data primer. Bahan Hukum Sekunder menjadi unsur penunjang karena sejatinya produk hasil penelitian orang lain, layaknya buku, artikel ilmiah, artikel jurnal dan bahan literatur lainnya yang sekiranya memiliki korelasi dengan isu yang sedang dielaborasi.

### 1.5.4. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam menulis penelitian ini yaitu studi kepustakaan atau *library research*. Studi kepustakaan ini diambil karena dalam analisisnya harus mengumpulkan data terhadap buku, artikel ilmiah, jurnal ataupun artikel elektronik yang penulis temukan di perpustakaan dan internet namun tidak hanya itu, bahan-bahan hukum primer didapatkan dengan metode ini juga.

### 1.5.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data

Dalam menganalisis seluruh data-data dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Miles dan Huberman dalam analisisnya. Teknik ini penulis gunakan karena dalam metode deskriptif harus mencari serta menyusunnya secara sistematis dari seluruh data-data yang diperoleh untuk dikategorisasi, atau dijabarkan yang nantinya akan dielaborasi, dan ditarik sebuah kesimpulan untuk dibaca oleh peneliti atau orang lain. Teknik Miles dan Huberman sendiri memiliki empat proses, yaitu:<sup>24</sup> 1) data-data tersebut diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data; 2) data-data yang sudah diperoleh lalu direduksi dengan membuang informasi yang menurut penulis tidak diperlukan; 3) data-data hasil reduksi tersebut penulis sajikan dalam karya tulis; 4) lalu ditarik sebuah kesimpulan yang tidak memiliki sifat megeneralisir.

---

<sup>24</sup> Lihat pada buku Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018). hal. 51