

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PENCIPTA *NON FUNGIBLE TOKEN*
(*NFT*) PERSPEKTIF UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

JURNAL ILMIAH



Oleh:

ALFIAN HADI
D1A020548

FAKULTAS HUKUM, ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MATARAM

MATARAM

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PENCIPTA *NON FUNGIBLE TOKEN*
(*NFT*) PERSPEKTIF UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

JURNAL ILMIAH



Oleh:

ALFIAN HADI
D1A020548

Mengetahui:
Pembimbing Pertama,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kurniawan", is written over a horizontal line.

Prof. Dr. Kurniawan, S.H., M.Hum

NIP. 197703032003121001

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PENCIPTA *NON FUNGIBLE TOKEN (NFT)*
PERSPEKTIF UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**ALFIAN HADI
D1A020548**

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MATARAM**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum bagi pencipta non-fungible token (NFT) dalam perspektif Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum Normatif, yaitu dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konsektual. Kedudukan dari NFT merupakan aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti karya seni, musik, item dalam gim, foto, GIF, dan video. NFT memungkinkan aset digital untuk diperdagangkan dalam sistem bernama blockchain, yang memberikan keunikan dan bukti kepemilikan yang tidak dapat dipalsukan. NFT (Non-Fungible Token) dapat diperjual belikan secara online. mengenai perlindungan hukum terhadap Non-Fungible Token (NFT) menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dapat disandarkan kepada pasal 5 ayat 1 tentang hak moral dan Pasal 40 ayat 1 Ciptaan yang Dilindungi. Undang-undang ini memberikan perlindungan hak cipta bagi pencipta karya, termasuk karya seni digital yang terwakili dalam bentuk NFT. NFT juga dapat dilindungi melalui sistem blockchain, namun masih terdapat kekosongan norma mengenai NFT.

Kata Kunci: Non Fungible Token, Hak Cipta, Jual beli online.

LEGAL PROTECTION FOR CREATORS OF NON-FUNGIBLE TOKENS (NFT) BASED ON ACT NUMBER 28 OF 2014 CONCERNING COPYRIGHT

Abstract

The purpose of the study is to analyze legal protection for creators of non-fungible tokens (NFT) based on Act Number 28 of 2014 concerning the Copyright perspective. The type of research is a normative legal research method, namely with a statute approach and a contextual approach. NFTs are digital assets that represent real-world objects such as works of art, music, in-game items, photos, GIFs, and videos. NFTs allow digital assets to be traded in a system called blockchain, which provides unique and unforgeable proof of ownership. NFT (Non-Fungible Token) can buy and sell online. regarding legal protection for Non-Fungible Tokens (NFT) according to Act Number 28 of 2014 concerning Copyright, it can be relied on Article 5 paragraph 1 concerning moral rights and Article 40 paragraph 1 Protected Works. This law provides copyright protection for works creators, including digital works of art represented in the form of NFTs. NFTs can also be protected through the blockchain system, but there is still a lack of NFT norms.

Keywords: Non-Fungible Token, Copyright, Marketing Online.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah berdampak pada kegiatan transaksi di bidang ekonomi. Munculnya digitalisasi melahirkan konsep *Metaverse*, *cryptocurrency*, dan *NFT*. *NFT* merupakan istilah ekonomi terhadap segala sesuatu yang tak tergantikan (*non fungible*) dalam bentuk aset digital. Kegiatan transaksi jual beli *NFT* menimbulkan beberapa masalah hukum dalam hal ini masalah mengenai legalitas sah tidaknya transaksi jual beli *NFT* yang dilakukan melalui sistem *smart contract* dalam *block chain* otomatis melalui sistem komputer yang menggantikan peran pihak ketiga. Lebih lanjut timbul juga masalah mengenai status kepemilikan Hak Cipta yang melekat terhadap *NFT* baik *NFT* yang di jual maupun *NFT* yang dibeli dan diperjual belikan seterusnya, mengingat *NFT* merupakan objek instrumen investasi baru sebagai aset digital sehingga perlu di kaji lebih lanjut guna memberikan pemahaman hukum yang komprehensif karna dalam *NFT* terdapat kekosongan norma, hal ini jelas *NFT* ada bentuknya namun perlindungannya belum ada.¹

Teknologi *NFT* adalah sejenis aset digital di bidang seni dengan melakukan transaksi pada *platform* khusus (*OpenSea*, *Rarible*, *Foundation*) melalui pembayaran *cryptocurrency* dari program *Ethereum* (kontrak pintar *Ethereum*). Aset digital yang ditransaksikan berupa karya seni, video, foto, bahkan musik. Selain itu, pembuat aset digital dapat mengambil manfaat dari perdagangan di pasar *NFT*. Penggunaan *NFT* oleh seniman untuk menjual karyanya dalam bentuk digital merupakan suatu aset dalam bentuk digital. *NFT* ini dapat dikatakan aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti karya seni lukisan, animasi, foto, video, gambar, musik, tanda tangan, tiket, dan

¹ Fathurrohman Siliwangi, *Jual Beli Non Fungible Token (NFT) sebagai Aset Digital Dihubungkan dengan Hak Cipta berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan*, Article Universitas Islam Bandung, Bandung, 2022, hlm.45.

karya kreatif lainnya. *NFT* merupakan platform digital baru yang membantu para seniman untuk memberdayakan hasil karyanya dengan melakukan akses yang mudah serta alat dan metode yang aman sehingga mudah untuk digunakan. Hal tersebut memungkinkan seniman untuk memonetisasi karya mereka dalam proses yang lebih efisien.²

Muncullah teknologi yang bernama *blockchain*. Teknologi ini lalu dikembangkan menjadi *NFT*. Teknologi ini dapat mengidentifikasi karya seni sebagai kode atau susunan kode digital yang terverifikasi oleh komputer-komputer yang saling terhubung. Di Indonesia sendiri perdagangan atau transaksi terhadap karya seni dalam bentuk *NFT* marak dilakukan melalui situs-situs web maupun melalui jejaring media sosial. Hal ini sejalan dengan potensi *NFT* yang sedang berkembang dalam negeri, di mana Indonesia sendiri tercatat sebagai negara dengan pengguna *NFT* terbanyak di dunia. Mengutip laporan dari Statista Digital Economy Compass 2022, Indonesia berada pada urutan kedelapan dengan jumlah total mencapai 1,25 juta pengguna. Adapun layanan ini bisa dimanfaatkan bagi para kreator *NFT* yang ingin memperkenalkan karya-karyanya dengan mudah, dalam sebuah platform yang sudah terjamin keamanannya. Fitur *NFT Marketplace* ini sendiri dapat diakses secara langsung melalui website resmi Nusa Finance. bagaimana hukum di Indonesia menindaklanjuti terkait perlindungan terhadap karya seni dalam bentuk *NFT* dari sisi perlindungan terhadap hak cipta yang dimilikinya.

Terkait dengan perlindungan secara hukum kekayaan intelektual terhadap karya seni dalam bentuk *NFT*, adalah hukum kekayaan intelektual yang berlaku di Indonesia yaitu yang berkaitan dengan hak cipta adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

² Recca Ayu Hapsari, dkk, *Perlindungan Hukum terhadap Teknologi Non-Fungible Token (NFT) sebagai Identitas Karya Intelektual*, Amsir Law Journal, Vol.4, Sulawesi Selatan, 2023, hlm.237.

Tentang Hak Cipta atau selanjutnya disebut sebagai UU Hak Cipta, Hal ini menjadi isu menarik terutama mengenai bagaimana hukum di Indonesia menindaklanjuti terkait perlindungan terhadap karya seni dalam bentuk *NFT* dan dari sisi perlindungan terhadap hak cipta yang dimilikinya. Pada dasarnya perlindungan karya seni dalam bentuk *NFT* di Indonesia belum diatur pada peraturan-perundang-undangan.³

NFT sendiri merupakan hal penting dalam perlindungan hak cipta. Pada *NFT* dapat membuktikan bahwa sebuah karya seni lebih dulu ada karena tercatat lebih awal. Ini merupakan bukti kuat dari lahirnya karya tersebut. Hal inilah yang membuat *NFT* menjadi teknologi *enabler* untuk melindungi hak cipta.⁴

Salah satu *NFT* yang banyak diperjual belikan adalah karya lukisan digital. Lukisan digital dapat diartikan secara singkat adalah lukisan yang dibuat melalui media digital tidak menggunakan media konvensional seperti kanvas. Di Indonesia sendiri fenomena *NFT* sedang naik daun banyak yang berlomba untuk menjual karya lukisan digitalnya atau karya digital lainnya dalam bentuk *NFT* agar dapat diperjual belikan dengan harga yang mahal. Terlebih ada seorang dari Indonesia yang bernama Ghozali berhasil meraih keuntungan yang besar dari penjualan potret dirinya yang diperjual belikan dalam bentuk *NFT*. *NFT* termahal sendiri saat tulisan ini dibuat adalah “*The Merge*” karya Pak dengan harga 91,8 juta USD atau setara dengan Rp 1,3 triliun lebih.⁵ Berkat fenomena dan keunikannya yang memiliki nilai tukar yang tidak dapat ditukar tersebut banyak masyarakat Indonesia yang berbondong-bondong membuat karya

³ *Ibid*, hlm.238

⁴Fitri Novia Heriani, *Perlindungan Hak Cipta Masih Dikaji*, diakses melalui <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta-nft-masih-dikaji-lt640fa69c> pada tanggal 3 Oktober 2023 pukul 20.54 WITA.

⁵ Cornileus Novan Trihansyah, *Non-fungible Token (NFT), Hak Cipta, Lukisan Digital*, diakses melalui <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article> pada tanggal 3 Oktober 2023 pada pukul 21.18 WITA

ataupun membeli sebuah karya dalam bentuk *NFT* yang dijadikan sebagai sebuah investasi atau hanya sekedar koleksi. Akan tetapi hadirnya *NFT* sebagai produk baru di Indonesia dan perkembangannya yang meluas di masyarakat bahkan masyarakat awam di Indonesia memunculkan permasalahan baru mengenai perlindungan hukumnya terkait pelanggaran hak cipta pada produk-produk karya cipta digital dalam bentuk *NFT*.⁶

Dalam Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik saat ini belum mengatur secara khusus dan konkret mengenai perlindungan hak cipta karya seni dua dimensi dibidang teknologi dalam ruang cyberspace. Perlindungan terhadap karya seni dua dimensi, menjadi sebuah dilema ketika jual beli karya seni digital yang dilakukan dalam media digital justru telah melanggar karya seni fisik akibat dari kesamaan yang terdapat pada kedua karya tersebut. kedaan sedemikian rupa tidak dapat dibendung oleh hukum akibat dari perkembangan teknologi serta pemanfaatannya yang lebih cepat daripada perkembangan hukumnya.⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Untuk mengetahui kedudukan *Non Fungible Token* (*NFT*) Di dalam sebuah jual beli online dan mengetahui Perlindungan Hukum terhadap pemilik konten pada *NFT* menurut Undang-undang No 28 Tahun 2014 Hak Cipta.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu jenis penelitian normatif. Penelitian jenis ini hukum dikonsepsikan sebagai hukum tertulis dalam peraturan

⁶ Teti Tiran, *NFT, Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Hak Kebendaan*, jurnal kewarganegaraan, UKM, Vol 6 No.3, Jawa Barat, 2022, hlm 67.

⁷ Bio bintang gidete, *Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang Dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*, Jurnal Fundamental Justice, Vol.3 No 1, Mataram, 2022, hlm 3-4.

perundang-undangan atau hukum yang dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas. Penelitian ini berlandaskan norma-norma hukum yang berlaku yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan.

II. PEMBAHASAN

A. Kedudukan *Non Fungible Token* (NFT) Di dalam sebuah jual beli online

Dalam Kegiatan jual beli online saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli online ini semakin baik dan beragam. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa dalam sistem jual beli online produk yang ditawarkan hanya berupa penjelasan spesifikasi barang dan gambar yang tidak bisa dijamin kebenarannya. Untuk itu sebagai pembeli, maka sangat penting untuk mencari tahu kebenaran apakah barang yang ingin dibeli itu sudah sesuai atau tidak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jual beli adalah persetujuan saling mengikat antara penjual, yakni pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. jual beli online adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. Jual beli secara online menerapkan sistem jual beli di internet. Tidak ada kontak secara langsung antara penjual dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan handphone, komputer, tablet, dan lain-lain.

Subjek dan Objek Jual Beli Online Dalam transaksi jual beli online yaitu penjual dan pembeli tidak bertemu langsung dalam satu tempat melainkan melalui dunia maya. Adapun yang menjadi subjek jual beli online tidak berbeda dengan jual beli secara konvensional, yaitu pelaku usaha selaku penjual yang menjual barangnya dan pembeli sebagai konsumen yang membayar harga barang. Penjualan dan pembelian online terkadang hanya dilandasi oleh kepercayaan, artinya pelaku jual beli online kadang tidak jelas sehingga rentan terjadinya penipuan. Adapun yang menjadi objek jual beli online, yaitu barang atau jasa yang dibeli oleh konsumen, namun barang atau jasa tidak dilihat langsung oleh pembeli selaku

subjek jual beli online, Sangat berbeda dengan jual beli secara konvensional dimana penjual dan pembeli dapat bertemu dan melihat objek jual beli secara langsung, sehingga memungkinkan pembeli mendapatkan kepastian terkait dengan kualitas barang yang ingin dibelinya, sehingga sangat minim terjadi tindakan penipuan.⁸

Dalam kegiatan juala beli online ada berbagai tempat untuk meleakakukan pemasaran atau platform, Dari Tempat Jual Beli Online Ada beberapa yang biasa ditempati oleh pelaku usaha untuk berjualan online, yaitu:

a) *Marketplace*

Pelaku usaha menjajakan produk yang dijual dengan mengunggah foto produk dan deskripsi produk yang dijual di marketplace. *Marketplace* tersebut telah menyediakan sistem yang tertata sehingga pelaku usaha hanya perlu menunggu notifikasi jika ada konsumen yang melakukan pembelian. Contoh dari marketplace adalah Shopee.com, BukaLapak.com dan Tokopedia.com

b) *Website*

Seorang pelaku usaha online dapat membuat situs yang ditujukan khusus untuk berbisnis online. Situs tersebut memiliki alamat atau nama domain yang sesuai dengan nama toko onlinenya. Untuk membuat situs dengan nama yang sesuai seperti itu, pelaku usaha harus membayar biaya hosting. Beberapa penyedia web menawarkan paket-paket situs dengan harga yang berbeda-beda. Ada yang termasuk template atau desain dari situs tersebut, atau ada pula yang terpisah. Ini tergantung paket apa yang dipilih oleh seorang pelaku usaha. Contohnya ialah, OLX.com.

⁸ Raden fatah, *jual beli online dalam non fungible token (NFT)* , diakses melalui <https://repository.radenfatah.ac.id/16962/2/3%20BAB%20II.pdf>, pada tanggal 19 November 2023 pada pukul 15.37 WIB.

c) *Webblog*

Pelaku usaha yang memiliki budget yang terbatas bisa mengandalkan weblog gratis seperti blogspot atau wordpress. Dengan format blog, pelaku usaha dapat mengatur desain atau foto-foto produk yang ia jual. Contoh yaitu www.bajumuslimtermurah.blogspot.com, <http://morinabusana.blogspot.com>.

d) *Forum*

Salah satu tempat berjualan secara online yang paling banyak digunakan adalah forum yang digunakan sebagai tempat jual beli. Biasanya, forum ini disediakan oleh situs-situs yang berbasis komunitas atau masyarakat. Dari forum ini, seseorang dapat menemukan apa yang ia cari dan apa yang sebaiknya ia jual. Untuk mengakses dan membuat posting di sebuah forum, pelaku usaha diharuskan untuk sign up terlebih dahulu untuk menjadi member dari situs tersebut. Contohnya yaitu, Kaskus.co.id, Paseban.com.

e) *Media Sosial*

Salah satu sarana yang cukup efektif untuk berbisnis online, adalah media media yang menyentuh masyarakat secara personal, yaitu media sosial. Contohnya ialah, Facebook, twitter, instagram, dan lain-lain.⁹

Pada penjualan online terdapat beberapa komponen yang terkait, dimana komponen-komponen ini membentuk sebuah mekanisme pasar penjualan online yaitu:

1. *Konsumen*

Konsumen disini berbicara mengenai para pengguna internet yang dijadikan sebagai target pasar yang potensial untuk diberikan sebagai macam penawaran baik berupa produk, jasa maupun informasi oleh penjual.

⁹ Ibid

2. Penjual

Penjual merupakan pihak yang menawarkan produk, jasa atau informasi kepada para konsumen baik secara individu maupun organisasi. Proses penjualan dapat dilakukan dengan menggunakan media website yang dimiliki oleh penjual.

3. Produk

Pada transaksi penjualan online, sesungguhnya produk yang ditawarkan adalah produk digital. Hal ini dikarenakan konsumen tidak melihat secara langsung produk yang ditawarkan dalam bentuk katalog produk dalam halaman website.

4. *Front end*

Front end merupakan aplikasi web yang dapat berinteraksi dengan para pengguna secara langsung. Beberapa proses bisnis yang terdapat pada front end ini antara lain adalah katalog, keranjang belanja (*shopping cart*) dan mesin pencari (*search engine*).

5. Infrastruktur

Infrastruktur pasar yang menggunakan media elektronik meliputi penggunaan perangkat keras, perangkat lunak dan juga sistem jaringan komputer seperti penggunaan jaringan komunikasi internet.

6. Back end

Back end merupakan bentuk aplikasi yang secara tidak langsung berperan sebagai pendukung dari aplikasi front end. Dimana semua aktifitas yang berkaitan dengan pemesanan, barang, manajemen pengelolaan produk, proses pembayaran dan pengiriman barang termasuk dalam proses bisnis back end.

7. Partner Bisnis

Partner bisnis merupakan pihak yang dapat melakukan kolaborasi atau kerjasama dengan para produsen. Contoh partner bisnis adalah seperti bank yang dapat memudahkan proses pembayaran (*payment gateway*) yang dilakukan oleh para konsumen baik via transfer maupun *mobile banking (m-banking)*.

8. *Support Services*

Beberapa layanan yang masuk ke dalam *support services* adalah *trust service*, yang menjamin keamanan dalam proses transaksi penjualan online.

peran *marketplace* terhadap ekonomi membuat penjual memiliki kesempatan untuk menjangkau calon pembeli lebih luas dari berbagai daerah. Selain itu mereka juga tidak perlu mengeluarkan tenaga dan biaya untuk penyewaan ruko (toko). Sehingga bagi penjual mengeluarkan sedikit modal dan tidak memiliki toko pun akan sangat terbantu, karena dengan begitu mereka akan tetap mampu berjualan.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas *NFT (Non-Fungible Token)* adalah Aset Digital seperti karya seni, video klip, musik, dan barang berharga lainnya,. *NFT* memungkinkan aset digital untuk diperdagangkan dalam sistem bernama *blockchain*, yang memberikan keunikan dan bukti kepemilikan yang tidak dapat dipalsukan. *NFT (Non-Fungible Token)* dapat diperjual belikan secara online. Proses jual beli *NFT* dilakukan melalui platform khusus, seperti *OpenSea*, *SuperRare*, dan *Rarible*, dan pembayaran biasanya menggunakan mata uang kripto. *NFT* memiliki tingkat keaslian yang tinggi dan

¹⁰ Tribakti, *NFT*, Diakses melalui <http://repo.iai-tribakti.ac.id> Pada tanggal 29 November 2023 Pukul 21.22 WIB.

menyertakan bukti kepemilikan dalam bentuk sertifikat, yang membuatnya menarik bagi para kolektor dan investor. Oleh karena itu, *NFT* telah menjadi cara populer untuk jual beli aset digital secara online. Dengan demikian, *NFT* hanya dapat diperjual belikan secara online yang berupa aset digital. Karena *NFT* termasuk kedalam komponen-komponen yang ada dalam jual beli online. Dalam Proses jual beli *NFT* ini tidak melibatkan kontak langsung antara penjual dan pembeli, dan transaksi dilakukan melalui jejaring social atau internet.

B. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta *Non Fungible Token (NFT)* Menurut Undang-Undang No 28 Tahun 2014

Terkait dengan perlindungan secara hukum kekayaan intelektual terhadap karya seni dalam bentuk *NFT*, adalah hukum kekayaan intelektual yang berlaku di Indonesia yaitu yang berkaitan dengan Hak cipta adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *NFT* merupakan karya berbasis program komputer sehingga dapat dilindungi secara hukum sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 40 ayat (1) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu perlindungan atas Program Komputer. (1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematograh;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.¹¹

Dalam Undang- Undang di atas yang menjadi berhubungan dengan *NFT* yaitu Pasal 40 (1) ayat 1 Huruf D,F,J,K,L,M,N,R,S. *NFT* juga dapat membuktikan dengan tegas siapa pemilik sebelumnya, yang merupakan cara lain untuk mendukung keaslian *NFT*. Karena kepemilikan dapat ditelusuri kembali ke pencipta. *NFT*

¹¹ *Loc.Cit*

menjadi aplikasi yang bersifat praktis mampu mempopulerkan karya. NFT mampu menjaga status kepemilikan karya yang sudah di minting dan publikasi, pada platform marketplace. Sertifikat kepemilikan karya dalam bentuk digital menjadi cara untuk mendeteksi suatu karya NFT. NFT menjaga penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan, hingga pengumuman ciptaan. Hal ini menjadi tanda bahwa pencipta dijaga kepemilikannya saat karya seni telah masuk pada marketplace. Upaya represif dalam NFT adalah sanksi yang diberikan kepada pelaku pelanggaran hak cipta atau plagiarisme pada proses minting NFT yang dimana Sanksi diberikan kepada pelaku pelanggaran hak cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 112 yang berbunyi: “Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)”.¹²

Dengan demikian perlindungan hukum terhadap *Non-Fungible Token (NFT)* melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Meskipun undang-undang tersebut memberikan dasar perlindungan hak cipta bagi karya seni digital yang terwakili dalam bentuk *NFT*, Namun belum ada regulasi khusus mengenai *NFT* dan belum ada sistem penyaringan serta kebijakan dari marketplace *NFT*, yang membuat pelanggaran hak cipta masih terjadi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan regulasi yang lebih spesifik mengenai perlindungan hukum *NFT* di Indonesia.

¹² KlikLegal, *Smart Contract Sistem NFT* , Diakses melalui <https://kliklegal.com/smart-contract-sebagai-tindakan-preventif-dalam-upaya-pelindungan-data-pribadi-pada-platform-nft-di-indonesia/>, Pada Tanggal 23 November 2023 Pukul 03.30 WIB.

III. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan Pembahasan terhadap hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kedudukan *NFT* dalam jual beli online sebagai aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti karya seni, musik, item dalam gim, foto, GIF, dan video. *NFT* juga termasuk kedalam komponen-komponen mekanisme pasar penjualan online seperti adanya konsumen, penjual dan produk barang yang dilakukan secara elektronik. Dalam proses jual beli *NFT* ini tidak melibatkan kontak langsung antara penjual dan pembeli. Layanan yang diberikan *NFT* masuk kedalam support service yang menjamin keamanan dalam proses transaksi penjualan online dengan sistem blockchain. *NFT* itu sendiri tidak bisa dijadikan sebagai alat tukar tetapi bisa diperjual belikan seperti halnya aset fisik. karena aset digital merupakan segala sesuatu yang hanya ada dalam bentuk digital dan dilengkapi dengan hak penggunaan yang berbeda atau izin penggunaan yang berbeda.
2. Perlindungan Hak cipta atas *Non-Fungible Token (NFT)* Tidak terdapat undang-undang yang mengatur secara jelas tentang *NFT* sehingga belum ada regulasi khusus yang mengatur *NFT*. Peran Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hanya Mengatur karya-karya yang terdapat di dalam *NFT* itu sendiri sehingga tidak terdapat kekosongan hukum, apabila pencipta karya dirugikan dengan plagiarisme karya dan apabila terdapat plagiat atau pelanggaran hak cipta atas karya yang sudah diciptakan oleh pencipta karya masih dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Meskipun demikian, Smart Contract

sebagai Tindakan Preventif dalam Upaya Pelindungan Data Pribadi pada Platform NFT di Indonesia melalui teknologi *blockchain* dalam *NFT* yang dapat membantu untuk melindungi data transaksi *NFT* termasuk informasi tentang pencipta, harga, histori kepemilikan aset dan mengatur segala kegiatan dalam *NFT*. Hal ini membuat *blockchain* menjadi teknologi *enabler* untuk melindungi *NFT*.

B. Saran

1. Memperhatikan peran marketplace *NFT* dalam perlindungan Hak Cipta dan Keberadaan pengaturan seputar *NFT* yang lebih komprehensif akan mendorong perdagangan *NFT* yang lebih bermanfaat baik secara nasional maupun transnasional.
2. Perlu adanya pengaturan secara lengkap mengenai kedudukan dan sistem dalam rangka memastikan bahwa *NFT* merupakan salah satu aset dalam jual beli online. Lebih lanjut menegaskan kedudukan hukum dari *NFT* itu sendiri sebagai karya seni digital atau aset digital diwakili token tersebut di dalam Undang-Undang no 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku, Makalah, dan Artikel

- Bio bintang gidete, *Perlindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang Dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*, Jurnal Fundamental Justice, Vol.3 No 1,Mataram, 2022, hlm 3-4.
- Cornileus Novan Trihansyah, *Non-fungible Token (NFT), Hak Cipta, Lukisan Digital*, diakses melalui <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article> pada tanggal 3 Oktober 2023 pada pukul 21.18 WITA
- Fathurrohman Siliwangi, *Jual Beli Non Fungible Token (NFT) sebagai Aset Digital Dihubungkan dengan Hak Cipta berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan*, Article Universitas Islam Bandung, Bandung, 2022, hlm.45.
- Recca Ayu Hapsari, dkk, *Perlindungan Hukum terhadap Teknologi Non-Fungible Token (NFT) sebagai Identitas Karya Intelektual*, Amsir Law Journal, Vol.4, Sulawesi Selatan, 2023, hlm.237.
- Teti Tiran, NFT, *Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Hak Kebendaan*, jurnal kewarganegaraan, UKM, Vol 6 No.3,Jawa Barat, 2022, hlm 67.

B. Internet

- Fitri Novia Heriani, *Perlindungan Hak Cipta Masih Dikaji*, diakses melalui <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta-nft-masih-dikaji-1t640fa69c> pada tanggal 3 Oktober 2023 pukul 20.54 WITA.
- KlikLegal, *Smart Contract Sistem NFT* , Diakses melalui <https://kliklegal.com/smart-contract-sebagai-tindakan-preventif-dalam-upaya-pelindungan-data-pribadi-pada-platform-nft-di-indonesia/>, Pada Tanggal 23 November 2023 Pukul 03.30 WIB.
- Raden fatah, *jual beli online dalam non fungible token (NFT)* , diakses melalui <https://repository.radenfatah.ac.id/16962/2/3%20BAB%20II.pdf>, pada tanggal 19 November 2023 pada pukul 15.37 WIB.
- Tribakti, *NFT*, Diakses melalui <http://repo.iai-tribakti.ac.id> Pada tanggal 29 November 2023 Pukul 21.22 WIB.