

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi modern memaksa umat manusia untuk hidup saling berdampingan dengan teknologi. Keberagaman kebutuhan hukum dalam masyarakat tidak dapat dilepaskan dari pesatnya perkembangan teknologi, terutama dalam sektor bisnis. Intensitas pemanfaatan data serta tingkat mobilitas yang semakin tinggi telah menciptakan kondisi baru yang memungkinkan konsumen melakukan berbagai aktivitas transaksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Fenomena tersebut pada akhirnya memunculkan tantangan sekaligus pertanyaan terhadap relevansi dan kecukupan peraturan perundang-undangan yang berlaku saat ini (Kustoro Budiarta, Ekonomi dan Bisnis Digital, 2020). Kevin McCoy, seorang seniman digital, menciptakan Quantum, NFT pertama dalam sejarah, pada tanggal 3 Mei 2014. Quantum sebenarnya adalah segi delapan berpiksel yang dianimasikan dan berisi berbagai bentuk yang berputar di sekitar pusat yang sama, seperti busur dan lingkaran. Bentuk yang sama, dengan bentuk yang lebih besar melingkari bentuk yang lebih kecil. Warna-warna neon memberikan animasi ini tampilan yang berdenyut dan menghipnotis juga. Pada bulan Juni 2021, karya seni digital ini menghasilkan lebih dari \$1,4 juta di lelang Sotheby's. Berdasarkan temuan penelitian, kualitas nilai estetika karya NFT dicirikan oleh beberapa faktor, antara lain pemilihan karakter, pemilihan objek gambar, pemilihan gaya, dan nilai guna. NFT merupakan salah satu token unik digital yang di dalamnya berisi berbagai jenis gambar yang dibuat

oleh pencipta sehingga pencipta mendapatkan sertifikat sebagai bentuk kepemilikan atas karya NFT yang disimpan di *blockchain* dengan dijalankan kontrak pintar (Thalib, 2022). *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan suatu bentuk *platform* digital yang memberikan kepemilikan eksklusif kepada pemiliknya. Dalam konteks ini, pencipta atau penjual karya digital seperti gambar, fotografi, musik, lukisan digital, dan bentuk karya digital lainnya memiliki hak penuh atas karya tersebut sebelum dialihkan kepada pihak lain. Namun, setelah karya tersebut diperdagangkan dan dimiliki oleh pembeli atau investor, hak kepemilikan atas karya tersebut berpindah sepenuhnya kepada pihak pembeli (Hugo, 2022). Selain itu, NFT juga dipandang sebagai inovasi teknologi terkini yang mampu memberdayakan seniman melalui penyediaan sarana dan mekanisme yang aman, mudah diakses, serta efisien dalam penggunaannya. Keberadaan NFT memungkinkan seniman untuk menciptakan, mendistribusikan, dan memonetisasi karya mereka secara lebih sederhana, cepat, dan efektif. Berbagai bentuk karya digital, seperti seni digital, klip video, gambar bergerak (GIF), unggahan media sosial, hingga kartu perdagangan digital, dapat dikategorikan sebagai NFT (Aletha, 2021).

Bahwa penegakan hukum terkait Transaksi *Non-Fungible Token* (NFT) dalam Hak Kekayaan Intelektual merupakan salah satu cara untuk menjaga perlindungan hukum dan kepemilikan suatu karya pada *platform* NFT. Sebuah karya seni dilindungi oleh hak ekonomi dan moral. Sejarah panjang dan landasan seni sebagai alat investasi untuk status dan kenikmatan estetika sebenarnya adalah asal mula konsep NFT. Terlepas dari kenyataan bahwa NFT mungkin memiliki nilai estetika dan sentimental yang signifikan, mengadopsi

perspektif realistis adalah hal yang penting. Estetika dapat dipahami sebagai konsep mengenai keindahan sebagaimana dikemukakan oleh Miralay dan Egitmen (2019). Namun demikian, persepsi terhadap keindahan bersifat relatif dan dapat berbeda antara satu negara dengan negara lainnya, bergantung pada sudut pandang, keyakinan, serta ideologi yang dianut oleh masing-masing individu. Dalam konteks kajian seni, estetika berfungsi sebagai kerangka analisis untuk mengkaji unsur-unsur intrinsik maupun ekstrinsik yang terkandung dalam suatu karya seni. Selanjutnya, Paschen dan Cohan menjelaskan bahwa Non-Fungible Token (NFT) merupakan suatu catatan kepemilikan atas karya seni digital berupa gambar yang disimpan dan diamankan melalui teknologi *blockchain* (Paschen, 2021). Adapun *blockchain*, sebagaimana dijelaskan oleh Bhiantara, adalah kumpulan blok data digital yang saling terhubung dan memungkinkan interaksi antarpengguna secara langsung tanpa perantara, di mana setiap pengguna turut menyimpan salinan data blok pengguna lainnya dalam jaringan tersebut (Bhiantara, 2018).

Menurut Rudi Hermawan, pencipta NFT lainnya dan anggota Sewon NFT Club, secara umum ada beberapa faktor yang dapat dijadikan pedoman untuk menilai kualitas sebuah karya seni NFT. Menurutnya, karya NFT yang baik dan layak untuk dikoleksi harus memenuhi tiga syarat: harus bermanfaat atau bermanfaat, mempunyai nilai yang jelas, dan memiliki roadmap. Meski dibuat dalam format NFT, setiap karya seniman selalu memiliki tema yang sama. Karya seni NFT juga harus memiliki kepribadian yang unik bagi setiap senimannya. Suatu karya dapat dicurigai *copy minting* atau sekedar menjiplak karya orang lain apabila terdapat kesamaan atau karakter, misalnya dua karya

berbeda nyata satu sama lain. Menurut Rudi Hermawan, “Seorang seniman harus mempunyai konsep terlebih dahulu sebelum mencetak karyanya menjadi NFT” (Festiverse, 2022).

Keberadaan NFT di Indonesia ditandai dengan viralnya sebuah foto selfie unik yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang di unggah melalui situs jual beli NFT. Koleksi foto selfie *Non-Fungible Token* (NFT) Ghazali *Everyday* yang terjual hingga Rp 1,8 miliar di OpenSea menghebohkan dunia maya. Di beberapa situs media sosial, sang pemilik, Sultan Gustaf Al Ghazali, di luar dugaan mendapatkan popularitas dan menjadi perbincangan hangat. Satu Ghazali NFT dulunya hanya berharga 0,001 *Ethereum* atau sekitar Rp 50.000. Harganya melonjak hingga puluhan juta rupiah per foto karena meluasnya penggunaan di komunitas NFT internasional. Chef Arnold dan selebriti Tanah Air lainnya pun turut membeli koleksi tersebut, termasuk 933 foto selfie Ghazali di depan komputer. Sesuai keterangannya, ada 933 foto berbeda di Ghazali *Everyday*. Terlepas dari kenyataan bahwa kedua gambar tersebut diambil di depan komputer, terdapat sejumlah perbedaan, termasuk latar belakang dan gaya rambut. Sensasi media sosial "Ghazali *Everyday*" telah membantu Pasar NFT di Indonesia berkembang dengan menjual NFT, atau token non-fungible, di pasar aset digital OpenSea dalam bentuk potret diri. Akibatnya, tren pembelian NFT didorong.

Dalam esai panjangnya tentang Indoprogress, Martin Suryajaya mengklaim bahwa kombinasi ini benar-benar mengangkat game ke level seni yang utuh. Kelengkapan ini bahkan melampaui gagasan seni secara keseluruhan, yang menurut Richard Wagner dicapai dalam opera. “Video game

menyadari apa yang gagal dikenali oleh sastra modern penonton sebagai kolaborator yang berkontribusi pada plot, bukan mengartikannya,” katanya. ia menyebut video game sebagai *Gesamtkunstwerk*, atau "karya seni total", dalam konteks ini. Para pecinta game kini dapat menikmati game buatan lokal lainnya yang telah dikembangkan. Mengusung *genre card battle*, game strategi ini diberi nama *Garuda Dynasty*. Gamenya sendiri juga merupakan game edukasi dengan memperkenalkan karakter raja dan jenderal ternama dari kerajaan nusantara, antara lain Gajah Mada, Hayam Wuruk, Airlangga, Jaya Baya, Ken Alok, dan ratusan jenderal lainnya. Untuk mempromosikan sejarah Indonesia di luar negeri, karakter Dinasti Garuda juga akan dijual sebagai NFT di masa depan. Setelah itu, masyarakat yang ingin membeli karakter NFT *Garuda Dynasty* dapat membelinya di *marketplace* yang menawarkan NFT.

NFT juga bermanfaat bagi mereka yang terlibat dalam industri kreatif di bidang seni rupa digital. Meski demikian, NFT juga berperan penting dalam mempromosikan keberagaman budaya Indonesia secara besar-besaran. Kekayaan budaya Bali diperkenalkan dalam koleksi NFT *Quantum Temple*. Sebagai penerima penghargaan "*Awake Tourism Challenge 2023*" dari Organisasi Pariwisata Dunia PBB dalam kategori "Keterlibatan Komunitas Lokal", *Quantum Temple* memungkinkan para kolektor untuk menemukan, mendidik diri mereka sendiri, dan memengaruhi praktisi warisan budaya di seluruh dunia. Melalui inisiatif "*The Paths to Alango*", *Quantum Temple* melindungi warisan budaya Bali. *Quantum Temple* menghasilkan karya seni digital NFT dalam bentuk video yang menampilkan warisan lokal dan kehidupan budaya masyarakat Bali bekerja sama dengan berbagai komunitas

di Bali. Meski demikian, seniman dan kreator lokal Bali juga sudah mulai memasarkan dan menjual karyanya melalui NFT. Seniman lokal asal Desa Tampaksiring, Bali bernama Dewa Gede Raka Jana Nuraga adalah salah satunya Ia sukses melestarikan budaya Bali dalam kanvas digital yang dikenal dengan nama NFT. Seniman yang dikenal sebagai Raka Jana ini adalah pencipta banyak karya. Pertama, koleksi NFT “*Let’s Dance*” merupakan karya digital yang menggunakan penari wanita menggunakan masker untuk menggambarkan situasi pandemi di Bali. Raka Jana pernah menciptakan sebuah karya digital yang dijual dalam bentuk NFT yang menggambarkan prosesi Ngaben khas Bali. Nyatanya, Reconnection karya Raka Jana sukses memperkenalkan budaya Bali. Karya tersebut menggambarkan seseorang sedang mengapresiasi keindahan budaya Bali sambil mengenakan kacamata *reality* (AR).

Awalnya, banyak orang merasa sulit menjaga warisan budaya saat bertransisi ke era modernisasi. Penyebab terbatasnya rasa kepemilikan terhadap identitas budaya tradisional seseorang adalah munculnya budaya baru yang dianut masyarakat tampaknya menandai titik krusial dalam evolusi peradaban (Sapphira, 2023). Oleh karena itu, penting dilakukan upaya pelestarian wayang kulit sebagai warisan budaya nasional. Upayanya dapat dilakukan dengan menjadikan seni wayang kulit menjadi sebuah NFT (*Non-Fungible Token*). NFT memiliki kemampuan untuk melambangkan berbagai aset digital seperti gambar, video, musik, atau karya seni lainnya. NFT dapat dihasilkan, dibeli, diperdagangkan, atau dikumpulkan pada *platform* tertentu yang memanfaatkan teknologi *blockchain*. NFT memungkinkan transformasi

sebuah karya menjadi “token” yang berfungsi sebagai bukti kepemilikan bagi pembeli (Trihansyah, 2023).

Seorang seniman digital Sarah Zucker mulai menjual karya seninya dalam bentuk NFT. Dia membuat keputusan untuk menjadikan NFT sebagai sumber pendapatan utamanya setahun kemudian. Meskipun tahun 2021 belum berakhir, Zucker mengatakan penjualan karya seni digitalnya menghasilkan \$274.000. (Koestanto, 2021) Pada 11 Maret 2021, Beeple, seorang kreator digital terkenal, menjadi berita utama karena mencetak NFT termahal di dunia. Pada penjualan Christie's, karyanya "*Everydays -The First 5000 Days*" menghasilkan *USD 69 juta* atau *Rp 1 triliun* (Abram, 2021). Meskipun demikian terdapat juga tantangan terkait adanya indikasi plagiarisme dengan mengambil elemen-elemen milik orang lain tanpa mengubah bentuknya dalam kepemilikan Karya seni digital NFT yang akan disimak pada bagian selanjutnya.

Salah satu contoh pencurian karya seni modifikasi yang dijual sebagai *Non-Fungible Token* (NFT) adalah kasus Liam Sharp. Liam Sharp, seorang ilustrator dan seniman buku komik dari Inggris, menemukan salinan karyanya di OpenSea, pasar penjualan karya digital untuk *Non-Fungible Tokens* (NFT). Gambar karya seni Liam dicuri oleh peniru dan pencuri seni dan diubah menjadi *Non-Fungible Token* (NFT) di *blockchain Polygon*. Menurut Liam, ini merupakan pelanggaran keamanan dan hak cipta. Parahnya lagi, royalti penjualan akan disetorkan ke rekening si pencuri setelah mereka menjualnya. Seniman asli kehilangan royalti yang seharusnya mereka terima jika sebuah karya seni terjual lebih dari satu kali. Penjualan *Non-Fungible Token* (NFT)

menghasilkan *royalty* pembuat. Pengembang asli *Non-Fungible Token* (NFT) harus selalu menerima *royalty*, terlepas dari berapa kali token tersebut dijual. Karena karyanya dicuri dan dijual, seniman komik Liam Sharp menutup akun *galery* DevianArt miliknya. Sayangnya, praktik ini sudah ada sejak lama dan merugikan artis lain juga. Sharp mulai bekerja untuk Marvel UK sebagai ilustrator. Dia kemudian pindah ke AS dan berkontribusi pada majalah seperti *Man-Thing*, *Venom*, *Spider-Man*, *Hulk*, dan *X-Men*. Selain itu, ia mengerjakan serial *Batman* dan *Superman* dari DC Comics. Di Twitter, Sharp mengumumkan keputusan drastisnya untuk menutup seluruh galeri seni digitalnya, dengan alasan pengalaman buruk (Sastre-Garau, 2022).

Di dunia NFT, pelanggaran hak cipta semakin sering terjadi. Misalnya, seniman dan ilustrator Derek Laufman mengklaim di Twitter bahwa orang lain telah mencuri identitasnya dan karyanya telah dijual di *platform* pasar NFT setelah dicetak ke dalam NFT tanpa persetujuannya. (Stephen, 2021) Selain itu, Simon Stalenhag, pencipta *Tales From The Loop*, juga mengalami pengalaman serupa ketika menemukan NFT untuk karya seninya di pasar *Marble Cards*. (Ibid., 2021) Salah satu contohnya melibatkan Twisted Vacancy, seniman *kripto*, dan *ilustrator* Indonesia Kendra Ahimsa. Tanpa mengubah apa pun, seniman Twisted Vacancy menggabungkan komponen-komponen kecil dari karya seni nyata buatan Kendra Ahimsa menjadi karya digital NFT (Finery, 2021). Salah satu seniman melalui ranah media digital yang telah meniru karya kepemilikan orang lain ini tidak mengekspresikan sebuah kreasi untuk menciptakan seluruh komponen karyanya dari awal, berbeda dengan seniman atau desainer pada umumnya. Dalam mencari setiap bagian di internet,

melacaknnya, dan menyimpannya di asetnya, yang dapat dia akses kapan pun dia mau.

Apabila dibandingkan dengan praktik di negara lain, seperti Amerika Serikat, Non-Fungible Token (NFT) diklasifikasikan sebagai bentuk karya turunan atau hasil penggandaan. Oleh karena itu, kewenangan untuk mentransformasikan suatu karya ke dalam bentuk NFT hanya dimiliki oleh pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas karya tersebut. Di Amerika Serikat, NFT pada umumnya memperoleh perlindungan hukum berdasarkan rezim hak cipta yang berlaku. Undang-Undang Hak Cipta tahun 1976, yang dirancang untuk melindungi karya cipta orisinal, juga mencakup keberadaan NFT, terutama karena NFT kerap berfungsi sebagai representasi dari karya seni digital serta berbagai bentuk konten kreatif lainnya. Perlindungan NFT dalam lanskap hak cipta AS melibatkan beberapa pertimbangan utama diantaranya *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA), Undang-Undang Hak Cipta, Preseden Hukum. Pengaturan NFT di eropa belum sepenuhnya di atur namun, *Regulasi Pasar Aset Kripto* (MiCA) menyediakan kerangka kerja untuk mengatur penerbitan, penjualan, dan penyimpanan aset kripto, termasuk NFT. Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua NFT akan diatur berdasarkan MiCA. Masa depan NFT di Eropa tetap cerah, dan akan menarik untuk melihat bagaimana aset digital unik ini akan terus berkembang dan membentuk ekonomi digital di tahun-tahun mendatang (Engelmann, 2024).

Dalam kerangka aspek hukum Uni Eropa (UE), NFT menerima perlindungan berdasarkan hukum hak cipta, yang diatur oleh arahan UE dan tindakan legislatif masing-masing negara anggota. Penjelasan selanjutnya

menggarisbawahi fakta-fakta utama mengenai perlindungan NFT di UE dalam konteks hukum hak cipta. Saat ini, negara-negara besar, seperti negara-negara maju lainnya, tidak memiliki regulasi yang spesifik untuk token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT).

Di Indonesia, NFT tidak diatur secara khusus oleh peraturan apa pun. Namun dalam hal ini kita bisa mengacu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hal ini disebabkan karena NFT berasal dari suatu ciptaan yang dimasukkan ke dalam ciptaan tersebut. Perlu diingat bahwa NFT dibuat melalui proses penciptaan dan konversi. Intinya, NFT adalah data elektronik yang diubah menjadi sebuah karya seni digital. Sesuai pedoman Pasal 1 Angka 3 UU Hak Cipta, NFT dapat digolongkan sebagai ciptaan. NFT adalah komponen penting dari perlindungan hak cipta. Karena NFT direkam lebih awal, mereka dapat menunjukkan bahwa sebuah karya seni sudah ada terlebih dahulu. Ini menjadi bukti kuat lahirnya karya ini. Oleh karena itu, NFT merupakan teknologi yang memungkinkan perlindungan hak cipta. Aplikasi Baliola berfungsi sebagai ilustrasi. Aplikasi ini merupakan NFT *Marketplace* pertama di Bali yang kepemilikannya diverifikasi dengan memeriksa pernyataan hak cipta, bukti sejarah penciptaan karya, dan detail teknis produk yang dijual. Karena NFT berbasis program komputer, maka ia berhak mendapat perlindungan hukum berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya perlindungan program komputer, yang terdapat pada Pasal 40 ayat (1) huruf s.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 80 ayat (1) yang mengatur tentang pengaturan hak cipta atas transaksi *Non-Fungible*

*Token (NFT), Untuk meminimalisir terjadinya pelanggaran Hak Cipta atas karya seni digital terkhususnya NFT Pasal 80 ayat (1) yang berbunyi: “Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan **perjanjian tertulis dan elektronik** untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2)”.*

Sesuai dengan penjelasan yang telah terurai oleh penulis di atas, dan mengingat pentingnya konsep perlindungan hak cipta bagi Pencipta Karya Seni digital khususnya NFT sebagai karya seni yang timbul dari suatu kerangka pikiran yang mempunyai nilai ekonomis dan mulai marak di masyarakat, maka penulis tertarik untuk mengangkat Judul Proposal sebagai berikut: **“TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA KARYA SENI DIGITAL ATAS GAMBAR NON-FUNGIBLE TOKEN DALAM HUKUM KEKAYAAN INTELEKTUAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 DI INDONESIA”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Teknologi NFT secara teoritis memungkinkan pencipta dan pemegang hak cipta mendapatkan pemasukan (*Royalty*) dari hasil penjualan NFT mereka. Sayangnya, NFT sebagai sebuah teknologi baru juga memiliki beberapa celah resiko diantaranya berupa Hak Kekayaan Intelektual. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Tentang siapa yang berhak untuk membuat dan menjual NFT. Masalah ini mungkin yang paling penting karena pada akhirnya akan menentukan

siapa yang dapat memperoleh keuntungan dari NFT. Jika pengadilan memutuskan bahwa hak untuk membuat dan menjual NFT termasuk dalam hak *eksklusif* pemilik hak cipta, hal itu akan memberikan kejelasan pada sejumlah sengketa NFT.

2. Upaya hukum yang tersedia bagi pemilik hak cipta jika ditemukan bahwa pembuatan atau penjualan NFT telah melanggar hak eksklusif mereka. Masalah ini juga penting bagi setiap pemilik hak cipta dan akan memengaruhi strategi perlindungan dan penegakan yang mereka terapkan untuk karya mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, diperlukan adanya pembatasan ruang lingkup kajian agar pembahasan yang dilakukan menjadi lebih terarah dan fokus pada permasalahan utama yang hendak diselesaikan. Oleh karena itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada peran pemerintah sebagai pihak yang memiliki kewenangan dalam pembentukan regulasi atau peraturan perundang-undangan di Indonesia, khususnya terkait kebutuhan akan pengaturan yang lebih rinci dan konkret mengenai Non-Fungible Token (NFT) dalam rezim hak cipta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis merumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaturan Hak Cipta atas gambar yang diperuntukkan sebagai *Non-Fungible Token* pada sistem *Blokchain*?

2. Bagaimana bentuk Perlindungan Hak Cipta atas gambar sebagai *Non-Fungible Token* terhadap potensi Plagiarisme?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Penulisan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui problematika hukum yang ada dalam perlindungan hak cipta pencipta karya seni digital pada *Non-Fungible Token* (NFT) dan untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap indikasi terjadinya pelanggaran plagiarisme atas gambar yang diperuntukan dalam karya seni digital pada *Non-Fungible Token* (NFT) di Indonesia. Beberapa problematika hukum dalam perlindungan hak cipta pencipta karya seni pada NFT yaitu peraturan hak cipta di Indonesia belum sepenuhnya melindungi hak cipta bagi pencipta NFT, pengkonversian karya tanpa izin, dan peniruan token.

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk menganalisis serta mengkaji bentuk pengaturan dan perlindungan hukum terhadap karya-karya digital yang diwakili oleh NFT dalam konteks hak cipta, serta memberikan rekomendasi untuk pengaturan hukum yang lebih komprehensif terkait transaksi NFT dan pelanggaran hak cipta di ranah digital (Chandra, 2022).

1.5.2 Tujuan Khusus

Untuk menganalisis dan mengkaji secara mendalam bagaimana hak cipta diatur dan diterapkan dalam konteks NFT, dengan fokus pada aspek hukum yang tertulis. Skripsi ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu-isu hukum yang muncul akibat dari penggunaan NFT, serta dapat memberikan rekomendasi solusi untuk perlindungan hak cipta dalam

ekosistem digital yang tumbuh semakin berkembang (Dio Bintang Gidete, 2022).

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini secara teoritis dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu hukum, khususnya hukum perdata di bidang hak kekayaan intelektual, dan menjadi landasan bagi penelitian NFT di masa depan dalam kaitannya dengan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Serta memberikan pemahaman umum kepada pemegang hak cipta di Indonesia mengenai Pengaturan Hak Cipta atas gambar yang diperuntukkan sebagai NFT (*Non-Fungible Token*).

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna baik bagi masyarakat umum maupun para profesional hukum. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pencerahan kepada masyarakat di Indonesia, khususnya pemegang hak cipta. Selain itu, harus memberikan gambaran yang jelas mengenai kepastian hukum yang diperoleh pemegang hak cipta. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan yang diangkat di atas, khususnya terkait dengan Pengaturan dan Indikasi Plagiarisme hak cipta dalam NFT (*Non-Fungible Token*).

Berikut ini adalah keuntungan konkrit yang dapat dicantumkan bagi banyak pihak:

a. Pemegang Hak Cipta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para seniman NFT untuk menyadari bahwa karya seninya mempunyai hak hukum atas perlindungan dari pemerintah dan berhenti menjualnya sembarangan kepada pihak lain demi mendapatkan sebuah keuntungan.

b. *Marketplace* NFT di Indonesia

Studi ini dapat memberikan manfaat bagi *marketplace* NFT di Indonesia. Guna lebih selektif mempertimbangkan fitur keamanan yang ada pada *marketplace* penjualan NFT Misalnya, memberikan batasan penggunaan fitur tangkapan layar, tangkapan layar di situs web dan aplikasi pengguna. Untuk mencegah terjadinya indikasi plagiarisme yang mungkin terjadi kapan saja.

c. Pemerintah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan bagi pemerintah untuk membuat atau membentuk semacam regulasi yang mengatur NFT, khususnya peran Pemerintah dan pihak lain yang mengetahui perdagangan NFT di Indonesia. Perkembangan pasar seni digital menjadi wadah bagi seniman-seniman lokal untuk berinovasi dalam mengembangkan kreasinya dalam bentuk karya seni digital NFT, kemudian dapat mendorong terbentuknya *Ius Constituendum* atau hukum yang dicita-citakan.