

Perlindungan Hak Cipta Digital di Indonesia dalam Perspektif Keadilan

Muhammad Ali Giffari Babu^{*}, Toto Tohir Suriaatmaja

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

aligiffarike2@gmail.com, totorerat@yahoo.com

Abstract. Platforms such as *Artstation* provide a space for artists to disseminate their Digital artwork globally, but also gave the opportunity for copyright infringement, resulting in economic and moral losses for creators. This study aims to analyze the form of legal protection for digital copyright in Indonesia and review its implementation in the context of justice, using a normative juridical approach and case studies. The study includes several cases of plagiarism that occurred on the *ArtStation* platform, including the cases of Imelda Victoria Nauli Hutabarat and Dimas A. The research method used involved legislation, conceptual approaches, and the theories of justice from Aristotle and John Rawls, the theory of legal protection from Philipus M. Hadjon. The results indicate that the implementation of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright is still hampered by obstacles such as limited legal jurisdiction on an international scale, anonymous identity and slow response from the platforms where the infringement occurred. The principles of justice, both distributive and retributive, have not been fully realized due to limitations in law enforcement and a lack of technical and institutional support. Synergy between governments, digital platforms, creator communities, and international institutions is needed to create a fair and secure digital ecosystem. Strengthening digital regulations, legal education, efficient reporting mechanisms, and cross-border dispute resolution are urgently needed.

Keywords: *Artstation, Copyright, Justice.*

Abstrak. Platform seperti *Artstation* membuka ruang untuk seniman menyebarluaskan karya seni desain grafis digital mereka secara global, tetapi juga membuka ruang bagi terjadinya pelanggaran hak cipta sehingga mengakibatkan kerugian ekonomi maupun moral bagi pencipta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta digital di Indonesia dan meninjau implementasinya dalam konteks keadilan, dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif dan studi kasus. Studi dilakukan terhadap beberapa kasus plagiarisme yang terjadi di platform *ArtStation*, termasuk kasus Imelda Victoria Nauli Hutabarat dan Dimas A. Metode penelitian yang digunakan melibatkan perundang-undangan, pendekatan konseptual, serta teori keadilan dari Aristoteles dan John Rawls, serta teori perlindungan hukum dari Philipus M. Hadjon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih terkendala seperti keterbatasan yurisdiksi hukum dalam skala internasional, identitas anonim serta lambatnya respon platform tempat pelanggaran terjadi. Prinsip keadilan, baik distributif maupun retributif, belum sepenuhnya terwujud karena keterbatasan dalam penegakan hukum dan kurangnya dukungan teknis serta kelembagaan. Diperlukan sinergi antara negara, platform digital, komunitas kreator, serta lembaga internasional untuk menciptakan ekosistem digital yang adil dan aman. Penguatan regulasi digital, edukasi hukum, mekanisme pelaporan yang efisien, serta penyelesaian sengketa lintas negara menjadi kebutuhan mendesak..

Kata Kunci: *Artstation, Hak Cipta, Keadilan.*

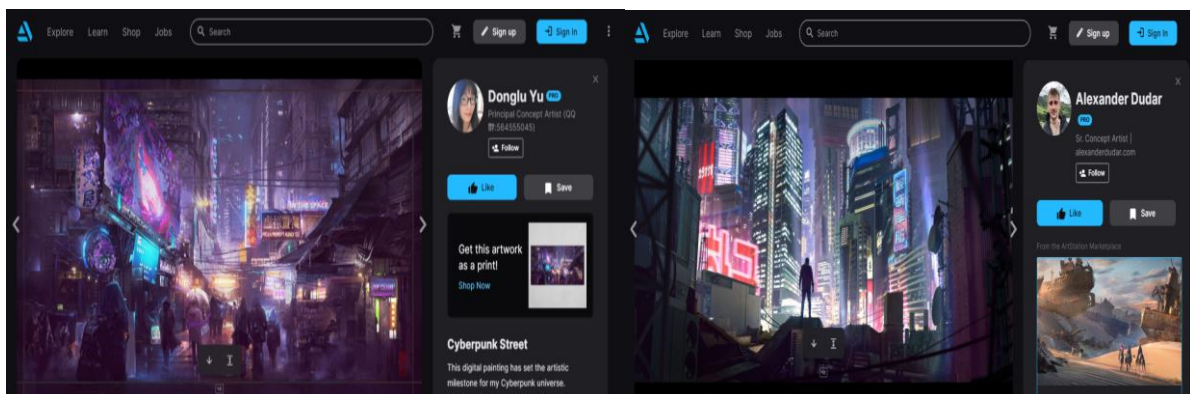
A. Pendahuluan

Hukum yang muncul dan berkembang di kehidupan masyarakat diharapkan mampu mengatur segala aspek kehidupan bernegara. Hukum berperan sebagai tolak ukur terjaminnya suatu kesejahteraan masyarakat di semua ranah kehidupan. Oleh karena peranan hukum sangat penting bagi terjaminnya suatu kesejahteraan masyarakat maka menurut Gustav Radbruch, hukum yang baik harus memenuhi tiga unsur yaitu dapat membawa atau menciptakan suatu kepastian hukum, keadilan hukum dan kemanfaatan hukum.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan berkarya. Dunia digital telah membuka ruang yang luas dan tanpa batas bagi setiap individu untuk mencipta dan menyebarkan hasil karyanya ke seluruh penjuru dunia dalam hitungan detik. Fenomena ini berdampak besar terhadap dunia kreatif, terutama di bidang seni visual digital, yang kini berkembang pesat seiring dengan kehadiran platform daring seperti *ArtStation*, *DeviantArt*, hingga *Behance*.

Salah satu cara para seniman digital ini dapat berkumpul adalah dengan menggunakan situs web *Artstation*. *Artstation* adalah situs web dengan *Epic Games* sebagai perusahaan induknya, yang menyediakan sarana untuk seniman menampilkan karya-karyanya dan menciptakan kesempatan untuk seniman diketahui dan diakui oleh komunitasnya. Seniman dapat menciptakan portofolio mereka masing-masing untuk menampilkan karyanya dan mempromosikan dirinya untuk klien yang membutuhkan jasa mereka. Terutama bagi industri Video gim, perfilman, dan industri hiburan. Dengan adanya sebuah platform komunitas yang mengumpulkan para seniman ini. Dapat memudahkan para seniman untuk mendapatkan pekerjaan di industrinya masing-masing karena para klien akan dengan mudah mencari pekerja dengan mengunjungi platform kumpulan para seniman tersebut.

Plagiarisme digital menjadi persoalan serius karena terjadi dalam ruang siber yang bersifat lintas negara, sehingga menimbulkan tantangan hukum, baik dalam pembuktian, yurisdiksi, maupun penegakan hukumnya. Kasus-kasus seperti ini kerap menimpa seniman Indonesia yang mempublikasikan karyanya di *ArtStation*. Salah satu contoh nyata adalah kasus karya seni milik ilustrator asal Tangerang Selatan, Imelda Victoria Nauli Hutabarat, yang tanpa seizin dirinya dijadikan aset *NFT (Non-Fungible Token)* dan dijual oleh pihak lain di platform *OpenSea*, *marketplace* atau *lokapasar NFT*, meskipun pelanggaran tersebut dilakukan oleh pihak asing, dan mediana adalah platform internasional, dampak yang dirasakan oleh korban bersifat langsung, baik secara ekonomi maupun psikologis. Dibawah ini adalah contoh karya digital pada Website *ArtStation*:



Gambar 1. (Karya Digital Pada Website *ArtStation*)

Gambar 1.1 memperlihatkan contoh karya seni digital bertema futuristik yang dipublikasikan oleh seorang seniman di platform *ArtStation*. Dalam ilustrasi ini, tampak jelas identitas akun kreator asli yang mencantumkan nama dan deskripsi karya secara detail. Karya tersebut menampilkan visual kota di masa depan dan telah menerima banyak interaksi berupa likes dan komentar positif dari komunitas global.

Contoh yang serupa yaitu Seorang seniman digital asal Indonesia, Dimas A., mempublikasikan karya ilustrasi bertema "Cyberpunk Jakarta 2070" di akun *ArtStation* miliknya. Karya tersebut menggambarkan suasana futuristik ibu kota dengan sentuhan budaya lokal dan telah menerima ribuan likes serta komentar positif. Namun, dua minggu kemudian, Dimas menemukan bahwa karyanya diunggah ulang oleh akun asing bernama "@NeoDigitalArts" tanpa mencantumkan namanya sebagai pencipta. Lebih mengejutkan lagi, akun tersebut menjual karya Dimas dalam bentuk *NFT (Non-Fungible Token)* di marketplace *OpenSea* dengan harga 0.2 ETH. Dimas tidak pernah memberikan izin atau lisensi atas komersialisasi karyanya. Ia melaporkan pelanggaran ini kepada *ArtStation* dan marketplace *NFT* tersebut, namun proses take down berjalan lambat karena pelaku berdomisili di luar negeri dan akun menggunakan identitas anonim.

Dimas mengalami kerugian secara moral dan material, serta kebingungan untuk menempuh jalur hukum karena pelaku tidak berada di wilayah hukum Indonesia. Ia hanya mengandalkan mekanisme pelaporan platform yang tidak selalu efektif. Kasus ini menunjukkan lemahnya perlindungan hukum terhadap hak cipta digital dalam ranah internasional dan pentingnya edukasi serta perlindungan preventif bagi kreator lokal.

Dalam hukum positif Indonesia, perlindungan hak cipta diatur pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 4 menegaskan bahwa suatu ciptaan dilindungi dan penciptanya memiliki hak eksklusif yaitu hak yang diperuntukkan bagi pencipta, dan hak tersebut tidak bisa dimanfaatkan tanpa izin penciptanya. Oleh karena itu semua ciptaan yang dipublikasi perlu diketahui oleh penciptanya. Namun, pada kenyataannya banyak yang terjadi di masyarakat dalam pengambilan hak tersebut.

B. Metode

Metode pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif dimana penelitian dilakukan dengan cara meneliti bahan Pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini berupa data primer yang diambil langsung dengan cara dokumentasi terhadap pelaku desain grafis mengenai teknik dalam desain komunikasi visual, mengenai apa saja yang termasuk kedalam penjiplakan karya. Data sekunder yang digunakan untuk mendukung penelitian ini diambil dari contoh kasus dari internet dan dokumentasi situs web *Artstation* itu sendiri, mengenai sistem hukum yang bekerja pada situs web tersebut beserta contoh kasus pelanggaran hak cipta.

Penelitian ini merupakan analisis kualitatif dengan interpretasi multidisipliner yang bertujuan untuk mengungkapkan implementasi perlindungan hukum hak cipta pada ranah digital yang terdesentralisasi terkhusus pada situs web *Artstation*. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari partisipan dan pengamatan perilaku. Analisis bahan yang digunakan melibatkan pemanfaatan sumber-sumber hukum dan sumber teori kontrak elektronik. Berikut adalah alat analisis ilmu hukum.

Penelitian ini menggunakan beberapa pendekatan hukum. Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) yang menelaah berbagai regulasi terkait hak cipta dan kekayaan intelektual, seperti Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta peraturan pemerintah dan peraturan pelaksana lainnya.

Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang menguraikan konsep-konsep hukum, antara lain hak cipta, plagiarisme, desain grafis digital, serta hak moral dan hak ekonomi pencipta. Ketiga, pendekatan kasus (*case approach*) yang menitikberatkan pada analisis kasus pelanggaran hak cipta atau plagiarisme di ranah digital, termasuk studi kasus yang terjadi di *ArtStation* maupun platform serupa. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori hukum sebagai alat analisis, dengan berlandaskan pada Teori Perlindungan Hukum (Philipus M. Hadjon), Teori Penegakan Hukum (Soerjono Soekanto), serta Teori Keadilan (Aristoteles dan John Rawls) sebagai kerangka utama dalam menganalisis permasalahan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perlindungan hukum terhadap karya seni desain grafis digital di Indonesia secara umum berada dalam ruang lingkup hak cipta, yang merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karya seni desain grafis digital termasuk dalam kategori karya seni rupa, yang mendapatkan perlindungan otomatis sejak pertama kali diwujudkan dalam bentuk nyata dan dapat dilihat oleh publik, tanpa perlu didaftarkan terlebih dahulu. Meskipun begitu, pendaftaran hak cipta tetap disarankan untuk keperluan pembuktian hukum jika terjadi pelanggaran.

Menurut Subekti dan Tjandra, perlindungan hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, termasuk memberi izin kepada pihak lain. Jika pihak lain menggunakan karya tersebut tanpa izin, maka pencipta dapat menuntut ganti rugi atau sanksi pidana sesuai Pasal 113 ayat (1) dan (2) UU Hak Cipta.

Desain grafis digital termasuk dalam kategori ciptaan seni rupa sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf i UU Hak Cipta. Perlindungan ini mencakup dua jenis hak, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral mencakup hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk menjaga integritas ciptaannya. Sedangkan hak ekonomi memberi pencipta hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari penggunaan karyanya oleh pihak lain.

Namun, dalam praktiknya, perlindungan hukum terhadap karya seni desain grafis digital masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di era perkembangan teknologi informasi dan media sosial. Banyak kasus pelanggaran yang terjadi karena karya mudah disalin, dimodifikasi, atau disebarluaskan tanpa izin, sehingga merugikan pencipta baik secara moral maupun ekonomi. Oleh karena itu, selain perlindungan normatif yang diatur dalam UU Hak Cipta, diperlukan langkah strategis berupa penegakan hukum yang lebih efektif, peningkatan literasi masyarakat tentang pentingnya hak cipta, serta kolaborasi dengan platform digital untuk mencegah dan menindak tegas pelanggaran yang merugikan para pencipta.

Studi Kasus 1: Imelda Victoria Nauli Hutabarat

Imelda, ilustrator asal Tangerang Selatan, menemukan karyanya yang diunggah ke ArtStation digunakan tanpa izin oleh pihak lain untuk dijual sebagai NFT di platform OpenSea. Meskipun pelanggaran dilakukan oleh pihak asing dan menggunakan akun anonim, kerugian yang dialami Imelda bersifat langsung secara moral dan material. Imelda kesulitan menempuh jalur hukum karena terbatasnya yurisdiksi Indonesia dalam mengadili pelaku asing.

Studi Kasus 2: Dimas A. dan "Cyberpunk Jakarta 2070"

Dimas, seniman digital Indonesia, menemukan karyanya yang berjudul "Cyberpunk Jakarta 2070" diunggah ulang oleh akun asing "@NeoDigitalArts" dan dijual dalam bentuk NFT tanpa izin. Meski Dimas melaporkan kasus ini ke ArtStation dan OpenSea, respons lambat dan minimnya transparansi dalam proses take down menjadi hambatan besar.

Analisis Umum Kedua kasus di atas mencerminkan lemahnya mekanisme perlindungan digital lintas negara. *ArtStation* memiliki kebijakan anti-plagiarisme, namun masih bergantung pada sistem pelaporan pengguna dan tidak bisa menjangkau hukum nasional dari negara lain. Selain itu, belum ada kerjasama langsung antara pemerintah Indonesia dengan platform digital internasional dalam menangani pelanggaran hak cipta secara efektif.

Penegakan hukum atas pelanggaran hak cipta di platform ini sering menghadapi tantangan lintas yurisdiksi. Dalam konteks Indonesia, ketika terjadi pelanggaran atas karya cipta warga negara Indonesia yang diunggah ke *ArtStation*, maka korban tetap berhak menempuh jalur hukum melalui mekanisme gugatan perdata maupun pelaporan pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 96 dan Pasal 113 UU Hak Cipta. Namun, konsep keadilan dalam penegakan hukum hak cipta di ranah digital menuntut negara untuk tidak hanya memproses secara hukum pelanggaran, tetapi juga menyediakan mekanisme pelaporan dan pemulihan hak yang mudah diakses bagi pencipta.

Dalam banyak kasus, pelanggaran hak cipta tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga mencederai hak moral sang pencipta.

Dalam konteks ini, penegakan hukum hak cipta tidak hanya bicara soal tindakan represif setelah pelanggaran terjadi, tetapi juga menyangkut aspek preventif dan restoratif. Negara, khususnya melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), memiliki kewajiban untuk memperluas

edukasi, meningkatkan literasi digital, serta menjalin kerja sama internasional demi menjamin perlindungan karya warga negara Indonesia yang ditampilkan di platform global.

Secara normatif, hukum hak cipta di Indonesia telah memberikan perlindungan terhadap karya desain grafis digital sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Namun dalam implementasinya, terutama dalam dunia digital lintas negara, penegakan hukum menjadi tidak efektif karena keterbatasan yurisdiksi dan mekanisme internasional yang belum optimal. Dalam perspektif keadilan menurut Aristoteles, penegakan hukum harus mempertimbangkan keadilan distributif dan retributif. Para pencipta berhak memperoleh perlindungan atas karya cipta mereka dan mendapatkan pemulihan yang setimpal jika hak mereka dilanggar. John Rawls juga menekankan pentingnya "*fairness*" dalam sistem sosial, di mana pihak yang dirugikan (dalam hal ini seniman digital) harus menjadi prioritas dalam distribusi keadilan.

Peter Mahmud Marzuki menyebutkan bahwa hukum bukan hanya sistem aturan, melainkan juga mencerminkan keadilan substantif. Jika sistem tidak dapat memberikan perlindungan nyata kepada pencipta, maka hukum kehilangan nilai moralnya. Ini menunjukkan perlunya reformulasi pendekatan penegakan hukum hak cipta yang lebih adaptif terhadap konteks digital.

Selain negara, platform seperti *ArtStation* memiliki tanggung jawab moral dan teknis dalam mendukung perlindungan hak cipta. Prosedur pelaporan dan penghapusan konten yang dilaporkan harus transparan dan efisien. Platform juga perlu menggunakan teknologi seperti watermarking atau blockchain verification untuk memperkuat keaslian karya dan mendukung klaim hak cipta pencipta. Di sisi lain, teori perlindungan hukum oleh Philipus M. Hadjon menjelaskan bahwa perlindungan hukum dapat berbentuk preventif dan represif. Preventif dalam bentuk penyuluhan hukum digital dan penguatan kesadaran pengguna platform, sedangkan represif dalam bentuk penindakan terhadap pelanggaran hak cipta digital, termasuk kerja sama dengan Interpol atau otoritas asing.

Lebih lanjut, teori kepastian hukum menurut Utrecht menegaskan bahwa hukum harus memberikan ketentuan yang tegas, konsisten, dan dapat diandalkan. Dalam konteks ini, negara perlu memberikan jaminan bahwa karya cipta digital seniman Indonesia mendapat perlindungan nyata dengan regulasi yang jelas dan dapat ditegakkan di ruang digital.

Senada dengan itu, menurut Hans Kelsen, hukum adalah sistem norma yang bersifat hierarkis, dan efektivitas hukum sangat tergantung pada struktur dan penerapan norma tersebut. Maka, jika norma tentang hak cipta tidak diimplementasikan secara konsisten di semua level, mulai dari peraturan nasional hingga kerja sama internasional, maka keadilan akan sulit tercapai.

Teori keadilan restoratif (*restorative justice*) juga dapat menjadi alternatif pendekatan dalam menyelesaikan pelanggaran hak cipta di ranah digital. Dalam konteks ini, pelaku pelanggaran diupayakan untuk bertanggung jawab secara moral dan sosial terhadap pencipta karya, melalui mediasi, permintaan maaf, atau kompensasi langsung. Pendekatan ini lebih manusiawi, efisien, dan dapat mengurangi beban sistem peradilan konvensional.

Negara juga harus memperkuat infrastruktur digital hukum, seperti kehadiran direktorat khusus dalam Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang menangani pelanggaran hak cipta digital, serta menjalin kerja sama bilateral dan multilateral dengan negara-negara lain untuk saling membantu dalam pengungkapan dan penindakan terhadap pelanggaran hak cipta lintas negara. Lebih dari itu, penegakan hukum dalam konteks digital juga memerlukan pembaruan sistem regulasi nasional yang dapat mengakomodasi perkembangan teknologi informasi.

Pemerintah Indonesia perlu merumuskan peraturan turunan dari UU Hak Cipta yang secara khusus mengatur bentuk pelanggaran hak cipta digital, termasuk mekanisme pelaporan dan penyelesaian sengketa secara daring (*online dispute resolution*).

Penting pula untuk memperkuat kerja sama antara otoritas nasional dengan penyedia platform digital seperti *ArtStation*, *OpenSea*, dan platform *NFT* lainnya. Kerja sama ini dapat mencakup pembuatan database karya cipta digital terdaftar, sistem verifikasi pencipta, serta penyusunan kode etik perlindungan hak cipta yang harus dipatuhi oleh pengguna platform.

Dalam mendukung akses keadilan bagi seniman, negara juga harus menyediakan bantuan hukum gratis atau layanan hukum digital yang mudah diakses oleh pencipta karya digital yang menjadi korban pelanggaran. Layanan ini bisa dikembangkan dalam bentuk klinik hukum digital berbasis universitas, atau melalui Lembaga Bantuan Hukum (LBH) yang memiliki divisi kekayaan intelektual.

Penting juga untuk menanamkan kesadaran hukum sejak dini kepada komunitas kreatif,

hususnya seniman muda dan mahasiswa seni digital, melalui kurikulum pendidikan dan pelatihan tentang hak kekayaan intelektual. Hal ini sesuai dengan gagasan Lawrence M. Friedman yang menyatakan bahwa efektivitas hukum sangat dipengaruhi oleh struktur, substansi, dan kultur hukum di masyarakat. Tanpa dukungan dari kultur hukum yang menghargai karya cipta, maka perlindungan hukum akan sulit diimplementasikan secara menyeluruh.

Akhirnya, semua elemen negara, platform digital, komunitas kreatif, institusi pendidikan, dan masyarakat luas harus bersinergi dalam menciptakan ekosistem digital yang adil dan aman bagi pencipta karya seni grafis digital. Prinsip keadilan tidak hanya bermakna melindungi pencipta, tetapi juga mendorong keadilan sosial melalui penghargaan terhadap kreativitas, inovasi, dan kepemilikan intelektual.

Dengan demikian, penegakan hukum hak cipta terhadap karya seni grafis digital perlu melibatkan pendekatan hukum internasional, kerja sama lintas platform, serta pembaruan regulasi digital yang akomodatif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan perlindungan hak kreator. Penegakan ini harus menjamin prinsip keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan sebagai fondasi utama perlindungan hak cipta.

Selain itu, peran aktif pemerintah dan aparat penegak hukum menjadi krusial dalam memastikan implementasi regulasi berjalan secara efektif dan konsisten. Upaya tersebut harus diimbangi dengan edukasi publik mengenai pentingnya penghormatan hak cipta, sehingga tercipta kesadaran kolektif untuk tidak hanya mengonsumsi, tetapi juga menghargai serta melindungi karya seni grafis digital. Dengan sinergi antara regulasi, edukasi, dan penegakan hukum yang tegas, diharapkan tercipta lingkungan digital yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas sekaligus menjamin perlindungan hak cipta bagi setiap pencipta.

D. Kesimpulan

Perlindungan hukum terhadap karya seni desain grafis digital di Indonesia telah diatur secara jelas dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Karya desain grafis digital digolongkan sebagai karya seni rupa yang dilindungi secara otomatis sejak diwujudkan dalam bentuk nyata. Namun, dalam praktiknya masih banyak pencipta yang belum menyadari pentingnya pendaftaran hak cipta untuk memperkuat posisi hukum mereka jika terjadi pelanggaran. Perlindungan ini mencakup hak moral dan hak ekonomi pencipta yang wajib dihormati oleh setiap pihak.

Penegakan hukum hak cipta terhadap karya desain grafis digital yang diunggah ke platform *ArtStation*, masih menghadapi berbagai hambatan, terutama karena sifat global dan digital dari platform tersebut. Meskipun secara normatif UU Hak Cipta telah memberikan landasan hukum yang kuat untuk menindak pelanggaran, namun dalam praktik, mekanisme penegakan masih belum sepenuhnya efektif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan yuridiksi, kurangnya kerja sama internasional, dan belum optimalnya pemulihan hak bagi korban pelanggaran. Oleh karena itu, pendekatan keadilan dalam penegakan hukum perlu mempertimbangkan aspek keadilan, serta perlindungan terhadap hak moral pencipta.

Ucapan Terimakasih

Penulis ingin menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada Bapak Prof. Dr. H. Toto Tohir, S.H., M.H. yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, serta semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini, baik berupa dukungan moril maupun bimbingan ilmu dari berbagai pihak. Penulis menyadari tanpa dukungan dan bimbingan tersebut, sulit rasanya untuk menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adinda Anisa Putri Noor Oetari, & Ade Mahmud. (2022). Kebebasan Hakim dalam Penjatuhan Pidana terhadap Pelaku Tindak Pidana Korupsi Bantuan Sosial Covid-19 Dikaitkan dengan Asas Keadilan dan Dasar Pemberatan Penyalahgunaan Kewenangan. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.29313/jrih.v1i2.526>
- Aziza, N. A., & Siska, F. (2024). Implikasi Penjualan Bootleg Merchandise “The Panturas” terhadap Pemegang Hak Cipta. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3772>
- Fadilla, M. F., & Nurcahyono, A. (2023). *Kajian Kriminologi terhadap Penyebaran Data Pribadi yang Dilakukan oleh Peretas (Hacker) Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi*. <https://journal.sbpublisher.com/index.php/lol>
- Toto Tohir Suriaatmadja, *Kedudukan Dan Pemenuhan Unsur Asuransi Pada BPJS Kesehatan Perspektif Teori Kepastian Hukum*, Jurnal Hukum Magnum Opus Volume 6 Nomor 2 Agustus 2023
- Rachmadi Usman, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2019, Shinabery, Kenneth, *Introduction to ArtStation!*, <https://kennshinabery.medium.com/introduction-to-artstation-b3b3caa47a10>
- Kompas.id, “Karya Seniman Indonesia Dijual sebagai NFT Tanpa Izin”, <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2022/06/24/plagiarisme-seni-nft>
- Rizky Pratama, “Kasus Plagiarisme Digital: Karya Dijual Sebagai NFT Tanpa Izin,” *KompasTekno*, 15 Januari 2024, <https://tekno.kompas.com/read/2024/01/15/>,
- Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia, Malang, 2006
- R. M. S. D. H. Lumban Tobing, *Hak Cipta di Indonesia: Sejarah dan Perkembangannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015,
- Subekti & Tjandra, A. M. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2010,
- Benny Riyanto, *Hak Kekayaan Intelektual dan Perlindungan Hukum Bagi Produk Kreatif*, Universitas Diponegoro Press, Semarang, 2016,
- <https://www.kompas.id/artikel/plagiarisme-seni-nft?utm>.
- Rizky Pratama, “Kasus Plagiarisme Digital: Karya Dijual Sebagai NFT Tanpa Izin,” *KompasTekno*, 15 Januari 2024, <https://tekno.kompas.com/read/2024/01/15/>.
- Agustina, R. *Hak Kekayaan Intelektual dalam Dunia Digital*, Refika Aditama, Bandung, 2013,
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. *Pedoman Perlindungan Hak Cipta di Era Digital*, Kemenkumham RI, Jakarta, 2020.
- Aristoteles, *Nicomachean Ethics*, diterjemahkan oleh Terence Irwin, Hackett Publishing, Indianapolis, 1985

Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008

Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Bina Ilmu, Surabaya, 1987

Utrecht, *Pengantar dalam Hukum Indonesia*, Ichtiar Baru Van Hoeve, Jakarta, 1983

Hans Kelsen, *General Theory of Law and State*, Russell & Russell, New York, 1961

Tony Marshall, *Restorative Justice: An Overview*, Home Office Research Development and Statistics Directorate, 1999.

Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective*, Russell Sage Foundation, New York, 1975