

Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis Non-Fungible Token (NFT) di Indonesia

Rifki Yustisio¹, Universitas Islam Indonesia, Rifkiyustisio93@gmail.com

Abdullah Widy As-Shidiq², Universitas Islam Indonesia, Shidiq1895@gmail.com

Muhammad Syafiq Wafi³, Universitas Islam Indonesia, syafiqwafi@gmail.com

ABSTRACT

In the midst of increasingly massive digitalization and modernization, the use of technology and information in producing masterpieces has brought new problems, one of which is related to digital-based copyright protection. In the background of this, this research then produces 2 (two) problem formulations that need to be researched, namely: How is the protection of copyright of Non-Fungible Token (NFT) based paintings in Indonesia?, What are obstacles in the protection of copyright of Non-Fungible Token (NFT) based paintings in Indonesia?. This research is empirical research, with a sociological approach research method. The results showed that, Non-Fungible Token (NFT) as a digital work of art, civilly categorized as "rights" according to article 499 of the Civil Code, by Law Number 29 of 2014 concerning Copyright, is still recognized as one of the protected objects. More than that, the obstacles found by researchers related to copyright protection of digital-based paintings, based on the results of interviews at the Ministry of Law and Human Rights of the Special Region of Yogyakarta and the Special Criminal Investigation Directorate of the Special Region of Yogyakarta Police, among others: Regulatory Factors, Law Enforcement, Supporting Facilities and Facilities, Individual, Environmental and Community Factors.

KEYWORDS: *Non-Fungible Token, Copyright Protection, Technology*

ABSTRAK

Di tengah perkembangan digitalisasi dan modernisasi yang semakin masif, adanya pemanfaatan teknologi dan informasi dalam menghasilkan mahakarya telah membawa persoalan-persoalan baru, salah satu diantaranya terkait dengan perlindungan hak cipta berbasis digital. Di Latarbelakangi hal tersebut, pada penelitian ini kemudian menghasilkan 2 (dua) rumusan masalah yakni: Bagaimana perlindungan hak cipta karya seni lukis berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia?, apa yang menjadi kendala dalam perlindungan hak cipta karya seni lukis berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia? Penelitian ini berjenis penelitian empiris, dengan metode penelitian pendekatan sosiologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *Non-Fungible Token (NFT)* sebagai karya seni lukis digital, secara keperdataan dikategorikan sebagai "Hak" menurut pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, lebih dari itu oleh

1 Rifki Yustisio, Mahasiswa Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia

2 Abdullah Widy As-Shidiq, Mahasiswa Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia

3 Muhammad Syafiq Wafi, Mahasiswa Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak Cipta diakui sebagai objek yang dilindungi. Lebih dari itu, terhadap kendala yang ditemukan oleh peneliti dalam menulis penelitian untuk perlindungan hak cipta karya seni lukis berbasis digital, berdasarkan hasil wawancara dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta dan Direktorat Reserse Kriminal Khusus Daerah Istimewa Yogyakarta antar lain: Faktor Regulasi, Faktor Penegak Hukum, Faktor Fasilitas Sarana dan Prasarana, Faktor Individu, Lingkungan dan Masyarakat.

KATA KUNCI: *Non-Fungible Token*, Perlindungan Hak Cipta, Teknologi

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut dengan HaKi) merupakan hal yang memiliki pengaruh sangat besar pada sektor perkembangan roda perekonomian negara.⁴ HaKi terbagi menjadi 2 (dua) yaitu: Pertama, Hak Kekayaan Industri (Industrial Property Rights) yang terdiri atas Paten, Merek, Desain, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, serta Rahasia Dagang dan Kedua, mengenai Hak Cipta itu sendiri yang dalam hal ini melindungi karya sastra, karya tulis, dan karya seni.⁵

Apabila ditinjau dari segi sejarah, pengaturan ketentuan hak cipta di Indonesia, bukanlah merupakan sesuatu yang baru melainkan ketentuan yang sudah ada sejak penjajahan Belanda.⁶ Di masa kolonial Belanda, peraturan mengenai hak cipta ditandai dengan diberlakukannya ketentuan Autersweet tahun 1912 (Undang-Undang Hak Cipta Negeri Belanda) dengan penerapannya didasarkan pada prinsip konkordansi.⁷ Ketentuan Autersweet 1912 merupakan hasil dari perubahan konvensi Bern.⁸ Dalam perjalanan sejarahnya pengaturan hak cipta di Indonesia banyak sekali ditandai dengan sejarah dan perubahan yang mengikuti di belakangnya, salah satu diantaranya ditandai dengan kembalinya Indonesia secara resmi menjadi anggota World Trade Organization (WTO) pada

4 Ni Nyoman Dianita Pramesti Ketut Westra, "Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta," Jurnal Magister Hukum Udayana, Edisi No. 10, Vol. 1, Fakultas Hukum Udayana, 2021, hlm. 79– 90.

5 Ni Made Dwi Marini Putri, "Perlindungan Karya Cipta Foto Citizen Journalist Yang Dipublikasikan Di Instagram", Jurnal Magister Hukum, Vol. 6, No. 2, 2017, hlm. 224-236.

6 Abdul Kadir Muhammad, "Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual", PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 14.

7 Sunaryati Hartono dkk, Analisa dan Evaluasi Peraturan Perundang-undangan Peninggalan Kolonial Belanda, Jurnal Badan Pembinaan Hukum Nasional, Edisi No. 2 Vol. 2 Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2015, hlm. 14.

8 Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I, Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta (Edisi 2020), Jakarta, 2020, hlm. 12.

tanggal 5 September 1997.⁹ Dengan Indonesia secara resmi kembali menjadi aktif sebagai anggota World Trade Organization (WTO) tentunya menimbulkan kewajiban hukum bagi negara-negara anggota untuk tunduk dan patuh dalam menjalankan keseluruhan perjanjian-perjanjian Internasional dibidang hak cipta.¹⁰

Pengaturan hak cipta di Indonesia apabila dapat diurutkan mulai dari awal sampai dengan undang-undang yang berlaku saat ini, adalah sebagai berikut:¹¹

1. *Auteurswet* 1912 Staatblad Nomor 600 Tahun 1912;
2. Undang-Undang Nomor 6 tahun 1982 Tentang Hak Cipta;
3. Undang-Undang Nomor 7 tahun 1987 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta;
4. Undang-Undang Nomor 12 tahun 1997 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana Telah Diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987;
5. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta;
6. Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014.

Perubahan Undang-Undang Hak Cipta diatas dilakukan oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap perlindungan atas karya cipta. Selain itu, juga menunjukkan keseriusan pemerintah dalam menyikapi isu-isu penting Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta di Indonesia.¹²

Ketentuan hak cipta di Indonsia saat ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Meskipun pengaturan hak cipta telah diatur sedemikian rupa, pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta di Indonesia seringkali masih terjadi, bahkan dari hasil laporan tahunan yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia ditemukan fakta bahwa Indonesia

9 Abdul Kadir Muhammad, "Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual", PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, Op.Cit. hlm. 27.

10 Bernard Nainggolan, Komentor Undang-Undang Hak Cipta, Ctk. Kesatu, PT Alumni, Bandung, 2016, hlm 54.

11 *Ibid.*

12 M. Hawin dan Budi Agus Riswandi, Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2017, hlm. 115.

dilabelkan sebagai salah satu negara dengan tingkat pelanggaran hukum tertinggi menyangkut masalah Hak Kekayaan Intelektual.¹³

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah memasuki era *Society 5.0* (*Artificial Intelligence to expand human capabilities and address social challenges*). Dalam perkembangan di bidang teknologi dan industri banyak sekali mahakarya atas inovasi-inovasi yang telah ditemukan, salah satu di antaranya mengenai: (*Internet on Things*), Teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Adanya kemajuan teknologi dan digital yang begitu pesat turut memberikan pengaruh terhadap perdagangan ekonomi dunia, dimana munculnya suatu komoditas baru yang dikenal sebagai *Non-Fungible Token (NFT)*.¹⁴

Non-Fungible Token (NFT) adalah penjualan atas karya seni lukis digital 2 (dua) dimensi yang dapat diperjualbelikan melalui platform khusus baik dilakukan melalui *OpenSeas.io*, *Nifty Gateway*, *Mintable*. *Non-Fungible Token (NFT)* sendiri merupakan turunan dari *cryptocurrency* dan merupakan bagian dari objek hak kebendaan yang memiliki nilai ekonomis. Hal ini telah menciptakan potensi industri ekonomi baru di perdagangan kreatif dengan nilai jual pasar yang tinggi dengan nilai karya seni digital tersebut ditentukan berdasarkan kualitas karya cipta yang dihasilkan oleh pencipta.¹⁵

Berkaitan dengan digitalisasi dan modernisasi yang semakin masif dalam pengaruhnya terhadap kemajuan teknologi digital menjadikan sebuah keniscayaan bahwa kehidupan manusia pada tahun-tahun yang datang akan bertransformasi menjadi manusia *modern*.¹⁶ Kebidangan hak kekayaan intelektual dalam era bisnis industri kreatif perlu untuk disadari sebagai suatu potensi yang besar, karenanya memiliki kemanfaatan sekaligus kemampuan pada perdagangan industri ekonomi kreatif dalam kaitannya dengan hak cipta. Fenomena dan kasus-kasus hak cipta di internet, pada kenyataannya telah mendorong adanya perkembangan konsepsi perlindungan hak cipta

13 Laporan Tahunan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I terdapat dalam <https://www.dgip.go.id/unduh/laporan-tahunan>, Diakses pada 19 Mei 2023 pada pukul 21:33 WIB.

14 Francesco De Carlo, *The intersection between copyright protection and blockchain technology: the case of CryptoArt*. Master's Degree Tesis University Luiss Guido Carli, Roma, 2021, hlm 31.

15 Muhammad Usman Noor, "NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN): Masa Depan Arsip Digital? atau Hanya Sekedar Bubble?", *Jurnal Judex Set Lex Laguens* Edisi No. 2 Vol. 7, Fakultas Hukum Universitas Indonesia 2021, hlm.225.

16 Budi Agus Riswadi, "Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital", FH UII Press, Yogyakarta, 2016. hlm. 52.

dari di dunia nyata bergeser ke dunia digital.¹⁷ Kehadiran *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia pertama kali dikenal melalui kasus pelanggaran yang menyangkut karya seni digital milik Kendra Ahimsa seorang ilustrator aset digital asal Indonesia¹⁸ dan kasus penyebarluasan swafoto milik Ghozali alias Sultan Gustaf Al Ghozali dengan format *Non-Fungible Token (NFT)* pada platform *Opensea.io*.

Maka berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian lebih lanjut, berkaitan dengan bagaimana implementasi perlindungan hukum dan penegakan hukum oleh negara terhadap karya seni lukisan digital di Indonesia. Oleh karena itu, dalam penelitian hukum ini peneliti mengangkat topik yang berjudul: "Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis Non-Fungible Token (NFT) di Indonesia".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris. Dengan metode pendekatan yaitu pendekatan sosiologis, dengan pendekatan penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis bagaimana implementasi hukum di masyarakat bekerja dalam kaitannya dengan Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia, oleh Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta serta Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui, observasi dan wawancara secara langsung terhadap subjek penelitian yang atau memiliki keahlian khusus untuk menjelaskan dan berkompeten untuk memberikan informasi dengan rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data primer, yang dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada Akademisi (Dosen Hukum Hak Kekayaan Intelektual),

17 Budi Agus Riswadi, Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet. Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM, Vol. 23 No. 3, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2017, hlm. 351-355.

18 Jessica A. Wood, "The Darknet: A Digital Copyright Revolution," Richmond Journal of Law & Technology, Edisi No. 4 Vol. 16, University of Richmond, 2010, hlm. 4-6.

pemerintah yakni Pejabat Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta dan Aparat kepolisian atau pihak penyidik dari Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dan juga seniman (creator) yang berkecimpung secara langsung pada dunia *Non-Fungible Token (NFT)*.

Sementara itu, untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data deskriptif-kualitatif. Metode dengan analisis data deskriptif-kualitatif dimaksudkan untuk memaparkan tentang suatu peristiwa atau kondisi hukum sehingga pendeskripsian yang dilakukan sesuai dengan apa adanya tanpa disertai tanggapan atau pendapat pribadi.

Orisinalitas penelitian yang peneliti lakukan dalam penulisan penelitian ini jelas berbeda dengan penelitian sebelumnya, dikarenakan penelitian ini memiliki rumusan masalah yang berbeda yaitu untuk mengetahui dan menganalisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia dan Untuk mengetahui kendala dalam perlindungan Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia.

III. PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia

Pada zaman yang serba digital seperti sekarang, adanya pemanfaatan teknologi dan informasi telah mendorong perkembangan konsepsi perlindungan hak cipta dari di dunia nyata bergeser ke ranah digital. Dalam konteks ini, perlindungan atas karya seni digital 2 (dua) dimensi pada ranah digital perlu mendapatkan perhatian khusus, sebagai implikasi adanya perkembangan teknologi.

Dalam perkembangan di bidang teknologi dan informasi banyak sekali mahakarya atas inovasi-inovasi yang telah ditemukan, salah satu diantaranya adalah pemanfaatan teknologi blockchain dengan infrastruktur utama implementasi *peer-to-peer* (jaringan penghubung) dalam menciptakan suatu karya baru maupun menyediakan fasilitas baru sebagai wajah baru dalam dunia perdagangan ekonomi dunia atas jual beli produk digital seperti *Non-Fungible Token (NFT)*.

Salah satu akademisi Desain Komunikasi Visual (DKV) dari Universitas Kuningan Jawa Barat juga sekaligus seniman *Non-Fungible Token (NFT)*, Azhar Natsir Ahdiyat, menjelaskan bahwasannya terhadap mekanisme kerja pada

teknologi *Blockchain*, dalam hal menciptakan maupun memperjualbelikan produk-produk digital yang dihasilkan melalui *platform* khusus seperti di: *OpenSeas.io*, *Ethereum*, *Nifty Gateway*, *Mintable* dan lain sebagainya, pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi, dan tidak dapat diubah (*Immutable*).¹⁹ Hal ini dikarenakan, sistem kerja yang terjadi pada teknologi *blockchain* memiliki sistem keamanan yang cukup baik dan dapat dijamin kepastiannya mengingat adanya sistem kerja autentikasi yang berfungsi untuk memverifikasi kepemilikan suatu aset digital pada dunia seni kripto.²⁰

Lebih lanjut, menurut Sulistyawan Wibisono (seorang *Trade Marks Attorney* Australia)²¹ dan Andri Krisna Budi Wibowo (Seorang Aparatur Sipil Negara dari Direktorat Subbidang Pelayanan Kekayaan Intelektual dan Indikasi Geografis Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta)²², mereka menjelaskan terkait kebidangan hukum kekayaan intelektual terkhusus hak cipta atas mahakarya maupun inovasi yang di hasilkan dari adanya pemanfaatan teknologi, menurutnya memang perlu mendapatkan perhatian khusus. Beliau memberikan pandangan, terkait dengan produk-produk digital seperti *Non-Fungible Token (NFT)* kaitannya dengan suatu ciptaan yang dihasilkan melalui pemanfaatan teknologi *blockchain*, pada dasarnya memiliki pemahaman prinsip dasar yang sama dalam konteks perlindungan hak cipta, selama produk ciptaan yang dihasilkan itu memenuhi setidaknya memenuhi 5 (lima) kriteria prinsip dasar yang berlaku secara umum, yang salah satu dari ke 5 (lima) prinsip dasar mengenai: 1) perlindungan atas suatu ciptaan akan diberikan secara otomatis apabila sudah diwujudkan secara nyata dan merupakan ide orisinalitas dari pencipta, 2) terhadap suatu ciptaan yang dihasilkan berlaku prinsip perlindungan secara otomatis (*automatic protection*), 3) suatu ciptaan tidak mensyaratkan adanya pendaftaran terlebih dahulu baru kemudian mendapatkan perlindungan.

Lebih lanjut, beliau juga menambahkan bahwa dalam hal perlindungan hukum atas suatu karya yang dihasilkan melalui pemanfaatan teknologi tidak hanya

19 Azhar Natsir Ahdiyati, Zoom Meeting, Wawancara Pribadi dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2023, pada pukul 10:48 WIB, Rekaman menit ke 15:21

20 Francesco De Carlo, Loc.Cit.

21 Sulistyawan Wibisono, Zoom Meeting, Wawancara Pribadi dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023, pada pukul 13:10 WIB, rekaman menit ke 17:10.

22 Andri Krisna Budi Wibowo, Ruang Kerja Subbidang Pelayanan Kekayaan Intelektual dan Indikasi Geografis Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta, Wawancara Pribadi dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2023.

sebatas untuk mahakarya yang bersifat fisik, melainkan untuk mahakarya yang bersifat digital 2 (dua) dimensi, juga sama-sama akan mendapatkan perlindungan hukum secara otomatis (*automatic protection*).

Dalam konteks hukum, perlindungan hak cipta dan transaksi elektronik yang terjadi di ruang digital (*cyberspace*) di Indonesia sampai dengan saat ini diatur dalam 2 (dua) ketentuan Undang-Undang yaitu: Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Kedua undang-undang ini hadir sebagai instrumen hukum yang disediakan oleh negara melalui kodifikasi hukum tertulis guna melindungi hak tertentu sekaligus mengapresiasi terhadap inovasi mahakarya yang telah dihasilkan oleh pencipta baik dalam dibidang sastra, seni, maupun ilmu pengetahuan.

Sebagai bagian dari kekayaan intelektual, menurut Sulistyawan Wibisono, menjelaskan Hak cipta termasuk apabila diklasifikasikan berdasarkan hukum kebendaan menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) merupakan benda bergerak yang tidak berwujud yang mempunyai sifat eksklusif dan dapat di pertahankan kepada siapapun, karenanya Pada suatu hak cipta, melekat yang namanya hak moral dan hak ekonomi. Pada hakikatnya, hak ekonomi memberikan perlindungan bagi pencipta untuk menikmati secara materiil atas upaya kerja keras dalam menghasilkan sebuah karya yang dihasilkannya.

Lebih lanjut, oleh Andri Krisna Budi Wibowo, menjelaskan terkait dengan pelanggaran atas hak cipta erat kaitannya dengan hak moral dan hak ekonomis, karenanya baru dapat dikatakan suatu pelanggaran atas suatu ciptaan adalah ketika adanya suatu perbuatan yang dilakukan pihak lain tanpa izin dari pencipta dan/atau pemegang untuk menggunakan hak eksklusif yang melekat pada suatu ciptaan. Oleh karena itu, pemanfaatan suatu karya cipta perlu untuk mendapatka izin dari pencipta dan/atau pemegang hak.

Perlu untuk disadari, adanya perkembangan teknologi dan informasi yang terus tumbuh berkembang pesat, tentunya hal ini membawa persoalan baru berkaitan dengan pengawasan maupun penindakan atas suatu pelanggaran yang terjadi di ruang digital (*cyberspace*). Mengacu pada ketentuan Undang-Undang Hak Cipta, penyelesaian hak cipta dapat dilakukan secara perdata maupun ditempuh melalui jalur pidana, dengan kedua langkah tersebut terlebih dahulu melalui proses mediasi sebagai tahap awal untuk mempertemukan antara pelapor

dengan terlapor atas dugaan awal adanya perbuatan atau tindakan pelanggaran atas hak cipta.

Dalam konteks hukum perdata, penyelesaian sengketa hak cipta dapat melalui permohonan ganti rugi untuk pelanggaran atas hak ekonomi, dan permohonan pembatalan hak cipta atas pelanggaran terhadap hak moral. Hal ini termaktub dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta, menyebutkan bahwa:²³

1. Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan;
2. Pengadilan yang berwenang untuk menangani perkara sengketa hak cipta adalah pengadilan niaga;
3. Dalam penyelesaian sengketa berupa pembajakan karya cipta, pihak yang bersengketa harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Aktivitas yang terjadi pada ruang lingkup digital (Cyberspace) dapat memberikan potensi manfaat sekaligus juga dapat menimbulkan persoalan baru berupa bentuk kejahatan baru. Karenannya, perlu untuk disadari bahwa terhadap perlindungan dalam ruang lingkup digital perlu untuk dilakukan pengkajian secara lebih lanjut, baik itu dalam bentuk kerjasama, koordinasi di antara pemerintah dengan aparat penegak hukum guna mempersiapkan instrumen hukum yang memadai.

B. Kendala Hukum dalam Perlindungan Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia

Dewasa ini, perkembangan dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia kaitannya dengan penggunaan teknologi dan informasi terus mengalami peningkatan. Mengutip informasi laporan tahunan yang diterbitkan oleh Dirjen Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI) disebutkan bahwa hak kekayaan intelektual (HaKi) memiliki peranan penting dalam meningkatkan pembangunan ekonomi.

Sejalan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam menghasilkan mahakarya dan inovasi baru, menyebabkan produk-produk kekayaan intelektual yang dihasilkan pada pasar global semakin kompetitif. Kekayaan intelektual sebagai salah satu tombak kebanggaan suatu negara, kini mulai diperhatikan sebagai bagian dari aset negara yang perlu dijaga, dikarenakan melalui kekayaan intelektual selain dapat dijadikan sebagai

²³ Pasal 95 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

identitas suatu bangsa (icon) juga dapat menjadi bagian penompang pembangunan dan pertumbuhan ekonomi secara berkelanjutan.

Dirjen Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagai lembaga negara yang berwenang dan bertanggungjawab atas pemberian perlindungan hak kekayaan intelektual di wilayah Republik Indonesia memiliki peranan penting dalam mempersiapkan instrumen hukum, baik berupa aspek regulasi, sistem pencatatan atau pendaftaran, sistem pembinaan, pengawasan, maupun penegakan hukum terhadap pemanfaatan hak kekayaan intelektual.

Dengan kondisi di era seperti sekarang, dimana manusia cenderung menggunakan teknologi digital dalam menjalankan aktivitas keseharian, perlu untuk disadari bahwa sudah saatnya lembaga negara seperti Dirjen Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI) bersama-sama dengan lembaga negara terkait, melakukan kerjasama untuk mengambil langkah-langkah yang lebih strategis dalam menguatkan perannya untuk mempersiapkan instrumen hukum yang memadai guna mencapai tujuan akhir yang mulia dalam penegakan hukum yang berkepastian hukum atas perlindungan hukum kekayaan intelektual.

Selama ini banyak kendala yang dihadapi oleh Indonesia dalam mengupayakan penegakan hukum di bidang Kekayaan Intelektual. Salah satu diantaranya adalah berkaitan dengan masih rendahnya pemahaman dan kesadaran hukum oleh masyarakat Indonesia terhadap kekayaan intelektual. Hal ini dibenarkan oleh Syiwi Anggraini, (Seorang Aparatur Sipil Negara yang juga merupakan pegawai dari Direktorat Subbidang Pelayanan Kekayaan Intelektual dan Indikasi Geografis Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta), beliau menyampaikan:

“terhadap faktor-faktor kendala yang kami hadapi selama ini, sebetulnya terdapat beberapa hal, salah satu diantaranya mengenai faktor kesadaran hukum, faktor regulasi, dan juga penegak hukum. Akan tetapi, atas kendala yang dihadapi tersebut, kami selaku bagian dari pemerintahan yang ada di daerah terus melakukan koordinasi dengan pusat untuk terus menyiapkan langkah strategis dalam menjawab isu-isu kekayaan intelektual yang terus berkembang”.

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti bersama narasumber dari Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) maupun dari Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DITRESKRIMSUS DIY), terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dalam

melakukan penegakan hukum terhadap perlindungan hak cipta karya seni lukis berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia diantaranya:²⁴

1. Faktor Regulas Hukum

Mengenai faktor regulasi yang dihadapi dalam penegakan hukum atas kekayaan intelektual selama ini, ada beberapa hal diantaranya: belum adanya sejumlah peraturan pemerintah atau peraturan pelaksana dari beberapa ketentuan undang-undang kekayaan intelektual yang ada saat ini. Sebagai contoh: Sejak Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diundangkan, sampai dengan saat ini belum aturan pelaksana atau turunan dari undang-undang hak cipta. Hal ini diungkapkan oleh Syiwi Anggraini, yang menjelaskan:

“terhadap hal seperti ini, ketika ada persoalan baru dalam penegakan hukum di kebidangan hak cipta kami (pemerintah) mengalami hambatan, dikarenakan tidak terdapat pengaturan substansi secara detail dalam mengatasi perkembangan isu-isu tentang hak cipta. Selain itu, adanya perbedaan pendapat di kalangan ahli kekayaan intelektual perihal pemberian perlindungan hukum terhadap karya seni yang dihasilkan oleh sistem teknologi kecerdasan buatan manusia *AI (Artificial Intelligence)* mengingat ciptaan (karya seni) yang dihasilkan melalui serangkaian sistem kerja komputerisasi masih menjadi perdebatan, apakah terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *AI (Artificial Intelligence)* dapat diberikan perlindungan hak cipta ataukah tidak sama sekali”.

Selain itu, beliau juga menambahkan bahwasannya terhadap persoalan mengenai perlindungan hak cipta karya seni lukis berbasis *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia, yang dalam hal ini merupakan karya seni rupa berupa lukisan 2 (dua) maupun 3 (tiga) dimensi yang berbasis digital, oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) bahwasannya hal seperti ini belum pernah menangani sengketa yang seperti ini. Walaupun demikian, beliau menambahkan apabila dikaji secara keilmuan dan pendekatan mengenai pemecahan kasus mengenai persoalan hak cipta, secara regulasi untuk karya seni rupa berupa lukisan 2 (dua) maupun 3 (tiga) dimensi yang berbasis digital sama-sama mendapatkan perlindungan hukum, selama telah diwujudkan (riil) dan bukan merupakan hasil penjiplakan hasil karya cipta milik orang lain.

24 Soerjono Soekanto, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002, hlm. 5.

Lebih lanjut, oleh Andri Krisna Budi Wibowo, menjelaskan terkait dengan persoalan baru pada kebidangan kekayaan intelektual implikasi dari adanya pemanfaatan teknologi dalam menghasilkan suatu ciptaan melalui seperangkat teknologi, menurutnya untuk prosedur penanganan sengketa, baik itu terhadap karya cipta digital maupun *Non-digital* masih memiliki prosedur penyelesaian sengketa yang sama, yakni mengacu pada ketentuan Pasal 95 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang berbunyi sebagai berikut:

“Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana”.

Terhadap penyelesaian sengketa melalui prosedur mediasi sebagaimana yang diungkapkan oleh Andri Krisna Budi Wibowo, beliau juga menabahkan:

“mengenai penyelesaian sengketa atas pelanggaran hak cipta oleh kami selaku dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta, tentunya adalah bersifat pasif, karena sifat dari perlindungan hak cipta merupakan delik aduan sebagaimana yang terdapat dalam ranah pidana, kami tentunya akan terlebih dahulu menerima laporan pelanggaran yang masuk. Bahwa terlepas setelah dilakukannya upaya mediasi dan ternyata para pihak belum mencapai kata kesepakatan, selain prosedur mediasi, kami juga memberikan penjelasan terhadap penyelesaian sengketa dapat ditempuh melalui 2 (dua) yakni: melalui prosedur pengadilan secara pidana maupun perdata, dan penyelesaian sengketa melalui arbitrase sebagai prosedur *Alternative Dispute Resolution (ADR)*”.

2. Faktor Penegak Hukum

Mengenai kendala faktor penegak hukum yang di dapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber yang ada di lingkungan Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) dapat diketahui bahwa yang berwenang untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan atas adanya pelanggaran hak cipta baik itu yang ciptaan yang bersifat digital maupun non-digital berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, selain dari adanya Penyidik Pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia termasuk dalam hal ini juga adalah Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) dengan sertifikasi khusus tertentu untuk

penanganan sengketa hak cipta yang berada di lingkungan Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY). Dalam hal penyelenggaraan segala bentuk sesuatu berdasarkan dengan ketentuan Pasal 110 Undang-Undang Hak Cipta, dalam hal ini Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) juga diberi kewenangan khusus adalah untuk melakukan penyidikan terhadap tindak pidana hak cipta dan hak terkait dengan kewenangan yang secara lebih rinci telah disebutkan sebagaimana ketentuan yang terdapat pada Pasal 110 ayat (2) huruf a) sampai dengan d).²⁵

Mengenai faktor penegak hukum yang di dapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara, ada beberapa hal diantaranya:

- 1) Untuk jumlah tenaga ahli terkhusus Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) masih tergolong sedikit yakni berjumlah 4 (empat) orang. Dengan masing-masing dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) belum ada yang memiliki sertifikasi khusus sebagai penyidik yang memiliki kompetensi untuk penyelesaian sengketa hak cipta pada ranah digital.
- 2) Pada fakta lapangan, peneliti juga menemukan bahwa terhadap tugas pokok dan fungsi daripada Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) belum berjalan maksimal. Dalam artian, ketika terdapat persoalan isu kekayaan intelektual seperti laporan yang masuk seperti, pelanggaran hak cipta di ranah digital terkhusus dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang berada di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY), untuk penyidik yang ada, belum pernah menangani penyelesaian sengketa berkaitan dengan pelanggaran hak cipta karya seni lukis berbasis *Non-Fungible Token (NFT)*.

3. Faktor Fasilitas Sarana dan Prasarana Pendukung

Mengenai faktor untuk perihal fasilitas dan sarana pendukung yang di dapatkan oleh peneliti melalui narasumber berdasarkan hasil wawancara, yang berada di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY), menjelaskan bahwa terhadap fasilitas dan sarana pendukung yang ada sampai dengan saat ini terbilang tercukup dalam

²⁵ Pasal 110 Ayat (1) dan (2) huruf a) sampai dengan d) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

menangani beberapa perkara pelanggaran kekayaan intelektual yang terjadi di lingkungan Yogyakarta. Lebih dari itu, untuk fasilitas dan sarana pendukung terhadap pelanggaran hak cipta atas *Non-Fungible Token (NFT)* senyatanya belum pernah ditangani sama sekali, karenanya terhadap fasilitas dan sarana pendukung seperti apa yang dibutuhkan oleh Andri Krisna Budi Wibowo, belum dapat menjelaskan secara detail.

4. Faktor Individu, Lingkungan dan Masyarakat

Berkaitan dengan faktor individu, lingkungan dan masyarakat, Andri Krisna Budi Wibowo, menjelaskan terhadap serangkaian kegiatan Monitoring dan Evaluasi Peningkatan Pelayanan Publik kepada masyarakat Yogyakarta yang dilakukan selama kurun waktu dari tahun 2022 sampai dengan 2023, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) mendapatkan respon survei kepuasan dengan hasil yang gemilang. Selain itu, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) juga mendapatkan prestasi sebagai predikat Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK) guna mewujudkan Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM).²⁶

Meskipun terdapat sejumlah kendala yang ditemukan oleh peneliti berkaitan dengan kebidangan hukum Kekayaan Intelektual, terkhusus berkaitan secara langsung mengenai penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta, baik itu untuk ciptaan yang bersifat digital dan non-digital, dapat diketahui bahwasannya terhadap kendala-kendala yang ada di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) dan tidak menyebabkan penegakan hukum kekayaan intelektual untuk daerah Yogyakarta mengalami hambatan, melainkan terhadap persoalan pelanggaran kekayaan intelektual seperti karya seni lukis yang berbasis *Non-Fungible Token (NFT)*, tidak menyebabkan penegakan hukum kekayaan intelektual untuk daerah Yogyakarta mengalami hambatan, melainkan terhadap persoalan pelanggaran kekayaan intelektual seperti karya seni lukis yang berbasis *Non-Fungible Token (NFT)*, sampai dengan saat ini, memang belum pernah menangani penyelesaian sengketa seperti ini.

26 <https://jogja.kemenkumham.go.id/berita-kanwil/berita-utama/survei-kepuasan-masyarakat-kanwil-kemenkumham-diy-tunjukkan-hasil-gemilang>, diakses pada tanggal 7 Juli 2023, pada pukul 16:20 WIB.

Meskipun demikian, terhadap kendala-kendala yang dihadapi, baik di lingkungan pusat (Direktorat Jenderal Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI)), lingkungan kantor Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY), dan Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DITRESKRIMSUS DIY) telah memiliki beberapa kebijakan strategis yang dilaksanakan, diantaranya:

1. Dirjen Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI) dengan Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI) menandatangani Perjanjian Kerjasama melalui Bareskrim dalam rangka pemberian edukasi dan sosialisai kepada masyarakat, selain itu DJKI juga melakukan kolaborasi dengan POLRI dalam hal pelaksanaan penindakan atas pelanggaran HaKi baik dengan instansi yang berad di pusat maupun Kantor Wilayah Kemeneterian Hukum Dan Hak Asasi Manusia di tiap daerah.
2. (Direktorat Jenderal Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI)) telah melakukan hubungan kerjasama secara bilateral kepada negara-negara anggota *World Trade Organization (WTO)* untuk membahas berkaitan dengan isu-isu hukum kekayaan intelektual yang salah satu diantaranya berkaitan dengan isu hukum kekayaan intelektual dari adanya penggunaan teknologi dan informasi.
3. Melakukan Kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dalam upaya memberikan perlindungan Hak kekayaan intelektual dalam *e-commerce* dan media digital di Indonesia, hal ini mengingat bahwa Indonesia sedang berkembang pada era Industri 5.0 yang kebanyakan aktivitas pembangunan ekonomui berlangsung melalui media digital.
4. Termasuk dalam hal ini juga meliputi penjalinan hubungan kerjasama ke instansi-instansi pemerintah dengan instansi aparat penegak hukum yang ada di daerah berupa bentuk hubungan kerjasama dalam mempelajari, melakukaan pertukaran informasi guna menselaraskan database maupun mempelajari terkait isu-isu pelanggaran kekayaan intelektual yang terjadi di Yogyakarta dan melakukan pelatihan tenaga ahli bersertifikasi guna mencapai tujuan akhir berupa mempersiapkan instrumen hukum yang memadai, seperti undang-undang, peraturan pemerintah, maupun bentuk sistem penyelesaian sengketa untuk dapat digunakan oleh pencari keadilan dalam

menyelesaikan permasalahan hukumnya melalui instrumen yang tersedia.

5. Pemberian pemahaman hukum berupa edukasi dan sosialisasi terhadap pentingnya kesadaran hukum dalam perlindungan kekayaan intelektual, baik itu disampaikan ke komunitas pengiat usaha menengah dan kecil (UMKM) yang ada di Yogyakarta, maupun ke masyarakat secara luas maupun institusi pendidikan yang ada di Yogyakarta.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. *Non-Fungible Token (NFT)* merupakan sesuatu hal yang baru dalam dunia teknologi maupun perekonomian digital. Pengaturan regulasi hukum tentang *Non-Fungible Token (NFT)* di Indonesia saat ini belum diatur secara komprehensif. Meskipun demikian, atas karya seni digital seperti ke *Non-Fungible Token (NFT)* yang telah diterbitkan melalui *platform* khusus, oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tetap diakui sebagai objek karya seni rupa tidak berwujud yang dilindungi, terhadap produk-produk digital seperti *Non-Fungible Token (NFT)* secara keperdaatan berdasarkan ketentuan Pasal 499 (KUHPperdata) dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud berupa "Hak" yang merupakan bagian dari asset digital.
2. Adapun yang menjadi kendala dari perlindungan hak cipta karya seni lukis digital berbasis *Non-Fungible Token (NFT)*, yang ditemukan oleh peneliti selama melakukan penelitian ini, adalah lain sebagai berikut: *Pertama*, bahwa berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti yang berasal dari Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) dan Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DITRESKRIMSUS DIY) untuk penyelesaian sengketa berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atas karya seni digital berbasis *Non-Fungible Token (NFT)*, sebelumnya sama sekali belum pernah menangani penyelesaian sengketa terkait persoalan seperti ini. *Kedua*, secara regulasi hukum untuk ketentuan hak cipta, sampai

dengan saat ini belum memiliki peraturan pemerintah atau peraturan pelaksana berkaitan dengan hukum acara secara khusus untuk penyelesaian sengketa hak cipta yang berbasis digital. *Ketiga*, masih sedikitnya jumlah Sumber Daya Manusia (SDM) tenaga ahli yang bersertifikasi khusus untuk (Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang ada dalam lingkungan kantor Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta (KEMENKUMHAM DIY) dan Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DITRESKRIMSUS DIY), termasuk dalam hal ini berkaitan dengan tugas dan pokok dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) belum berjalan secara maksimal, dikarenakan untuk Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) membutuhkan kompetensi khusus dalam hal penanganan sengketa untuk pelanggaran hak cipta berbasis digital belum tersedia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, penelitti juga memiliki beberapa saran yang dapat diberikan diantaranya sebagai berikut:

1. Terhadap masyarakat Indonesia, ada baiknya mulai sejak dini untuk dapat menumbuhkan kesadaran hukum dan memahami urgensi perlindungan hukum kekayaan intelektual agar tidak menimbulkan kerugian materiil bagi orang lain akibat dari perbuatan ketidaktahuan atau ketidakpahaman mengenai hukum kekayaan intelektual yang berlaku saat ini.
2. Bagi Dirjen Hukum Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagai lembaga negara yang berwenang dan bertanggungjawab atas pemberian perlindungan hak kekayaan intelektual, hendaknya untuk menyusun, mempersiapkan maupun sesegera mungkin untuk mengambil langkah secara lebih strategis, baik itu dapat dilakukan melalui hubungan kerjasama, melakukan penyeluhan secara lebih masif kepada masyarakat luas maupun mengadakan pelatihan dengan organisasi-organisasi terkait baik secara secara Internasional maupun Nasional guna menyiapkan instrumen hukum yang memadai untuk menjawab persoalan atas isu-isu hukum kekayaan intelektual yang semakin berkembang pesat.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Abdul Kadir Muhammad, "Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual", PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.

Bernard Nainggolan, Komentor Undang-Undang Hak Cipta, Ctk. Kesatu, PT Alumni, Bandung, 2016.

Budi Agus Riswadi, "Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital", FH UII Press, Yogyakarta, 2016.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I, Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta (Edisi 2020), Jakarta, 2020.

Francesco De Carlo, *The intersection between copyright protection and blockchain technology: the case of CryptoArt*. Master's Degree Tesis University Luiss Guido Carli, Roma, 2021.

M. Hawin dan Budi Agus Riswandi, Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2017.

Soerjono Soekanto, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002.

B. Undang-Undang

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Transaksi Elektronik Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;

C. Jurnal

Budi Agus Riswadi, Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet. Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM, Vol. 23 No. 3, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2017

Jessica A. Wood, "The Darknet: A Digital Copyright Revolution," *Richmond Journal of Law & Technology*, Edisi No. 4 Vol. 16, University of Richmond, 2010.

Muhammad Usman Noor, "NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN): Masa Depan Arsip Digital? atau Hanya Sekedar Bubble?", *Jurnal Judex Set Lex Laguens* Edisi No. 2 Vol. 7, Fakultas Hukum Universitas Indonesia 2021.

Ni Made Dwi Marini Putri, "Perlindungan Karya Cipta Foto Citizen Journalist Yang Dipublikasikan Di Instagram", *Jurnal Magister Hukum*, Vol. 6, No. 2, 2017.

Ni Made Dwi Marini Putri, "Perlindungan Karya Cipta Foto Citizen Journalist Yang Dipublikasikan Di Instagram", *Jurnal Magister Hukum*, Vol. 6, No. 2, 2017.

Ni Nyoman Dianita Pramesti Ketut Westra, "Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta," *Jurnal Magister Hukum Udayana*, Edisi No. 10, Vol. 1, Fakultas Hukum Udayana, 2021.

Sunaryati Hartono dkk, *Analisa dan Evaluasi Peraturan Perundang-undangan Peninggalan Kolonial Belanda*, *Jurnal Badan Pembinaan Hukum Nasional*, Edisi No. 2 Vol. 2 Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2015.

D. Data Elektronik

Hak Asasi Manusia R.I terdapat dalam <https://www.dgip.go.id/unduh/laporan-tahunan> , diakses pada 19 Mei 2023 pada pukul 21:33 WIB.

<https://jogja.kemenkumham.go.id/berita-kanwil/berita-utama/survei-kepuasan-masyarakat-kanwil-kemenkumham-diy-tunjukkan-hasil-gemilang>, diakses pada tanggal 7 Juli 2023, pada pukul 16:20 WIB.