# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL DI MEDIA SOSIAL

**TESIS**

**OLEH:**

**WANDA HAMIDAH POLEM**
**NPM. 2420010004**

**PROGRAM MAGISTER ILMU HUKUM**
**SEKOLAH PASCASARJANA**
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
**MEDAN**
**2026**

**PENGESAHAN TESIS**

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | **WANDA HAMIDAH POLEM** |
| Nomor Induk Mahasiswa | : | 2120010004 |
| Prodi | : | Magister Ilmu Hukum |
| Konsentrasi | : | Hukum Bisnis |
| Judul Tesis | : | Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital di Media Sosial |

Pengesahan Tesis

Medan, 27 Agustus 2026

Komisi Pembimbing

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah S.H., M.H.** | **Assoc. Prof. Dr. Farid Wajdi, S.H., M.Hum.** |

**Diketahui**

| Direktur | Ketua Program Studi |
|---|---|
| **Prof. Dr. Triono Eddy, SH., M.Hum.** | **Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, SH.M.H.** |

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PENGESAHAN**

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL DI MEDIA SOSIAL**

**WANDA HAMIDAH POLEM**

**2120010004**

Tesis ini telah dipertahankan dihadapan Komisi Penguji yang dibentuk oleh Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Dinyatakan Lulus dalam Ujian Tesis dan berhak menyandang Gelar Magister Hukum (M.H)

Pada hari Rabu, 15 Juli 2026

**Komisi Penguji**

1. **Dr. Rachmad Abduh, S.H., M.H.** 1.
   **Ketua**

2, **Assoc. Prof. Dr. H. Surya Perdana, S.H., M.Hum** 2.
   **Sekretaris**

3. **Dr. Ismail Koto, S.H., M.H.** 3.
   **Anggota**

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**SURAT PERNYATAAN**

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL DI MEDIA SOSIAL**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa:

1. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Masgister pada Program Magister Hukum Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara benar merupakan hasil karya peneliti sendiri.
2. Tesis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, Magister, dan/atau Doctor), baik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara maupun diperguruan tinggi lainnya.
3. Tesis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan komisi pembimbing dan masukan tim penguji.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya penulis sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang penulis sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 27 Agustus 2026

Penulis




**WANDA HAMIDAH POLEM**

**NPM : 2120010004**

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

# KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setiap karya ilmiah pada hakikatnya merupakan jejak pemikiran yang lahir dari pergulatan intelektual, ketekunan dan ikhtiar yang berkesinambungan. Atas izin dan pertolongan Allah SWT tesis yang berjudul **"Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital Di Media Sosial"** ini akhirnya dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Program Studi Magister Ilmu Hukum.

Proses penyusunan karya ilmiah ini tidak terlepas dari peran para akademisi yang telah memberikan arahan intelektual secara konsisten. Dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, disampaikan terima kasih kepada **Ibu Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H., selaku Pembimbing I**, atas ketegasan ilmiah, ketelitian analitis, serta dorongan akademik yang senantiasa menuntun serta menjaga konsistensi argumentasi dan kedalaman pembahasan. Penghargaan yang sama disampaikan kepada **Bapak Assoc. Prof. Dr. Farid Wajdi, S.H., M.Hum., selaku Pembimbing II**, yang melalui keluasan perspektif hukum dan arahan metodologisnya telah memperkaya konstruksi konseptual serta memperhalus kerangka berpikir dalam penelitian ini. Setiap kritik dan koreksi yang diberikan menjadi bagian penting dalam proses pendewasaan akademik.

Selanjutnya apresiasi turut disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Akrim, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Prof. Dr. Triono Edy, S.H., M.Hum., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H., selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Hukum Pascasarjana UMSU.
4. Dr. Rahmat Ramadhani, S.H., M.H., selaku Sekretaris Program Studi Magister Ilmu Hukum Pascasarjana UMSU.
5. Bapak/Ibu dosen Program Pascasarjana Magister Ilmu Hukum UMSU yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dunia dan akhirat.
6. Seluruh staf administrasi Pascasarjana UMSU yang selalu membantu kelancaran administrasi akademik.
7. Rekan-rekan seangkatan dan sahabat-sahabat terbaik atas kebersamaan dan semangat yang saling menguatkan hingga tahap akhir penyusunan tesis ini.

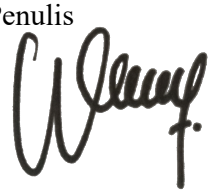
Dengan penuh rasa syukur yang mendalam serta haru yang tak terlukiskan, penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Mastija Zega, S.Pd.I dan Ayahanda tercinta, Alm. Syamsul Qamar Polem, atas segala limpahan cinta kasih, pengorbanan, serta didikan yang penuh ketulusan dan kesabaran. Setiap nilai kehidupan yang ditanamkan, setiap doa yang senantiasa mengiringi langkah, serta setiap perhatian yang diberikan tanpa henti telah menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan motivasi yang tidak ternilai dalam setiap fase perjalanan hidup penulis.

Kehadiran dan peran keduanya, baik yang masih dirasakan secara nyata maupun yang kini hidup dalam kenangan dan doa, telah membentuk karakter, keteguhan, serta semangat juang penulis dalam menghadapi berbagai tantangan. Tiada kata yang mampu sepenuhnya mewakili rasa terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan, namun semoga setiap usaha dan pencapaian penulis menjadi wujud bakti dan penghormatan yang tulus kepada keduanya.

Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada saudara/i kandung, adinda Khaeran Nisa Polem, S.Kom dan adinda Syamsul Hilal Polem serta seluruh keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Berkat dukungan, doa, dan motivasi yang diberikan, penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

Medan, 26 Agustus 2026

Penulis



**WANDA HAMIDAH POLEM**
NPM. 2420010004

# DAFTAR ISI


KATA PENGANTAR ..... i

DAFTAR ISI ..... iv

ABSTRAK ..... vii

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

A. Latar Belakang ..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 7

C. Tujuan Penelitian ..... 8

D. Manfaat Penelitian ..... 8

E. Keaslian Penelitian ..... 9

F. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep ..... 11

G. Metode Penelitian ..... 26

1. Jenis Penelitian ..... 26

2. Pendekatan Penelitian ..... 27

3. Sifat Penelitian ..... 28

4. Sumber Data ..... 29

5. Alat Pengumpul Data ..... 30

6. Analisis Data ..... 31

BAB II BENTUK-BENTUK DAN PENGATURAN KARYA SENI LUKIS DIGITAL MENURUT UNDANG-UNDANG HAK CIPTA DI INDONESIA ..... 32

A. Pengertian dan Karakteristik Karya Seni Lukis Digital ..... 32

B. Bentuk-Bentuk Karya Seni Lukis Digital ..... 39

C. Kedudukan Karya Seni Lukis Digital sebagai Objek Hak Cipta ..... 45

D. Pengaturan Hak Moral dan Hak Ekonomi Pencipta Karya Seni Lukis Digital ..... 52

E. Pengaturan Hukum Karya Seni Lukis Digital dalam Sistem Hukum Indonesia ..... 60

BAB III TANTANGAN HUKUM DALAM MELINDUNGI KARYA SENI LUKIS DIGITAL..... 69

A. Perkembangan Media Sosial Sebagai Sarana Penyebarluasan Karya Digital ..... 69

B. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta terhadap Karya Seni Lukis Digital ..... 75

C. Tantangan Pembuktian Pelanggaran Hak Cipta di Ruang Digital ..... 82

D. Tantangan Yurisdiksi dan Penegakan Hukum di Media Sosial..... 89

E. Tantangan Regulasi Hak Cipta terhadap Perkembangan Teknologi Digital ..... 96

BAB IV PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL ..... 103

A. Bentuk Perlindungan Preventif Terhadap Karya Seni Lukis Digital ..... 103

B. Perlindungan refresif terhadap pelanggaran hak cipta karya digital ..... 111

C. Tanggungjawab Platform Media Sosial dalam Perlindungan Hak Cipta..... 119

D. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital ..... 126

E. Konsep Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital di Era Teknologi Digital ..... 134

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 141
A. KESIMPULAN..... 141
B. SARAN..... 143
DAFTAR PUSTAKA ..... 141
A. BUKU ..... 141
C. SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI ..... 142
D. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN..... 143
E. LAPORAN DAN PUBLIKASI INTERNASIONAL..... 143

# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL DI MEDIA SOSIAL

**WANDA HAMIDAH POLEM**
**2420010004**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah secara signifikan pola penciptaan, distribusi, dan pemanfaatan karya seni lukis digital yang kini dapat disebarluaskan secara cepat, masif, dan tanpa batas wilayah. Kondisi tersebut meningkatkan risiko pelanggaran hak cipta, seperti penggandaan tanpa izin, pengunggahan ulang, penghilangan atribusi, serta eksploitasi ekonomi atas karya tanpa persetujuan pencipta. Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan dasar perlindungan hukum, implementasinya di media sosial masih menunjukkan kesenjangan antara norma hukum dan praktik, terutama akibat lemahnya pengawasan, kompleksitas ekosistem digital, serta terbatasnya penegakan hukum lintas platform. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital di media sosial, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, serta merumuskan arah penguatan pengaturan hukum yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan menggunakan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, instrumen internasional, serta prinsip hukum Islam, dan bahan hukum sekunder berupa literatur ilmiah, jurnal, serta putusan pengadilan. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan, komparatif, dan historis, dengan analisis kualitatif melalui penafsiran sistematis dan argumentatif untuk memahami keterkaitan antara norma hukum dan dinamika praktik di ruang digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara normatif perlindungan hak cipta telah mencakup hak moral dan hak ekonomi pencipta, namun dalam praktik di media sosial masih menghadapi berbagai tantangan seperti sifat lintas batas platform digital, kecepatan reproduksi konten, anonimitas pengguna, serta belum optimalnya tanggung jawab platform. Oleh karena itu, diperlukan penguatan regulasi distribusi digital, harmonisasi dengan hukum internasional, penegasan tanggung jawab platform media sosial, serta peningkatan literasi hukum masyarakat guna mewujudkan perlindungan hak cipta yang efektif, berkeadilan, dan adaptif dalam ekosistem digital.

**Kata Kunci: Perlindungan Hukum; Hak Cipta; Karya Seni Lukis Digital; Media Sosial.**

***LEGAL PROTECTION OF COPYRIGHT FOR DIGITAL PAINTING ARTWORKS ON SOCIAL MEDIA***

**WANDA HAMIDAH POLEM**
**2420010004**

## *ABSTRACT*

*The development of digital technology and social media has significantly transformed the patterns of creation, distribution, and utilization of digital painting artworks, which can now be disseminated rapidly, massively, and without geographical boundaries. This condition increases the risk of copyright infringement, such as unauthorized reproduction, reposting, removal of attribution, and economic exploitation of works without the creator's consent. Although Law Number 28 of 2014 on Copyright provides a legal basis for protection, its implementation on social media still shows a gap between legal norms and practice, particularly due to weak supervision, the complexity of the digital ecosystem, and limited cross-platform law enforcement. This study aims to analyze the forms of legal protection for copyright in digital painting artworks on social media, identify the challenges faced, and formulate directions for strengthening legal regulation that is more adaptive and responsive to technological developments.*

*This research is a normative legal study using secondary data consisting of primary legal materials in the form of laws and regulations, international instruments, and Islamic legal principles, as well as secondary legal materials including academic literature, journals, and court decisions. The approaches used include statutory, comparative, and historical approaches, with qualitative analysis through systematic and argumentative interpretation to understand the relationship between legal norms and practical developments in the digital space.*

*The results of the study indicate that, normatively, copyright protection has covered the moral rights and economic rights of creators; however, in practice on social media, it still faces various challenges such as the cross-border nature of digital platforms, the rapid reproduction of content, user anonymity, and the suboptimal responsibility of platforms. Therefore, strengthening digital distribution regulations, harmonizing with international law, affirming the responsibility of social media platforms, and improving public legal literacy are required to achieve effective, fair, and adaptive copyright protection within the digital ecosystem.*

***Keywords: Legal Protection; Copyright; Digital painting Artworks; Social Media.***

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam ranah kesenian. Digitalisasi telah melahirkan bentuk-bentuk ekspresi seni baru, salah satunya adalah seni lukis digital (*digital painting*). Karya seni yang dahulu terbatas pada medium fisik seperti kanvas, kini mengalami transformasi menjadi bentuk digital yang dapat diciptakan dan disebarluaskan melalui berbagai perangkat elektronik. Seni lukis digital tidak hanya merepresentasikan kemajuan teknologi, tetapi juga menjadi simbol evolusi kreativitas manusia di era digital. Di tengah arus deras digitalisasi tersebut, media sosial hadir sebagai ruang publik *virtual* yang memfasilitasi interaksi antar individu sekaligus menjadi sarana distribusi karya seni secara masif dan tanpa batas.

Platform seperti Instagram, Twitter (X), TikTok, dan Facebook telah menjadi etalase utama bagi para seniman digital dalam memperkenalkan, mempublikasikan, dan memasarkan hasil karyanya kepada audiens yang luas. Namun, di balik kemudahan akses dan keterbukaan ini, muncul problematika serius terkait perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta atas karya seni lukis digital.[1]

[1] Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media.* Business Horizons, 53(1), 59–68.

Fenomena pelanggaran hak cipta dalam seni digital semakin marak dan kompleks. Replikasi, modifikasi dan penyebaran ulang karya seni tanpa izin dari pencipta menjadi hal yang lazim terjadi di media sosial. Tidak sedikit karya yang diunduh, disebarluaskan kembali, bahkan dikomersialisasikan oleh pihak lain tanpa memberikan atribusi yang layak kepada pembuat aslinya. Tindakan-tindakan semacam ini jelas merugikan pencipta baik secara moral maupun ekonomi.

Pelanggaran semacam ini sering kali luput dari penegakan hukum karena keterbatasan mekanisme deteksi dan pembuktian, terutama dalam sistem elektronik yang memungkinkan reproduksi dan distribusi karya berlangsung secara cepat, anonim, dan lintas yurisdiksi, sementara Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebenarnya telah memberikan dasar hukum melalui Pasal 5 ayat (1) yang mengakui informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sebagai alat bukti yang sah, serta Pasal 27 ayat (1) yang melarang distribusi atau transmisi informasi elektronik tanpa hak, namun pengaturan tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik dirancang untuk menjangkau kompleksitas pelanggaran hak cipta di media sosial sehingga implementasinya sering menghadapi kendala interpretasi dan pembuktian teknis.

Perlindungan hukum terhadap karya seni lukis digital pada dasarnya telah dijamin melalui kerangka hukum hak cipta, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya melalui Pasal 40

ayat (1) huruf f yang mencakup karya seni lukis sebagai objek ciptaan serta Pasal 9 ayat (1) yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk menggandakan dan mengumumkan karya. Realitas menunjukkan ketentuan dalam undang-undang tersebut belum sepenuhnya menjawab tantangan zaman, khususnya dalam distribusi dan eksploitasi karya seni di media sosial yang sangat bergantung pada sistem berbagi digital dan interaksi pengguna.

Ketentuan normatif yang masih berakar pada paradigma analog membuat perlindungan terhadap karya digital menjadi lemah dan tidak memadai, terlebih ketika tidak didukung oleh sinkronisasi yang kuat dengan rezim UU ITE yang mengatur ruang siber sebagai medium utama peredaran karya. Akibatnya, para pencipta sering kali menghadapi hambatan dalam mengklaim dan mempertahankan hak eksklusif atas karya mereka, baik dari sisi pembuktian kepemilikan, penelusuran pelanggaran, maupun keterbatasan mekanisme penegakan hukum yang mampu menjangkau karakter dinamis media sosial.[2]

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kesenjangan antara norma hukum yang berlaku dengan praktik sosial yang berkembang di ranah digital. Media sosial sebagai ruang partisipatif dan dinamis memiliki karakteristik yang berbeda dari media konvensional. Di satu sisi, media sosial memungkinkan seniman memperoleh eksposur dan pengakuan yang lebih luas. Namun kerentanan terhadap pelanggaran hak cipta juga meningkat seiring dengan kemudahan akses dan penyebaran informasi secara instan.[3] Konsekuensinya, muncul kebutuhan mendesak untuk merekonstruksi pengaturan hak cipta agar lebih adaptif terhadap

[2] Cunningham, J. (2025). *Painting in gray: the legal and ethical ambiguities of AI-generated art.* Journal of Information, Communication and Ethics., 04-05.

[3] *Ibid,* hlm. 05.

perkembangan teknologi dan perilaku digital masyarakat. Selain aspek regulatif, tantangan juga muncul dari sisi kesadaran hukum masyarakat.

Banyak pengguna media sosial yang belum memiliki pemahaman memadai mengenai hak cipta dan pentingnya penghargaan terhadap karya intelektual orang lain. Budaya berbagi (*sharing culture*) yang berkembang di dunia maya sering kali menjadi pembenaran terhadap tindakan pelanggaran hak cipta, tanpa mempertimbangkan aspek etika dan legalitas. Oleh karena itu, perlindungan hukum tidak cukup hanya melalui regulasi, tetapi juga harus disertai dengan strategi edukatif dan promotif yang mampu meningkatkan literasi hukum masyarakat digital.

Kondisi ini menunjukkan pengaturan hak cipta dalam seni lukis digital tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial dan kultural yang membentuk perilaku pengguna media sosial. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dan multidisipliner dalam merumuskan konstruksi hukum. Konstruksi hukum dimaksud bukan hanya menyangkut aspek normatif, tetapi juga harus mencakup filosofis, sosiologis dan teknologis, sehingga dapat menghasilkan suatu sistem perlindungan hak cipta yang kontekstual dan responsif terhadap tantangan zaman. Lebih jauh, ketidakjelasan batas antara karya yang dilindungi dan karya yang dianggap sebagai domain publik di media sosial juga menjadi problematika tersendiri.

Ketiadaan sistem registrasi atau dokumentasi yang memadai terhadap karya digital memperumit pembuktian kepemilikan ketika terjadi sengketa. Dalam hal ini, pengembangan instrumen hukum berbasis teknologi seperti *blockchain*

dan *watermark* digital perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari solusi integratif. Penggunaan teknologi tersebut dapat memperkuat posisi hukum pencipta dan memberikan jejak digital yang valid dalam membuktikan orisinalitas dan kepemilikan karya.

Aspek lain yang perlu dicermati adalah lemahnya mekanisme penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di ranah digital. Keterbatasan kewenangan aparat penegak hukum belum optimal dalam lintas platform digital, serta keterbatasan sumber daya manusia yang memahami teknologi digital merupakan kendala struktural yang harus segera diatasi. Oleh karena itu, reformulasi pengaturan hukum juga harus mencakup perbaikan terhadap tata kelola penegakan hukum, termasuk pembentukan satuan tugas khusus yang berkompeten di bidang hak kekayaan intelektual digital.

Dalam berbagai negara telah mulai mengembangkan instrumen hukum dan kebijakan yang lebih adaptif terhadap perlindungan karya digital. Konvensi internasional seperti *Berne Convention* dan WIPO *Copyright Treaty* menjadi landasan penting dalam merumuskan standar perlindungan hak cipta yang bersifat universal. Indonesia sebagai bagian dari komunitas hukum internasional, memiliki kewajiban untuk menyesuaikan regulasi domestiknya agar sejalan dengan prinsip-prinsip perlindungan global, tanpa mengabaikan sosial-budaya lokal.

Perspektif teori hukum perlindungan terhadap karya seni digital juga dapat dilihat sebagai bentuk konkret dari perlindungan terhadap ekspresi diri dan kebebasan berkreasi, yang merupakan bagian dari hak asasi manusia. Oleh karena itu, negara memiliki tanggung jawab untuk memastikan setiap individu,

khususnya para pencipta, mendapatkan jaminan hukum atas karya-karyanya, termasuk dalam bentuk digital. Hal ini sejalan dengan asas keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan yang menjadi fondasi dari sistem hukum nasional. Seiring meningkatnya ekonomi kreatif sebagai salah satu sektor strategis dalam pembangunan nasional, perlindungan hak cipta atas karya digital juga memiliki implikasi langsung terhadap pembangunan ekonomi negara. Karya seni digital bukan hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga nilai ekonomi yang signifikan. Apabila perlindungan terhadap hak cipta tidak diatur dan ditegakkan secara efektif, maka potensi ekonomi dari sektor ini akan terhambat dan dapat menimbulkan kerugian besar bagi negara maupun individu penciptanya.

Perlindungan hukum terhadap hak cipta seni lukis digital di media sosial tidak dapat dibangun hanya melalui pendekatan normatif yang bersifat statis, melainkan harus dirancang dengan memperhatikan fleksibilitas norma hukum agar mampu mengikuti dinamika produksi dan distribusi karya di ruang digital. Karakter media sosial yang bersifat terbuka, cepat, dan berbasis replikasi konten menuntut adanya mekanisme hukum yang adaptif terhadap berbagai bentuk eksploitasi karya, termasuk unggahan ulang tanpa izin, modifikasi digital, hingga penggunaan karya dalam konteks komersial oleh pihak ketiga. Dalam situasi ini, hukum tidak cukup hanya memberikan pengaturan formal, tetapi juga harus menyediakan ruang interpretasi yang memungkinkan perlindungan tetap efektif meskipun teknologi terus berkembang.

Oleh karena itu, pengaturan hukum yang baru harus mampu menjembatani antara kepentingan perlindungan hukum dan kebutuhan praktis para pelaku seni

digital di lapangan. Selain itu, pembentukan konstruksi hukum juga harus memperhatikan prinsip inklusivitas dan partisipasi. Seniman digital sebagai subjek utama dalam isu ini harus dilibatkan dalam proses perumusan kebijakan, baik melalui forum konsultatif, dialog publik, maupun partisipasi dalam penyusunan regulasi. Dengan demikian, produk hukum yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kebutuhan nyata dan aspirasi para pemangku kepentingan.

Tidak dapat diabaikan pula perubahan regulatif harus didukung oleh kebijakan institusional yang kuat. Pemerintah, khususnya melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, perlu meningkatkan kapasitas kelembagaannya dalam hal pelayanan publik, pendataan karya digital, serta penyelesaian sengketa secara cepat dan adil. Ketersediaan platform digital resmi untuk registrasi dan pengaduan pelanggaran hak cipta juga menjadi kebutuhan mendesak yang perlu segera direalisasikan.

Penelitian ini berangkat dari kesadaran akan pentingnya perlindungan hukum yang kuat dan adaptif terhadap karya seni lukis digital di media sosial, sekaligus sebagai bentuk upaya ilmiah untuk mengisi kekosongan hukum yang selama ini dirasakan oleh para seniman digital.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk-bentuk dan pengaturan karya seni lukis digital menurut Undang-undang hak cipta di Indonesia?
2. Bagaimana tantangan hukum yang dihadapi dalam melindungi karya seni lukis digital yang disebarluaskan melalui media sosial?.

3. Bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital di media sosial?

## C. Tujuan Penelitian

1) Untuk mengkaji dan menganalisis bentuk dan pengaturan karya seni lukis digital menurut Undang-undang hak cipta di Indonesia.
2) Untuk mengkaji dan menganalisis tantangan hukum yang dihadapi dalam melindungi karya seni lukis digital yang disebarluaskan melalui media sosial .
3) Untuk mengkaji dan menganalisis perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital di media sosial.

## D. Manfaat Penelitian

### 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum kekayaan intelektual dan hukum siber. Melalui kajian mendalam mengenai perlindungan hak cipta terhadap karya seni lukis digital, penelitian ini berupaya memperluas cakrawala teoretis mengenai pentingnya rekonstruksi norma hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan media sosial. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar penguatan konsep-konsep hukum progresif yang berbasis keadilan substantif dalam melindungi hak-hak moral dan ekonomi pencipta di era digital.

### 2) Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi para seniman digital, hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai hak-hak mereka serta strategi perlindungan hukum yang dapat ditempuh dalam menghadapi pelanggaran hak cipta di media sosial. Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun regulasi yang lebih responsif dan aplikatif terhadap tantangan hukum kekayaan intelektual di ruang digital. Bagi aparat penegak hukum dan lembaga terkait, penelitian ini memberikan panduan dalam merumuskan mekanisme penegakan hukum yang lebih efektif, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan digitalisasi karya seni.

## E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan salah satu elemen utama dalam menilai kontribusi ilmiah dari suatu karya akademik. Dalam penelitian ini, keaslian terletak pada kajian yang secara khusus membahas konstruksi pengaturan hak cipta dapat melindungi karya seni lukis digital yang tersebar melalui media sosial. Topik ini bersifat multidimensi karena menyentuh ranah hukum, teknologi, dan seni secara bersamaan, serta merespons persoalan kontemporer yang belum banyak dijawab oleh regulasi positif di Indonesia. Penelitian ini bersifat orisinal karena mengangkat isu yang sangat spesifik, yaitu seni lukis digital sebagai objek perlindungan hak cipta dalam media sosial. Sementara karya-karya ilmiah sebelumnya umumnya hanya membahas perlindungan ilustrasi digital atau karya seni digital secara umum, penelitian ini menyasar ranah yang lebih sempit namun kompleks, seni lukis digital yang dipublikasikan

secara terbuka di media sosial dan rentan terhadap pelanggaran hak moral maupun ekonomi penciptanya.

Adapun beberapa penelitian yang membahas tentang perlindungan terhadap hak cipta sebagai berikut:

1. Muslim Nugraha, NPM 02012681721021, Magister Ilmu Hukum Universitas Sriwijaya, Tahun 2020 dengan judul perlindungan hukum terhadap hak cipta multimedia dari pembajakan yang terdapat pada *video blogging* (vlog) melalui media berbasis *online* , dengan permasalahan:
    a. Bagaimana sebab dan proses terjadinya pelanggaran hukum dalam pembajakan hak cipta multimedia yang terdapat pada *video blogging* (vlog) melalui media berbasis online?
    b. Bagaimana perlindungan hukum preventif dan represif terhadap hak cipta multimedia dari pembajakan yang terdapat pada *video blogging* (vlog) melalui media berbasis online?
    c. Bagaimana seharusnya konsep pengaturan hukum pemanfaatan multimedia dalam *video blogging* (vlog) yang melindungi hak cipta yang terdapat di dalamnya?
2. Jodi Zulkarnain, NIM 202210380211015, Magister Hukum Universitas Muhammadiyah Malang, Tahun 2024 dengan judul Pelanggaran Hak Cipta Melalui Aplikasi Telegram Sebagai Media *Streaming Film*, dengan permasalahan:
    a. Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta pada pengguna aplikasi Telegram sebagai media streaming film menurut perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang

Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Nomor 19 Tahun 2016?

b. Bagaimana akibat hukum terhadap pelaku pelanggaran hak cipta pengguna aplikasi Telegram sebagai media streaming film menurut perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)?

Perbandingan penelitian ini berbeda dengan penelitian diatas, bukan hanya terletak pada judul yang diangkat, melainkan juga pada pendekatan, ruang lingkup, kedalaman analisis dan keluaran kebijakan yang ditawarkan di Indonesia dalam menghadapi era transformasi digital di bidang seni dan hak kekayaan intelektual, sehingga dapat dipertanggungjawabkan penelitian ini adalah asli.

## F. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

### 1. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan landasan fundamental dalam kegiatan penelitian ilmiah yang berfungsi untuk memberikan kerangka berpikir yang sistematis dan terarah dalam memahami objek kajian. [4] Secara prinsip, penyelesaian masalah dilakukan dengan memanfaatkan pengetahuan ilmiah sebagai landasan dalam menganalisis suatu persoalan guna memperoleh solusi yang diinginkan. Dalam proses ini, teori-teori ilmiah digunakan sebagai alat untuk membantu menemukan penyelesaian masalah. [5] Teori atau kerangka teori

---

[4] Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm 40.

[5] Jujun S. Soeryasumantri, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer,* (Jakarta: Sinar Harapan, 1978), hlm. 316.

mempunyai beberapa kegunaan. Kegunaan tersebut menurut Soerjono Soekanto antara lain:

a. Teori tersebut berguna untuk lebih mempertajam atau lebih mengkhususkan fakta yang hendak diselidiki atau diuji kebenarannya.
b. Teori sangat berguna di dalam mengembangkan sistem klasifikasi fakta, membina struktur konsep-konsep serta mengembangkan defenisi-defenisi
c. Teori biasanya merupakan suatu ikhtisar dari pada hal-hal yang telah diketahui serta diuji kebenarannya yang menyangkut objek yang diteliti.
d. Teori memberikan kemungkinan pada prediksi fakta mendatang, oleh karena diketahui sebab-sebab terjadinya fakta tersebut dan oleh mungkin faktor-faktor tersebut akan timbul lagi pada masa-masa yang akan datang.[6]
e. Teori memberikan petunjuk-petunjuk terhadap kekurangan-kekurangan pada pengetahuan peneliti.

Menurut Teori Snelbecker, teori merupakan sekumpulan proposisi yang tersusun secara sistematis sesuai dengan kaidah tertentu, yang dapat diamati serta berfungsi untuk menjelaskan dan meramalkan suatu fenomena.[7] Pada landasan teoretis ini menggunakan 3 teori, yaitu:

a. Teori Perlindungan Hukum
b. Teori Kepastian Hukum
c. Teori Kemanfaatan

Adapun penjelasan dari ketiga teori tersebut adalah sebagai berikut:

---

[6] Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum, Cetakan Ketiga.* (Jakarta: Universitas Indonesia (UI PRESS)), hlm. 121.

[7] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 195.

**a. Teori Perlindungan Hukum**

Penelitian ini menggunakan Teori Perlindungan Hukum sebagai *Grand Theory* yang dipakai untuk menganalisis mengenai perlindungan hukum bagi terhadap karya seni lukis digital di sosial media. Awal mula munculnya teori perlindungan hukum ini bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam.

Menurut Phillipus perlindungan hukum merupakan suatu perlindungan yang diberikan terhadap subjek hukum dalam bentuk perangkat hukum baik yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, baik yang tertulis maupun tidak tertulis.[8] Perlindungan hukum merupakan suatu gambaran dari fungsi hukum, yaitu hukum dapat memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan, dan kedamaian.

Satjipto Rahardjo berpendapat keberadaan hukum dalam masyarakat bertujuan untuk menyatukan serta menyelaraskan berbagai kepentingan yang berpotensi saling berbenturan. Penyelarasan ini dilakukan dengan memberikan batasan sekaligus perlindungan terhadap kepentingan-kepentingan tersebut.[9] Hukum Melindungi kepentingan seseorang dengan cara memberikan kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam memenuhi kepentingannya tersebut. Pemberian kekuasaan atau yang sering disebut dengan hak ini, dilakukan secara terukur, keluasan, dan kedalamannya.

Fitzgerald kemudian mengemukakan hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan masyarakat karena dalam suatu lalu

---

[8] Phillipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia,* (Surabaya: PT. Bina Ilmu Surabaya, 1987), hlm. 2.

[9] Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000), hlm. 10.

lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan dilain pihak.[10]

Menurut Van Apeeldoorn tujuan hukum adalah untuk mengatur pergaulan hidup secara damai.[11] Hukum menginginkan kedamaian. Kedamaian diantara manusia di pertahankan oleh hukum dengan melindungi kepentingan-kepentingan manusia yang tertentu, yaitu kehormatan, kemerdekaan, jiwa, harta benda, dan sebagainya terhadap hal-hal yang merugikannya.

Philipus M. Hadjon membedakan perlindungan hukum menjadi dua jenis yaitu:[12]

1. Perlindungan hukum preventif, yaitu perlindungan hukum yang bertujuan untuk mencegah terjadinya permasalahan atau sengketa;
2. Perlindungan hukum represif, yaitu perlindungan hukum yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan atau sengketa yang timbul.

Menurut Setiono perlindungan hukum adalah tindakan atau upaya untuk Melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmat martabatnya sebagai manusia.[13]

Menurut Muchsin perlindungan hukum adalah kegiatan untuk melindungi individu dengan menyerasikan hubungan nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang

---

[10] *Ibid,* hlm 53.
[11] L.J Van Apeldrn, *Pengantar Ilmu Hukum,* (Jakarta: Pradnya Paramaita, 2004), hlm. 10.
[12] Philipus M. Hadjon, *Op.Cit,* hlm. 205.
[13] Setiono, *Rule of Law,* (Surakarta: Disertasi S2 Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret, 2004), hlm. 3.

menjelma dalam sikap dan tindakan dalam menciptakan adanya ketertiban dalam pergaulan hidup antara sesama manusia.[14]

Teori perlindungan hukum yang dikemukakan oleh Phillipus M. Hadjon digunakan dalam penelitian ini karena menjelaskan peran hukum dalam memberikan perlindungan kepada subjek hukum melalui cara preventif maupun represif. Perlindungan tersebut dapat berasal dari aturan yang tertulis maupun dari norma-norma yang tidak tertulis yang berlaku dalam masyarakat.

Penerapan teori perlindungan hukum menjadi krusial untuk menjawab problematika perlindungan karya seni lukis digital yang beredar luas melalui media sosial. Transformasi digital telah mengubah lanskap produksi dan distribusi karya seni dari yang semula terbatas menjadi tanpa sekat, sekaligus memperbesar kerentanan terhadap pelanggaran hak cipta, mulai dari penyalinan tanpa izin, penghilangan atribusi, hingga eksploitasi ekonomi oleh pihak lain. Data mutakhir menunjukkan peningkatan signifikan sengketa hak cipta di ruang digital seiring dengan masifnya penggunaan platform berbasis konten visual. Fenomena ini menegaskan adanya ketidakseimbangan antara kecepatan perkembangan teknologi dan kesiapan instrumen hukum dalam memberikan perlindungan yang optimal. Hukum tidak cukup hadir sebagai norma formal, melainkan harus mampu menjamin kepastian hukum, keadilan substantif, serta perlindungan yang efektif bagi pencipta dalam ekosistem digital yang dinamis.Melalui teori ini, penelitian ingin menunjukkan bagaimana perlindungan hukum dapat dijalankan secara efektif guna menjaga hak cipta para seniman digital serta mendorong

[14] Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Para Investor di Indonesia,* (Surakarta: Disertasi S2 Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret, 2003), hlm. 14.

penguatan aturan yang mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang.[15]

Pendekatan teoritis terhadap perlindungan hukum mengarahkan analisis pada fungsi hukum sebagai instrumen pengayoman hak, termasuk hak kekayaan intelektual. Dalam perspektif ini, perlindungan terhadap karya seni lukis digital tidak hanya mencakup pengakuan hak moral dan hak ekonomi, tetapi juga menuntut adanya mekanisme penegakan yang responsif terhadap karakteristik media sosial yang bersifat lintas batas dan anonim. Regulasi nasional seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan fondasi normatif, namun praktik menunjukkan perlunya penguatan terutama terkait tanggung jawab platform digital dan mekanisme penanganan pelanggaran secara cepat dan efektif.[16]

**b. Teori Kepastian Hukum**

Kepastian hukum merupakan asas yang menyatakan hukum harus jelas bagi subjek-subjeknya supaya mereka bisa menyesuaikan perbuatan mereka dengan aturan yang ada serta agar negara tidak sewenangwenang dalam menjalankan kekuasaan.[17] Kepastian hukum ini adalah asas yang dapat ditemui dalam sistem hukum sipil maupun sistem hukum umum.[18] Kini asas kepastian

---

[15] Achmad Ali, *Menguak Teori Hukum dan Teori Peradilan* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 212.

[16] Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2014), Pasal 4 dan Pasal 9.

[17] Mark Fenwick dan Stefan Wrbka, (ed.)., The Shifting Meaning of Legal Certainty (Singapore: Springer, 2016), hlm. 6.

[18] James R. Maxeiner, "*Some Realism about Legal Certainty in Globalization of the Rule of Law*," Houston Journal of International Law 31, no. 1, (2008): hlm. 36.

hukum dianggap sebagai salah satu elemen utama dalam konsep *rule of law* atau negara hukum.[19]

Secara normatif, kepastian hukum dapat diartikan sebagai sebuah peraturan perundang-undangan yang dibuat serta diundangkan dengan pasti.[20] Hal ini dikarenakan kepastian hukum dapat mengatur dengan jelas serta logis sehingga tidak akan menimbulkan keraguan apabila ada multitafsir. Sehingga tidak akan berbenturan serta tidak menimbulkan konflik dalam norma yang ada di masyarakat. Kepastian hukum juga dapat disimpulkan sebagai kepastian aturan hukum serta bukan kepastian tindakan terhadap tindakan yang sesuai dengan aturan hukum.

Menurut Unrecht Kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama adanya peraturan yang memiliki sifat umum untuk dapat membuat seorang individu mengetahui apa perbuatan yang boleh serta tidak boleh dilakukan. Sementara pengertian yang kedua adalah keamanan hukum untuk seorang individu dari kesewenangan pemerintah sebab, dengan adanya peraturan yang berisfat umum itu, individu dapat mengetahui apa yang boleh dibebankan serta apa yang boleh dilakukan oleh negara terhadap seorang individu.[21]

---

[19] Erik Claes, Wouter Devroe, dan Bert Keirsblick, *Facing the Limits of the Law* (Singapore: Springer, 2009), hlm. 92–93.

[20] Zainal Asikin, Mengenal Filsafat Hukum (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2014), hlm. 46-47.

[21] Utrecht dalam Edwin Buitelaar dan Niels Sorel, "Between the Rule of Law and the Quest for Control: Legal Certainty in the Dutch Planning System," *Land Use policy* 27, no. 3, (2010): 983- 989.

Gustav Radbruch berpendapat ada empat hal mendasar yang memiliki hubungan erat dengan makna dari kepastian hukum itu sendiri, yaitu sebagai berikut:[22]

1. Hukum merupakan hal positif yang memiliki arti hukum positif ialah perundang-undangan.
2. Hukum didasarkan pada sebuah fakta, artinya hukum itu dibuat berdasarkan pada kenyataan.
3. Fakta yang termaktub atau tercantum dalam hukum harus dirumuskan dengan cara yang jelas, sehingga akan menghindari kekeliruan dalam hal pemaknaan atau penafsiran serta dapat mudah dilaksanakan.
4. Hukum yang positif tidak boleh mudah diubah.

Pendapat Gustav Radbruch mengenai kepastian hukum tersebut, didasarkan pada pandangannya mengenai kepastian hukum yang berarti adalah kepastian hukum itu sendiri. Gustav Radbruch mengemukakan, kepastian hukum adalah salah satu produk dari hukum atau lebih khususnya lagi merupakan produk dari perundang-undangan.[23]

Berdasarkan pendapat dari Gustav Radbruch mengenai kepastian hukum, hukum merupakan hal positif yang mampu mengatur kepentingan setiap manusia yang ada dalam masyarakat dan harus selalu ditaati meskipun, hukum positif tersebut dinilai kurang adil. Lebih lanjut, kepastian hukum merupakan keadaan yang pasti, ketentuan maupun ketetapan.

---

[22] Heather Leawoods, "Gustav Radbruch: An Extraordinary Legal Philosopher," *Wash. UJL & Pol'y* 2, (2000): 489.

[23] Robert Alexy, "Legal Certainty and Correctness," *Ratio Juris* 28, no. 4, (2015): 441-451.

Sudikno Mertokusumo mengungkapkan kepastian hukum adalah sebuah jaminan agar hukum dapat berjalan dengan semestinya, artinya dengan kepastian hukum individu yang memiliki hak adalah yang telah mendapatkan putusan dari keputusan hukum itu sendiri.[24]

Sudikno pun menjelaskan, meskipun kepastian hukum berkaitan erat dengan keadilan akan tetapi hukum serta keadilan itu sendiri adalah dua hal yang berbeda.[25] Hukum memilikisifat-sifat berupa umum, mengikat setiap individu, menyamaratakan, sedangkan keadilan sendiri memiliki sifat yang berbeda yaitu subyektif, individualistis serta tidak menyamaratakan. Dari sifat yang ada pada hukum dan keadilan itu sendiri, dapat dilihat dengan jelas keadilan dan hukum adalah hal yang berbeda.[26]

Kepastian hukum merupakan pelaksanaan hukum yang sesuai dengan bunyinya. Sehingga, masyarakat pun dapat memastikan hukum yang ada dan tercantum dapat dilaksanakan.[27] Dalam memahami nilai-nilai dari kepastian hukum, maka ada hal yang harus diperhatikan yaitu, nilai tersebut memiliki relasi yang erat dengan instrumen hukum positif serta peranan negara dalam melakukan aktualisasi pada hukum positif tersebut.

Teori kepastian hukum dari Sudikno Mertokusumo digunakan dalam penelitian ini karena memberikan penekanan pada pentingnya adanya jaminan hukum yang jelas agar aturan dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Sudikno

---

[24] Sudikno Mertokusumo dalam Siti Halilah dan Mhd Fakhrurrahman Arif, "Asas Kepastian Hukum Menurut Para Ahli," *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara* 4, no. 2, (2021).

[25] *Ibid,* hlm. 28.

[26] *Ibid,* hlm. 29.

[27] Mario Julyano dan Aditya Yuli Sulistyawan, "Pemahaman terhadap Asas Kepastian Hukum Melalui Konstruksi Penalaran Positivisme Hukum," *Crepido* 1, no. 1, (2019): 13-22.

menyatakan kepastian hukum adalah jaminan individu yang memiliki hak adalah mereka yang telah mendapat pengakuan melalui putusan hukum yang sah.

Dalam isu perlindungan karya seni lukis digital di media sosial, kepastian hukum sangat dibutuhkan oleh para pencipta agar hak cipta mereka diakui dan dilindungi secara tegas. Banyak kasus di mana karya digital digunakan tanpa izin atau diambil alih tanpa adanya perlindungan yang memadai. Ketika pengaturan hak cipta tidak jelas atau sulit ditegakkan, pencipta tidak memperoleh perlindungan yang seharusnya menjadi haknya.

Dengan teori ini, penelitian berupaya menunjukkan pentingnya pengaturan hak cipta yang tidak hanya ada secara formal, tetapi juga memberikan kepastian bagi pemilik karya. Hal ini bertujuan agar para pencipta dapat merasakan perlindungan yang nyata atas karyanya dan tidak dirugikan oleh penyalahgunaan di media sosial.

**c. Teori Kemanfaatan Hukum**

Kemanfaatan berarti kebahagiaan yang dirasakan masyarakat dari hukum yang diciptakan. Teori yang bersumber pada aliran utilitarianisme ini dipelopori oleh Jeremy Bentham, John Stuart Mill dan Rudolf von Jhering. Prinsip dari teori ini adalah bahwasanya manusia akan melakukan tindakan untuk memperoleh kebahagiaan yang sebesar-besarnya dan mengurangi penderitaan, di mana hal itu diupayakan untuk diterapkan pula dalam bidang hukum. Konklusi dari hal itu,

hukum atau undang-undang yang baik ialah yang mampu memberikan manfaat atau kebahagiaan bagi bagian terbesar masyarakat.[28]

Menurut Lilik Rasyidi dan Zainuddin Ali, dalam teori kemanfaatan hukum, upaya untuk mewujudkan kebahagiaan terhadap seluruh masyarakat adalah hal mustahil dan hadirnya hukum pasti akan berujung pada ketidakpuasan terhadap orang-orang yang kehidupannya ternyata menjadi hal yang dilarang dalam hukum itu. Karena itu, unsur kemanfaatan yang ditimbulkan lebih banyak dan lebih besar lebih dikedepankan dibandingkan memikirkan kerugian yang diterima oleh beberapa atau sebagian kecil masyarakat. Penilaian baik buruknya suatu peraturan perundang-undangan dinilai dari seberapa mampukan hukum itu memberikan kebahagiaan kepada manusia.[29]

Teori kemanfaatan hukum menurut Lilik Rasyidi dan Zainuddin Ali menjelaskan hukum tidak mungkin sepenuhnya membahagiakan seluruh lapisan masyarakat. Setiap aturan yang dibuat pasti menimbulkan ketidakpuasan bagi sebagian pihak, terutama mereka yang aktivitasnya dibatasi oleh hukum tersebut. Oleh karena itu, yang menjadi ukuran utama adalah sejauh mana hukum dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat secara luas.

Dalam persoalan perlindungan karya seni lukis digital di media sosial pada tesis ini teori yang digunakan adalah Teori Kemanfaatan Hukum menurut Lilik Rasyidi dan Zainuddin Ali untuk menilai bagaimana aturan hak cipta mampu memberi manfaat yang nyata, terutama bagi para pencipta karya. Ketika karya digital tidak dilindungi secara hukum, pencipta akan mengalami kerugian, baik

---

[28] Farkhani, *et. al, Filsafat Hukum, Merangkai Paradigma Berfikir Hukum Post Modernisme*, (Solo: Kafilah Publishing, 2018), hlm. 90.

[29] *Ibid,* hlm. 90.

secara moral maupun ekonomi. Di sisi lain, perlindungan hukum yang kuat akan memberikan rasa aman dan mendorong kreativitas para seniman, yang pada akhirnya memberi dampak positif bagi perkembangan budaya dan ekonomi digital.

Melalui teori ini, ditekankan peraturan mengenai hak cipta harus mampu menghasilkan manfaat sebesar-besarnya, meskipun mungkin ada sebagian pihak yang merasa dirugikan akibat pembatasan tertentu. Selama aturan tersebut menciptakan keseimbangan dan mendukung kepentingan masyarakat yang lebih luas, maka hukum tersebut dapat dikatakan bermanfaat.

**2. Kerangka Konsep**

Kerangka konseptual menurut Abdul Bari Azed adalah Penjabaran hubungan antara sejumlah konsep tertentu yang saling berkaitan dengan istilah yang menjadi fokus kajian atau pembahasan dalam suatu karya ilmiah.[30]

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Biasanya kerangka penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variabel dalam proses analisisnya. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai dengan variabel yang diteliti.

H. Nana Sudjana dan H. Awal Kusuma menjelaskan konsep adalah suatu istilah yang sulit dirumuskan atau didefenisikan secara pasti. Hal ini karena

---

[30] Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum, Edisi Kesatu,* (Jakarta: Sinar Grafika, 2019), hlm. 96.

sifatnya abstrak, namun bisa diilustrasikan dengan mudah. Setiap konsep mengacu pada suatu kejadian, peristiwa atau gejala yang langsung diamati yang mengandung makna tertentu atau jalan pikiran tertentu.[31]

Kerangka konseptual memiliki 5 (lima) ciri dalam penulisan karya ilmiah hukum, ciri tersebut yaitu: konstitusi, undang-undang sampai ke aturan yang paling rendah, traktat, yurisprudensi dan defenisi operasional. Penulisan kerangka konsep dapat diuraikan semuanya ataupun hanya salah satunya.[32]

Agar tidak terjadi perbedaan pengertian tentang konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diuraikan pengertian-pengertian konsep yang dipakai, yaitu antara lain:

a. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan upaya yang diberikan oleh negara melalui perangkat hukum untuk menjamin terpenuhinya hak dan kepentingan setiap subjek hukum dari tindakan yang merugikan, melawan hukum, maupun penyalahgunaan kekuasaan. [33] Perlindungan hukum hadir sebagai instrumen untuk menciptakan kepastian hukum, keadilan, dan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam sistem hukum modern, perlindungan hukum tidak hanya diberikan setelah terjadi pelanggaran hukum melalui mekanisme penegakan hukum dan penyelesaian sengketa, tetapi juga diwujudkan secara preventif melalui pembentukan peraturan perundang-undangan yang mengatur hak, kewajiban, serta batas-batas tindakan setiap pihak.

---

[31] H. Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis serta Disertasi,* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 60.

[32] *Ibid,* hlm. 61

[33] Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia* (Surabaya: Bina Ilmu, 1987), hlm. 2–5.

Keberadaan perlindungan hukum menjadi penting untuk menjaga keseimbangan hubungan hukum antara individu, masyarakat, pelaku usaha, maupun negara.

Dalam perkembangan hukum kontemporer, perlindungan hukum juga mencakup perlindungan terhadap hak-hak keperdataan, hak kekayaan intelektual, hak konsumen, serta hak atas informasi dan transaksi elektronik dalam ruang digital. Perlindungan tersebut diberikan melalui pengakuan hukum terhadap hak subjek hukum, pemberian sanksi terhadap pelanggaran, serta penyediaan mekanisme penyelesaian sengketa yang efektif. Pada praktiknya, perlindungan hukum bertujuan mencegah terjadinya kesewenang-wenangan dan memberikan jaminan agar setiap orang memperoleh perlakuan yang sama di hadapan hukum. Oleh sebab itu, perlindungan hukum menjadi salah satu unsur fundamental dalam negara hukum yang menempatkan hukum sebagai sarana utama dalam melindungi kepentingan masyarakat.

b. Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif atau hak yang hanya dimiliki si pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil karya atau hasil olah gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan “hak untuk menyalin suatu ciptaan”, atau hak untuk menikmati suatu karya secara sah. Hak cipta sekaligus juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah, atas suatu ciptaan. Mengingat hak eksklusif itu mengandung nilai ekonomis yang tidak semua orang

bisa membayarnya, maka untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.[34]

c. Karya Seni Lukis Digital

Karya seni lukis digital adalah bentuk ekspresi artistik yang menggunakan teknologi digital sebagai alat utama dalam proses penciptaannya. Dalam seni lukis digital, seniman memanfaatkan perangkat lunak komputer, tablet grafis, dan alat digital lainnya untuk menciptakan gambar, ilustrasi, atau karya seni lainnya. Karya ini dapat mencakup berbagai gaya dan teknik, mulai dari lukisan realistis hingga abstrak, dan sering kali menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan inovasi teknologi.[35]

Seni lukis digital menawarkan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan seniman untuk bereksperimen dengan warna, tekstur, dan bentuk tanpa batasan fisik yang ada pada media tradisional. Selain itu, karya seni digital dapat dengan mudah disimpan, dibagikan, dan dipublikasikan secara online, menjadikannya lebih mudah diakses oleh audiens yang lebih luas.

Karya seni lukis digital juga sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, ilustrasi buku, animasi, dan pemasaran, serta menjadi bagian penting dari budaya visual kontemporer.

d. Media Sosial

Media sosial adalah proses interaksi antara individu dengan menciptakan, membagikan, menukarkan dan memodifikasi ide atau gagasan dalam bentuk

---

[34] Eddy Damian, Hukum Hak Cipta, (Bandung: Alumni, 2014), Cet, Ke-4, hlm. 37.

[35] David Hockney, *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen* (New York: Abrams, 2011), hlm. 150.

komunikasi *virtual* atau jaringan.[36] Media sosial merupakan sesuatu yang dapat menciptakan bermacam-macam bentuk komunikasi dan informasi bagi semua yang menggunakannya. Media sosial selalu memberikan bermacam kemudahan yang menjadikannya nyaman berlama-lama di media sosial.[37]

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menelaah hukum sebagai norma, yaitu seperangkat aturan yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan, asas hukum, maupun doktrin hukum yang mengikat dan dijadikan dasar dalam menyelesaikan permasalahan hukum.[38]

Perlindungan hukum terhadap hak cipta seni lukis digital di media sosial harus bersifat fleksibel, responsif terhadap perkembangan teknologi, dan berpihak pada pencipta. Media sosial yang memungkinkan reproduksi dan penyebaran karya secara cepat menuntut regulasi yang adaptif terhadap berbagai bentuk pelanggaran digital yang terus berkembang. Selain itu, pembaruan hukum, penguatan penegakan berbasis teknologi, serta kolaborasi dengan platform digital menjadi penting untuk menjaga efektivitas perlindungan. Di sisi lain, keberpihakan pada pencipta perlu ditegaskan melalui jaminan hak moral dan hak

---

[36] Erwin Jusuf Thaib, *Problematika Dakwah Di Media Sosial*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), hlm. 8.

[37] Lira Alifah, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Prestasi Belajar PAI Terhadap Tingkat Religiusitas, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati,* (Bandung, 2020), hlm. 1.

[38] Rangga Suganda, "Metode pendekatan yuridis dalam memahami sistem penyelesaian sengketa ekonomi syariah." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 8.3 (2022): 2859-2866.

ekonomi yang adil. Regulasi yang terlalu kaku dan tidak mengikuti perkembangan zaman berpotensi menurunkan efektivitas hukum serta memicu resistensi dari pelaku kreatif di ruang digital.

**2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Hal ini disebabkan oleh karena penelitian bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran secara sistematis, metodologis dan konsisten. Melalui proses penelitian tersebut diadakan analisa dan kontruksi terhadap data yang telah dikumpulkan dan diolah.[39]

Melakukan penelitian memerlukan pendekatan. Dengan pendekatan tersebut, peneliti akan mendapatkan informasi dari berbagai aspek mengenai isu yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan sebagai berikut:

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*): Pendekatan ini digunakan untuk menelaah berbagai peraturan perundang-undangan yang terkait, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta peraturan pelaksanaannya. [40] Pendekatan ini penting untuk mengkaji sejauh mana perlindungan hukum terhadap karya digital diberikan secara eksplisit dalam sistem hukum nasional.

---

[39] Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif,* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), hlm. 1.

[40] Handriana, Ricky, and Maharani Nurdin. "Analisis Yuridis Dalam Pembentukan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Cipta Kerja." *Jurnal Justitia: Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora* 6.1 (2023): 142-152.

2. Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*): Pendekatan ini digunakan untuk membandingkan pengaturan hak cipta di Indonesia dengan sistem hukum di beberapa negara lain, seperti Amerika Serikat dengan *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*, Uni Eropa dengan *EU Copyright Directive*, dan Singapura dengan kebijakan perlindungan karya digitalnya. Melalui pendekatan ini, dapat dianalisis persamaan, perbedaan, serta praktik terbaik yang relevan dalam memberikan perlindungan terhadap karya seni lukis digital di media sosial. Pendekatan ini penting untuk menemukan kelemahan dalam sistem hukum Indonesia sekaligus memberikan masukan bagi penyusunan konstruksi pengaturan hak cipta yang lebih adaptif.
3. Pendekatan Historis (*Historical Approach*): Pendekatan ini digunakan untuk menelusuri perkembangan hukum hak cipta di Indonesia dari masa ke masa, mulai dari aturan pada masa kolonial, pasca kemerdekaan, hingga lahirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Melalui kajian historis, dapat dipahami regulasi hak cipta awalnya hanya menitikberatkan pada perlindungan karya konvensional seperti lukisan fisik, kemudian berkembang untuk mengakomodasi karya digital, meskipun masih terdapat kekosongan hukum dalam media sosial. Pendekatan ini penting karena memberikan pemahaman hukum bersifat dinamis dan perlu terus diperbarui agar dapat merespons perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat.

**3. Sifat Penelitian**

Sifat dari penelitian ini adalah deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta hukum yang ada, serta

menganalisisnya secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta terhadap karya seni lukis digital di media sosial serta bagaimana hukum positif di Indonesia merespons persoalan tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bersifat evaluatif dan konstruktif karena berusaha merumuskan model atau konstruksi pengaturan hak cipta yang lebih dalam menghadapi tantangan digitalisasi.

**4. Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan data sekunder sebagai sumber utama, yang terdiri dari:

1. Data Kewahyuan: yaitu data yang bersumber dari wahyu Tuhan yang diberikan kepada Rasul-Nya sampai kepada manusia dalam bentuk wacana kawahyuan seperti Taurat, Zabur, Injil dan Al-Quran.[41] Dalam penelitian ini memuat data kewahyuan yang bersumber pada hukum Islam, yaitu Al-Quran dan Hadis. Adapun data kewahyuan dalam penelitian ini adalah firman Allah SWT dalam Al-Quran yang memiliki relevansi dengan judul penelitian, yaitu:
   a. Q.S. Al-Baqarah (2) : 188
   b. Q.S. As-Syu'ara (26) : 183
   c. Hadis Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah dari 'Ubadah bin Shamit, riwayat ahmad dari Ibnu Abbas dan Malik dari Yahya yang

[41] Amiur Nuruddinm dkk., *Metodologi Penelitian Ilmu Syari'ah,* ed Muhammad Iqbal, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2010), hlm. 55.

berbunyi "*Tidak boleh membahayakan (merugikan) diri sendiri dan tidak boleh pula membahayakan (merugikan) orang lain*"

2. Bahan Hukum Primer: Yaitu peraturan perundang-undangan yang berlaku, antara lain: Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah atau peraturan pelaksana lainnya terkait hak cipta dan teknologi digital, Instrumen hukum internasional seperti WIPO *Copyright Treaty* (WCT)
3. Bahan Hukum Sekunder: Merupakan bahan yang menjelaskan bahan hukum primer, seperti: Buku teks dan literatur hukum hak kekayaan intelektual (HKI), Artikel ilmiah dan jurnal yang relevan, Putusan pengadilan yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta karya digital, Pandangan para pakar hukum, akademisi dan praktisi terkait hak cipta digital
4. Bahan Hukum Tersier: Yaitu bahan yang memberikan informasi tambahan atau penjelasan, seperti: Kamus hukum, Ensiklopedia hukum, Direktori atau indeks peraturan perundang-undangan

**5. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*) dan studi dokumentasi. Studi ini dilakukan dengan cara menelaah dan menelusuri berbagai dokumen hukum, buku, artikel, jurnal ilmiah, serta sumber daring terpercaya yang membahas hak cipta, seni digital, serta perlindungan hukum atas karya-karya yang dipublikasikan melalui media sosial. Penelusuran juga dilakukan terhadap berbagai putusan pengadilan, baik nasional

maupun internasional, yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta karya digital. Teknik ini penting dalam menggali teori, asas, serta pendekatan hukum yang relevan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini.

**6. Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Data yang telah dikumpulkan dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier dianalisis secara sistematis dan mendalam melalui penalaran hukum untuk menghasilkan argumentasi normatif. Data dianalisis dengan cara mengkaji peraturan yang berlaku, mengidentifikasi permasalahan hukum, serta mengevaluasi efektivitas norma-norma hukum dalam melindungi karya seni lukis digital. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan pemikiran kritis dan konstruktif mengenai pengembangan hukum hak cipta dalam menghadapi tantangan digitalisasi serta memberikan rekomendasi kebijakan hukum di masa mendatang.

# BAB II

# BENTUK-BENTUK DAN PENGATURAN KARYA SENI LUKIS DIGITAL MENURUT UNDANG-UNDANG HAK CIPTA DI INDONESIA

## A. Pengertian dan Karakteristik Karya Seni Lukis Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia menciptakan, mendistribusikan, serta menikmati karya seni. Transformasi tersebut melahirkan bentuk ekspresi artistik baru berupa karya seni lukis digital. Kehadiran seni lukis digital tidak sekadar memperluas medium penciptaan seni, melainkan juga membentuk paradigma baru dalam hubungan antara kreativitas, teknologi, dan perlindungan hukum kekayaan intelektual. Perubahan pola produksi karya seni melalui perangkat digital memunculkan konsekuensi yuridis yang berbeda dibandingkan karya seni konvensional, terutama terkait aspek orisinalitas, reproduksi, distribusi, dan perlindungan hak cipta di ruang siber.

Perspektif seni memandang karya seni lukis digital sebagai bentuk ekspresi visual yang diciptakan menggunakan perangkat teknologi digital sebagai media utama. Christiane Paul menjelaskan seni digital sebagai karya seni yang memanfaatkan teknologi digital baik dalam proses penciptaan maupun penyajiannya.[42] Pendapat tersebut menempatkan teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari struktur artistik karya. Pemahaman ini

[42] Christiane Paul, *Digital Art*, 4th ed. (London: Thames & Hudson, 2023), hlm. 7.

menunjukkan perubahan fundamental dari seni berbasis material fisik menuju seni berbasis data dan sistem digital.

Lev Manovich mendefinisikan seni digital sebagai bentuk seni baru yang lahir dari perpaduan antara budaya visual dan teknologi komputer.[43] Definisi tersebut menekankan integrasi antara kemampuan artistik manusia dengan sistem komputasi modern. Seni digital tidak lagi bergantung pada kanvas, cat minyak, maupun teknik manual semata. Proses kreatif berlangsung melalui manipulasi piksel, algoritma, perangkat lunak grafis, serta sistem jaringan digital yang memungkinkan karya diproduksi dan disebarluaskan secara instan dalam skala global.

Perspektif hukum hak cipta memandang karya seni lukis digital sebagai ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum sepanjang memenuhi unsur orisinalitas dan diwujudkan dalam bentuk nyata. Ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memasukkan karya seni rupa dalam segala bentuk, termasuk lukisan, gambar, kolase, dan karya seni terapan, sebagai objek perlindungan hak cipta. Norma tersebut membuka ruang perlindungan terhadap karya seni lukis digital meskipun tidak disebutkan secara eksplisit. Sistem hukum hak cipta Indonesia menganut prinsip deklaratif, artinya perlindungan muncul secara otomatis sejak karya diwujudkan.[44]

WIPO menjelaskan *digital copyright* sebagai sistem perlindungan hak eksklusif terhadap karya yang diciptakan, disimpan, dipublikasikan, maupun

---

[43] Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001), hlm. 45.

[44] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 1 dan Pasal 40 ayat (1).

didistribusikan melalui media digital.[45] Perlindungan tersebut mencakup hak moral dan hak ekonomi pencipta. Hak moral berkaitan dengan pengakuan identitas pencipta serta integritas ciptaan. Hak ekonomi berkaitan dengan hak memperoleh manfaat finansial dari penggunaan karya. Ruang digital memperbesar potensi pelanggaran terhadap kedua hak tersebut akibat kemudahan reproduksi dan distribusi tanpa izin.

Karakteristik utama karya seni lukis digital terletak pada sifatnya yang berbasis data elektronik. Karya digital tersusun atas informasi visual berbentuk piksel, vector, layer, atau *file* digital yang dapat disimpan dalam berbagai format seperti PNG, JPEG, PSD, SVG, maupun NFT *metadata*. Karakter tersebut berbeda secara fundamental dari seni lukis konvensional yang bergantung pada medium fisik seperti kanvas, kayu, atau kertas. Sistem digital memungkinkan modifikasi tanpa merusak bentuk asli karya sehingga proses penciptaan menjadi lebih fleksibel dan dinamis.

Unsur kreativitas menjadi inti utama dalam karya seni lukis digital. Kreativitas tercermin melalui kemampuan pencipta mengolah ide, warna, komposisi visual, efek digital, serta teknik manipulasi grafis menjadi karya yang memiliki identitas artistik tersendiri. Teknologi hanya berfungsi sebagai medium. Nilai artistik tetap bergantung pada kemampuan intelektual dan estetika pencipta. Pendekatan tersebut sejalan dengan doktrin originality dalam hukum hak cipta

[45] World Intellectual Property Organization (WIPO), *Understanding Copyright and Related Rights* (Geneva: WIPO Publication, 2022), hlm. 15.

internasional yang menempatkan kreativitas manusia sebagai dasar perlindungan hukum.[46]

Aspek orisinalitas dalam karya seni digital sering menjadi perdebatan akibat penggunaan perangkat lunak otomatis, template digital, maupun *artificial intelligence*. Orisinalitas tidak diukur dari kebaruan absolut, melainkan dari adanya kontribusi intelektual pencipta dalam menghasilkan bentuk ekspresi tertentu. Putusan pengadilan di berbagai negara mulai menegaskan bahwa karya yang sepenuhnya dihasilkan sistem AI tanpa campur tangan manusia tidak memenuhi syarat perlindungan hak cipta. Perdebatan tersebut berkembang pesat seiring meningkatnya penggunaan generative *artificial intelligence* dalam industri kreatif global sejak 2022.[47]

Teknologi digital memberikan karakter interaktif dan reproduktif yang sangat tinggi terhadap karya seni digital. Karya dapat diperbanyak tanpa kehilangan kualitas visual, dipindahkan lintas negara dalam hitungan detik, serta dipublikasikan melalui media sosial dan *marketplace* digital secara luas. Kondisi tersebut menciptakan peluang ekonomi kreatif yang besar sekaligus meningkatkan risiko pembajakan, plagiarisme, manipulasi *metadata*, hingga penghapusan identitas pencipta.

Perkembangan perangkat digital turut memengaruhi metode penciptaan karya seni lukis digital. *Software* desain grafis menjadi medium utama yang

---

[46] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2021), hlm. 58.

[47] United States Copyright Office, *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence* (Washington D.C.: USCO, 2023), hlm. 2–5.

digunakan seniman digital modern. Aplikasi seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, Procreate, dan Clip Studio Paint memungkinkan pencipta menghasilkan ilustrasi dengan teknik layer, brush simulation, vector rendering, serta manipulasi visual tingkat tinggi. Penggunaan *software* tersebut mempercepat proses produksi sekaligus memperluas kemungkinan artistik yang sulit dicapai melalui metode konvensional.

Tablet digital menjadi perangkat penting dalam produksi seni lukis digital modern. Perangkat seperti Wacom Cintiq dan iPad Pro memungkinkan seniman menggambar secara langsung menggunakan stylus dengan tingkat sensitivitas tekanan tinggi. Teknologi tersebut menghasilkan pengalaman menggambar yang mendekati teknik melukis manual, namun tetap berbasis sistem digital yang fleksibel dan mudah dimodifikasi.

*Artificial intelligence* mulai memainkan peranan signifikan dalam perkembangan seni digital global. Platform berbasis AI seperti Midjourney, DALL·E, dan *Stable Diffusion* mampu menghasilkan ilustrasi visual berdasarkan perintah teks. Teknologi tersebut memunculkan problem hukum baru terkait kepemilikan hak cipta, penggunaan dataset tanpa izin, serta batas keterlibatan manusia dalam proses kreatif. Persoalan tersebut menjadi perhatian serius organisasi internasional seperti *World Intellectual Property Organization* dalam berbagai forum pembahasan hak cipta digital sejak 2023.[48]

[48] World Intellectual Property Organization, "Artificial Intelligence and Intellectual Property Policy," WIPO Official Website, diakses 9 Mei 2026.

Platform daring juga menjadi bagian penting dalam ekosistem seni lukis digital. Media sosial seperti Instagram, DeviantArt, dan ArtStation digunakan sebagai sarana publikasi, promosi, distribusi, serta monetisasi karya seni digital. Sistem distribusi daring menciptakan ruang ekonomi kreatif baru berbasis komunitas global. Seniman digital tidak lagi bergantung pada galeri fisik untuk memperoleh pengakuan maupun keuntungan ekonomi.

Peningkatan transaksi karya seni digital secara global menunjukkan perkembangan industri yang sangat signifikan. Laporan Art Basel and UBS Global Art Market Report 2025 mencatat pertumbuhan perdagangan seni digital dan NFT masih menjadi salah satu sektor paling dinamis dalam pasar seni kontemporer global.[49] Fenomena tersebut memperlihatkan perubahan orientasi ekonomi seni dari objek fisik menuju aset digital berbasis teknologi *blockchain* dan sistem distribusi daring.

**Table 1. Perbandingan Seni Lukis Konvensional dan Seni Lukis Digital**

| **Aspek** | **Seni Lukis Konvensional** | **Seni Lukis Digital** |
|---|---|---|
| Medium | Kanvas, kertas, kayu, cat minyak | Perangkat digital dan *file* elektronik |
| Teknik Penciptaan | Manual menggunakan alat fisik | Menggunakan *software* dan perangkat digital |
| Bentuk Karya | Fisik dan berwujud material | Data digital berbentuk *file* |

[49] Art Basel dan UBS, *The Art Market Report 2025* (Basel: Art Basel & UBS, 2025), hlm. 84–89.

| | | |
|---|---|---|
| Reproduksi | Terbatas dan memerlukan proses ulang | Tidak terbatas tanpa penurunan kualitas |
| Distribusi | Galeri, pameran fisik | Media sosial, *marketplace*, platform daring |
| Risiko Pembajakan | Relatif lebih rendah | Sangat tinggi akibat kemudahan penggandaan |
| Penyimpanan | Membutuhkan ruang fisik | *Cloud* storage dan media elektronik |
| Interaktivitas | Bersifat statis | Dapat bersifat interaktif dan multimedia |
| Teknologi Pendukung | Alat lukis manual | AI, *software* grafis, tablet digital |
| Perlindungan Hak Cipta | Fokus pada objek fisik | Fokus pada data digital dan distribusi elektronik |

Perkembangan seni lukis digital menunjukkan lahirnya peradaban artistik baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan transformasi ruang kreatif berbasis digital. Dalam konteks ini, sistem hukum hak cipta menghadapi tantangan yang semakin kompleks untuk menjaga keseimbangan antara perlindungan hak pencipta, kebebasan berekspresi, dorongan inovasi teknologi, serta kepentingan publik dalam ekosistem digital global yang terbuka dan tanpa batas. Dinamika tersebut semakin dipercepat oleh hadirnya teknologi seperti *artificial intelligence*, *blockchain*, dan ekspansi ekonomi kreatif digital lintas negara yang mengubah cara penciptaan, distribusi, dan pemanfaatan karya

seni secara fundamental. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap regulasi yang adaptif, progresif, dan mampu merespons perubahan teknologi menjadi semakin mendesak agar perlindungan hak cipta tetap relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan era digital.

## B. Bentuk-Bentuk Karya Seni Lukis Digital

Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan transformasi besar dalam praktik seni rupa modern. Seni lukis tidak lagi terbatas pada medium fisik seperti kanvas, cat minyak, atau tinta manual. Kemajuan perangkat lunak grafis, kecerdasan buatan, jaringan internet, serta media sosial menciptakan bentuk-bentuk karya seni digital yang semakin kompleks, interaktif, dan bernilai ekonomi tinggi. Perubahan tersebut membentuk ekosistem seni baru yang mempertemukan kreativitas artistik dengan sistem teknologi digital global.

Karya seni lukis digital berkembang menjadi berbagai bentuk visual dengan karakteristik teknik, fungsi, dan media distribusi yang berbeda. Keragaman tersebut menunjukkan kemampuan teknologi digital dalam memperluas batas artistik manusia. Sistem digital memungkinkan seniman menciptakan karya dengan tingkat presisi tinggi, fleksibilitas *editing*, distribusi instan, serta integrasi multimedia yang sulit dicapai melalui seni konvensional.

### 1. *Digital painting*

*Digital painting* merupakan bentuk seni lukis digital yang meniru teknik melukis tradisional menggunakan perangkat elektronik. Seniman memanfaatkan *software grafis* dan tablet digital untuk menghasilkan efek visual menyerupai sapuan kuas, cat air, pastel, maupun cat minyak. Teknik ini menjadi bentuk paling

populer dalam seni digital modern akibat kemampuannya mempertahankan nuansa artistik tradisional sekaligus menghadirkan fleksibilitas teknologi digital.

Proses pembuatan *digital painting* umumnya menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop, Procreate, Corel Painter, dan Clip Studio Paint. Seniman menggunakan *stylus pen* pada tablet digital untuk menghasilkan tekanan garis, tekstur, serta efek warna yang menyerupai teknik manual. Sistem layer memungkinkan perubahan komposisi tanpa merusak struktur utama karya.

*Digital painting* berkembang pesat dalam industri kreatif global seperti ilustrasi buku, desain film, animasi, gim digital, hingga industri periklanan. Laporan *Adobe Creative Trends* tahun 2025 menunjukkan peningkatan penggunaan *digital painting* dalam industri visual komersial akibat kebutuhan produksi visual cepat dan fleksibel.[50]

**2. *Vector Art***

*Vector art* merupakan bentuk karya seni digital yang dibangun menggunakan sistem matematis berbasis garis, titik, dan kurva geometris. Berbeda dari gambar berbasis piksel, *vector art* dapat diperbesar tanpa kehilangan kualitas visual. Karakter tersebut menjadikan *vector art* sangat dominan dalam desain logo, ilustrasi komersial, tipografi, dan identitas visual perusahaan.

Teknik pembuatannya menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan Inkscape. Seniman menyusun objek visual menggunakan *path*, *anchor point*, serta kurva digital yang dapat dimanipulasi

[50] Adobe, "Creative Trends Report 2025," Adobe Official Website, diakses 9 Mei 2026.

secara presisi. Sistem tersebut menghasilkan visual bersih, tajam, dan efisien untuk kebutuhan produksi digital modern.

Perkembangan *vector art* dipengaruhi kebutuhan industri branding dan media sosial yang menuntut visual adaptif untuk berbagai ukuran layar. Penggunaan *vector art* meningkat signifikan dalam industri UI/UX design, motion graphics, dan pemasaran digital global sejak meningkatnya konsumsi media berbasis *mobile device* pada periode 2020–2025.[51]

**3. *Pixel Art***

*Pixel art* merupakan bentuk seni digital yang menggunakan susunan piksel sebagai elemen visual utama. Gaya ini berkembang dari era awal video game komputer dan konsol digital pada dekade 1980-an. *Pixel art* mempertahankan estetika retro dengan tampilan visual sederhana namun memiliki nilai artistik tinggi dalam budaya digital modern.

Teknik pembuatan *pixel art* dilakukan melalui pengaturan piksel satu per satu menggunakan *software* seperti Aseprite dan Piskel. Proses kreatif menuntut ketelitian tinggi akibat keterbatasan resolusi visual. Seniman harus mampu membangun komposisi bentuk, pencahayaan, dan perspektif melalui jumlah piksel yang terbatas.

Popularitas *pixel art* kembali meningkat akibat berkembangnya industri gim indie dan budaya nostalgia digital global. Banyak pengembang gim modern menggunakan gaya *pixel art* untuk menciptakan identitas visual unik dengan biaya produksi lebih efisien dibanding grafis tiga dimensi kompleks.

---

[51] Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution* (New York: Crown Business, 2016, reprint 2020), hlm. 112.

**4. NFT *Art***

NFT *art* atau *Non-Fungible Token art* merupakan bentuk karya seni digital yang diperdagangkan menggunakan teknologi *blockchain*. Sistem NFT memberikan sertifikat kepemilikan digital unik terhadap suatu karya seni. Teknologi tersebut mengubah paradigma kepemilikan karya digital yang sebelumnya mudah disalin tanpa identitas kepemilikan jelas.

NFT art berkembang pesat sejak 2021 setelah karya digital Everydays: The First 5000 Days milik Beeple terjual melalui rumah lelang Christie's dengan nilai lebih dari USD 69 juta.[52] Fenomena tersebut menandai lahirnya pasar seni digital berbasis *blockchain* dalam industri seni global.

Teknik pembuatan NFT art tidak berbeda jauh dari seni digital biasa. Perbedaannya terletak pada proses minting melalui jaringan *blockchain* seperti Ethereum atau Solana. Karya digital diunggah ke *marketplace* NFT seperti *OpenSea*, *Foundation*, dan *Rarible* untuk memperoleh identitas token unik.

NFT menghadirkan solusi terhadap persoalan autentikasi karya digital. Sistem *blockchain* memungkinkan pencatatan kepemilikan dan transaksi secara permanen. Persoalan hukum tetap muncul terkait plagiarisme digital, pencurian karya, serta ketidakjelasan yurisdiksi dalam transaksi lintas negara.

**5. Ilustrasi Digital**

Ilustrasi digital merupakan bentuk seni visual yang digunakan untuk mendukung komunikasi informasi, cerita, maupun identitas visual tertentu.

---

[52] Nathaniel Popper, "JPG File Sells for $69 Million, as 'NFT Mania' Gathers Pace," *The New York Times*, 11 March 2021.

Ilustrasi digital banyak digunakan dalam industri penerbitan, media daring, animasi, periklanan, desain karakter, dan komik digital.

Teknik pembuatannya memadukan *digital painting*, *vector art,* serta manipulasi visual menggunakan perangkat lunak grafis modern. Seniman biasanya memulai proses melalui sketch digital, pewarnaan layer, rendering cahaya, hingga finalisasi efek visual. Fleksibilitas *editing* digital mempercepat proses produksi ilustrasi dibanding metode manual.

Perkembangan media sosial memperluas pasar ilustrasi digital secara global. Ilustrator independen kini mampu memasarkan karya langsung kepada audiens internasional tanpa bergantung pada galeri fisik maupun penerbit konvensional. Kondisi tersebut menciptakan demokratisasi industri seni digital sekaligus memperbesar persaingan kreatif global.

**6. *Concept Art***

*Concept art* merupakan karya visual yang digunakan untuk merancang gambaran awal suatu proyek kreatif seperti film, animasi, gim, arsitektur, atau produksi multimedia. Bentuk seni ini berfungsi sebagai dasar visualisasi sebelum proses produksi utama dilakukan.

Teknik *concept art* mengutamakan eksplorasi ide visual melalui sketsa digital cepat, pengaturan komposisi, perspektif, warna atmosferik, serta desain karakter. *Software* yang sering digunakan antara lain Blender, Photoshop, dan ZBrush.

Perkembangan industri gim dan film digital global meningkatkan kebutuhan terhadap concept artist profesional. Studio besar seperti Ubisoft dan

Marvel Studios menggunakan concept art sebagai bagian utama dalam proses pengembangan visual produksi modern.

**7. *AI-Generated Art***

*AI-generated art* merupakan bentuk seni digital yang dihasilkan menggunakan sistem *artificial intelligence* berbasis *machine learning* dan generative model. Teknologi ini memungkinkan komputer menghasilkan gambar visual berdasarkan instruksi teks atau data tertentu.

Platform seperti Midjourney, DALL·E, dan *Stable Diffusion* menjadi simbol transformasi baru dalam dunia seni digital global. Sistem AI mampu menghasilkan ilustrasi kompleks hanya dalam hitungan detik.

Teknik *AI-generated art* dilakukan melalui prompt engineering, yaitu penyusunan instruksi teks untuk mengarahkan sistem AI menghasilkan visual tertentu. Kualitas karya sangat dipengaruhi kemampuan pengguna dalam membangun deskripsi artistik detail.

Perkembangan *AI-generated art* memunculkan perdebatan serius terkait hak cipta, etika, dan orisinalitas. Banyak model AI dilatih menggunakan jutaan gambar digital dari internet tanpa persetujuan pencipta asli. Kondisi tersebut memicu gugatan hukum terhadap perusahaan pengembang AI di berbagai negara sejak 2023.[53]

Transformasi teknologi digital telah mengubah struktur produksi seni secara radikal. Seniman modern tidak lagi bergantung pada ruang studio fisik maupun distribusi galeri tradisional. Teknologi internet menciptakan ruang pamer

[53] United States Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence Report* (Washington D.C.: USCO, 2025), hlm. 14–21.

*virtual* berskala global yang memungkinkan karya diakses jutaan pengguna dalam waktu singkat.

Media sosial menjadi pusat distribusi utama karya seni digital modern. Platform seperti Instagram, DeviantArt, Pinterest, dan ArtStation berfungsi sebagai sarana promosi, portofolio, distribusi, hingga monetisasi karya. Seniman digital memperoleh akses langsung terhadap pasar global tanpa perantara institusi seni tradisional.

Perubahan tersebut menghasilkan demokratisasi seni digital sekaligus meningkatkan ancaman pelanggaran hak cipta. Sistem distribusi digital mempermudah reproduksi ilegal, penghapusan *watermark*, plagiarisme visual, hingga eksploitasi komersial tanpa izin pencipta. Tantangan tersebut mendorong kebutuhan terhadap sistem perlindungan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital global.

Kemajuan teknologi *blockchain, artificial intelligence, cloud computing*, serta media sosial diperkirakan terus membentuk masa depan seni digital dunia. Seni tidak lagi dipahami semata sebagai objek estetika, melainkan juga sebagai aset digital, instrumen ekonomi kreatif, identitas *virtual*, serta komoditas budaya global berbasis teknologi informasi.

## C. Kedudukan Karya Seni Lukis Digital sebagai Objek Hak Cipta

Perkembangan teknologi digital telah memperluas ruang lingkup objek perlindungan hak cipta dalam sistem hukum modern. Karya seni tidak lagi hadir semata dalam bentuk fisik seperti lukisan di atas kanvas atau media konvensional lainnya. Kemajuan teknologi informasi melahirkan bentuk ekspresi artistik

berbasis digital yang memiliki nilai estetika, nilai ekonomi, sekaligus nilai intelektual tinggi. Perubahan tersebut menuntut sistem hukum hak cipta untuk mampu mengakomodasi perkembangan medium penciptaan karya tanpa menghilangkan prinsip dasar perlindungan terhadap hak pencipta.

Karya seni lukis digital pada hakikatnya merupakan hasil olah pikir manusia yang diwujudkan melalui media elektronik menggunakan perangkat lunak, sistem komputer, dan teknologi digital lainnya. Bentuk penciptaan tersebut tetap mengandung unsur kreativitas, orisinalitas, kemampuan intelektual, serta ekspresi artistik yang menjadi inti perlindungan hak cipta. Sistem hukum hak cipta Indonesia tidak membedakan perlindungan berdasarkan bentuk medium karya, melainkan berdasarkan keberadaan unsur ciptaan sebagai hasil karya intelektual manusia.

**1. Analisis Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

Pengakuan terhadap karya seni lukis digital sebagai objek hak cipta dapat dianalisis melalui Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Ketentuan tersebut mengatur jenis ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum di Indonesia. Pasal 40 ayat (1) huruf f menyebutkan perlindungan diberikan terhadap “karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase, dan karya seni terapan.” Rumusan

frasa “dalam segala bentuk” memiliki makna luas dan adaptif terhadap perkembangan teknologi modern.[54]

Pendekatan interpretasi sistematis menunjukkan karya seni lukis digital termasuk dalam kategori karya seni rupa yang memperoleh perlindungan hukum. Medium digital tidak menghilangkan substansi artistik suatu karya. Sistem hukum memandang esensi ciptaan terletak pada ekspresi intelektual pencipta, bukan pada material fisik yang digunakan. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip universal hak cipta internasional yang berkembang dalam rezim *World Intellectual Property Organization* dan Konvensi Bern.

Karakter terbuka Pasal 40 menunjukkan pembentuk undang-undang berupaya menjaga fleksibilitas hukum terhadap perkembangan teknologi kreatif masa depan. Perkembangan seni digital, NFT art, *AI-generated art*, hingga karya berbasis *virtual reality* menunjukkan jenis ciptaan terus berkembang melampaui bentuk seni tradisional. Sistem hukum hak cipta yang bersifat tertutup akan mengalami kesulitan menghadapi transformasi teknologi digital global yang sangat cepat.

Pasal 40 ayat (1) huruf n juga memberikan perlindungan terhadap kompilasi ciptaan atau data dalam format yang dapat dibaca program komputer maupun media digital lainnya. Ketentuan tersebut memperkuat argumentasi mengenai pengakuan negara terhadap bentuk karya berbasis sistem elektronik. Perlindungan tersebut mencerminkan perubahan paradigma hukum hak cipta dari orientasi fisik menuju orientasi digital.

---

[54] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1) huruf f.

**2. Unsur "Ciptaan" dan Syarat Perlindungan Hak Cipta**

Konsep "ciptaan" menjadi unsur fundamental dalam sistem perlindungan hak cipta. Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mendefinisikan ciptaan sebagai setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.[55]

Definisi tersebut menunjukkan perlindungan hak cipta lahir dari aktivitas intelektual manusia yang diwujudkan secara konkret. Sistem hukum tidak melindungi ide abstrak semata. Perlindungan diberikan terhadap ekspresi nyata dari ide tersebut. Karya seni lukis digital memenuhi unsur tersebut karena diwujudkan dalam bentuk *file* digital, ilustrasi elektronik, visual komputer, maupun media digital lainnya yang dapat dilihat, disimpan, dan dipublikasikan.

Orisinalitas menjadi syarat utama perlindungan hak cipta. Doktrin *originality* dalam hukum hak cipta tidak mensyaratkan kebaruan absolut sebagaimana paten. Perlindungan muncul apabila suatu karya lahir dari kemampuan intelektual pencipta secara mandiri. Paul Goldstein menjelaskan orisinalitas tercermin dari adanya kreativitas minimal yang berasal dari pencipta sendiri.[56] Pendekatan tersebut memberi ruang luas terhadap perkembangan seni digital modern yang sering menggunakan teknik modifikasi visual, manipulasi digital, maupun kombinasi multimedia.

Karya seni lukis digital juga harus memiliki bentuk ekspresi nyata. Syarat tersebut terpenuhi ketika karya telah diwujudkan dalam media elektronik tertentu

[55] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 3.

[56] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2021), hlm. 58.

seperti PNG, JPEG, PSD, SVG, atau format digital lainnya. Keberadaan *file* digital sudah dianggap cukup untuk membuktikan manifestasi ciptaan. Perlindungan tidak bergantung pada pencetakan fisik karya.

Persoalan hukum mulai berkembang ketika *artificial intelligence* digunakan dalam proses penciptaan karya seni digital. Sistem AI generatif mampu menghasilkan visual kompleks hanya berdasarkan perintah teks. Perdebatan muncul mengenai status hukum karya yang dihasilkan AI tanpa keterlibatan kreatif manusia secara signifikan. *United States Copyright Office* melalui pedoman tahun 2023 menegaskan karya yang sepenuhnya dihasilkan mesin tanpa kontribusi kreatif manusia tidak memenuhi syarat perlindungan hak cipta.[57] Pendekatan tersebut memperlihatkan pentingnya unsur kreativitas manusia sebagai fondasi utama perlindungan hak cipta modern.

### 3. Konsep Hak Eksklusif Pencipta terhadap Karya Digital

Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk menguasai penggunaan ciptaannya. Konsep hak eksklusif bertujuan melindungi hubungan moral dan ekonomi antara pencipta dengan karya yang dihasilkannya. Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.[58]

Hak moral melekat secara abadi pada diri pencipta. Hak tersebut mencakup hak mencantumkan nama, menggunakan identitas tertentu, mempertahankan integritas karya, serta menolak perubahan yang merugikan kehormatan pencipta. Dalam karya seni digital, hak moral sering dilanggar

[57] United States Copyright Office, *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence* (Washington D.C.: USCO, 2023), hlm. 2–6.

[58] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 4.

melalui penghapusan *watermark*, penghilangan *metadata* digital, maupun publikasi ulang tanpa mencantumkan identitas seniman.

Hak ekonomi memberikan kewenangan kepada pencipta untuk memperoleh manfaat finansial dari penggunaan karya. Hak tersebut mencakup penggandaan, distribusi, publikasi, pertunjukan, pengadaptasian, komunikasi digital, hingga lisensi komersial. Sistem digital memperluas potensi eksploitasi ekonomi karya seni akibat distribusi global melalui internet dan media sosial.

Perkembangan platform digital menciptakan tantangan serius terhadap perlindungan hak eksklusif pencipta. Karya seni digital dapat disalin, dimodifikasi, serta disebarluaskan dalam hitungan detik tanpa persetujuan pencipta. Tingginya intensitas pelanggaran hak cipta digital menunjukkan lemahnya mekanisme pengawasan dalam ruang siber global.

Media sosial seperti Instagram, Pinterest, dan DeviantArt menjadi ruang distribusi utama karya seni digital modern. Platform tersebut membuka peluang ekonomi kreatif sekaligus meningkatkan risiko pembajakan digital. Kondisi tersebut menuntut penguatan sistem penegakan hukum berbasis teknologi, termasuk penggunaan digital *watermark*, *blockchain* authentication, dan *artificial intelligence* monitoring system dalam perlindungan karya digital.

**4. Asas Deklaratif dalam Perlindungan Hak Cipta**

Sistem hak cipta Indonesia menganut asas deklaratif. Perlindungan hak cipta muncul secara otomatis sejak suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa memerlukan pendaftaran terlebih dahulu. Prinsip tersebut tercermin dalam

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta yang menegaskan hak cipta diperoleh secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan.[59]

Asas deklaratif memberikan kemudahan bagi pencipta karya seni digital. Seniman tidak dibebani prosedur administratif rumit untuk memperoleh perlindungan hukum. Perlindungan lahir secara langsung ketika karya selesai dibuat dan dapat dibuktikan keberadaannya. Sistem tersebut penting dalam era digital akibat proses penciptaan karya berlangsung sangat cepat dan dinamis.

Pendaftaran hak cipta tetap memiliki nilai strategis sebagai alat bukti administratif apabila terjadi sengketa hukum. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual menyediakan mekanisme pencatatan ciptaan secara elektronik untuk memperkuat pembuktian kepemilikan hak. Sistem pencatatan digital menjadi penting akibat tingginya potensi plagiarisme dan penyalahgunaan karya dalam ruang siber.

Asas deklaratif mencerminkan orientasi perlindungan hukum yang menempatkan kreativitas sebagai hak alamiah pencipta. Negara tidak menciptakan hak cipta, melainkan mengakui dan melindungi hak yang lahir dari aktivitas intelektual manusia. Pendekatan tersebut sejalan dengan filosofi hak kekayaan intelektual modern yang memandang karya cipta sebagai bagian dari hak privat pencipta atas hasil kemampuan intelektualnya.

Perkembangan teknologi digital menuntut penguatan asas deklaratif melalui sistem pembuktian elektronik yang lebih adaptif. *Metadata* digital, *blockchain* verification, timestamp elektronik, serta identitas digital pencipta

[59] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 1.

mulai digunakan sebagai instrumen pembuktian kepemilikan karya dalam praktik internasional. Transformasi tersebut menunjukkan perlindungan hak cipta modern tidak lagi dapat bergantung sepenuhnya pada pendekatan konvensional berbasis dokumen fisik.

Kedudukan karya seni lukis digital sebagai objek hak cipta menunjukkan sistem hukum Indonesia telah memiliki fondasi normatif untuk melindungi karya berbasis teknologi digital. Tantangan terbesar terletak pada efektivitas penegakan hukum, adaptasi regulasi terhadap perkembangan *artificial intelligence*, serta penguatan mekanisme perlindungan lintas negara dalam ruang digital global. Perubahan teknologi yang berlangsung sangat cepat menuntut pembaruan sistem hukum hak cipta secara progresif agar perlindungan terhadap pencipta tetap terjamin dalam era ekonomi kreatif digital.

## D. Pengaturan Hak Moral dan Hak Ekonomi Pencipta Karya Seni Lukis Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah struktur hubungan hukum antara pencipta, karya, dan publik. Karya seni lukis digital tidak lagi beredar melalui ruang fisik terbatas, melainkan bergerak secara masif dalam jaringan internet global yang memungkinkan reproduksi, distribusi, dan modifikasi berlangsung dalam hitungan detik. Perubahan tersebut memperluas potensi ekonomi kreatif sekaligus meningkatkan ancaman pelanggaran hak cipta terhadap karya digital.

Sistem hukum hak cipta Indonesia memberikan perlindungan terhadap pencipta melalui dua instrumen utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Kedua

hak tersebut melekat pada pencipta sebagai konsekuensi atas lahirnya karya intelektual. Hak moral berhubungan dengan kehormatan dan identitas pencipta. Hak ekonomi berkaitan dengan manfaat finansial yang diperoleh dari penggunaan karya. Struktur perlindungan tersebut menjadi fondasi utama dalam menjaga keseimbangan antara kepentingan pencipta, platform digital, dan masyarakat pengguna karya.

Perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi memiliki posisi sangat penting dalam ekosistem seni digital modern. Intensitas distribusi karya melalui media sosial menyebabkan karya seni digital rentan mengalami plagiarisme, penghapusan identitas pencipta, manipulasi visual, hingga eksploitasi komersial tanpa izin. Kondisi tersebut memperlihatkan hak cipta tidak hanya berfungsi sebagai instrumen hukum ekonomi, melainkan juga sebagai instrumen perlindungan integritas intelektual dan martabat kreatif pencipta.

**1. Hak Moral Pencipta Menurut Pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta**

Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan hak moral meliputi hak untuk mencantumkan nama pencipta, menggunakan nama samaran, mengubah ciptaan sesuai kepatutan, mempertahankan integritas ciptaan, serta mempertahankan hak dari distorsi, mutilasi, modifikasi, atau tindakan lain yang merugikan kehormatan pencipta.[60]

Hak moral lahir dari hubungan personal antara pencipta dengan karya ciptaannya. Hubungan tersebut bersifat non-ekonomis dan tidak dapat dihapus

[60] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 5.

meskipun hak ekonomi telah dialihkan kepada pihak lain. Prinsip tersebut menunjukkan karya cipta tidak semata dipandang sebagai komoditas ekonomi, melainkan juga sebagai representasi identitas intelektual dan ekspresi artistik pencipta.

Dalam karya seni lukis digital, hak moral memiliki posisi sangat penting akibat tingginya risiko manipulasi visual di ruang digital. Media sosial memungkinkan karya dipotong, diubah warna, dihapus *watermark*, bahkan dipublikasikan ulang atas nama pihak lain tanpa persetujuan pencipta. Tindakan tersebut tidak hanya merugikan secara ekonomi, melainkan juga merusak reputasi dan identitas kreatif seniman.

Hak untuk mencantumkan nama menjadi bentuk perlindungan paling mendasar terhadap pencipta karya digital. Identitas pencipta sering dihilangkan ketika karya dibagikan ulang melalui media sosial atau platform daring. Penghapusan nama pencipta menyebabkan hilangnya hubungan historis antara pencipta dan ciptaannya. Fenomena tersebut banyak ditemukan dalam distribusi ilustrasi digital melalui Pinterest dan berbagai akun *repost visual* di media sosial.

Hak mempertahankan integritas karya juga memiliki dimensi penting dalam seni digital modern. Karya digital sangat mudah dimodifikasi menggunakan *software editing* tanpa izin pencipta. Distorsi visual, perubahan warna, manipulasi elemen artistik, maupun penggunaan karya untuk kepentingan yang bertentangan dengan nilai pencipta dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak moral.

Perkembangan *artificial intelligence* memperluas ancaman terhadap hak moral pencipta. Banyak karya seni digital digunakan sebagai dataset pelatihan AI *generatif* tanpa persetujuan seniman. Kondisi tersebut menimbulkan persoalan etika dan hukum terkait penggunaan karya kreatif manusia dalam sistem otomatis berbasis *machine learning*. *World Intellectual Property Organization* sejak 2023 aktif membahas perlindungan hak moral dalam ekosistem *artificial intelligence global*.[61]

**2. Hak Ekonomi Pencipta Menurut Pasal 8 dan Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta**

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya. Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaan.[62] Pasal 9 lebih lanjut menjelaskan bentuk hak ekonomi meliputi penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pengadaptasian, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, komunikasi, dan penyewaan ciptaan.[63]

Hak ekonomi menjadi instrumen utama dalam perlindungan industri kreatif digital. Sistem digital memungkinkan karya seni disebarluaskan secara global melalui internet dengan biaya sangat rendah. Kondisi tersebut menciptakan peluang ekonomi besar bagi seniman digital melalui lisensi, komisi karya, penjualan NFT, monetisasi media sosial, dan kerja sama komersial lintas negara.

---

[61] World Intellectual Property Organization, "Artificial Intelligence and Intellectual Property Policy," WIPO Official Website, diakses 9 Mei 2026.

[62] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 8.

[63] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 9.

Perkembangan ekonomi digital global memperlihatkan nilai ekonomi karya seni digital terus meningkat. Laporan *World Intellectual Property Organization (WIPO)* tahun 2024 menunjukkan industri berbasis hak cipta memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif global, khususnya pada sektor desain digital, multimedia, dan konten visual daring.[64]

Hak penggandaan menjadi bentuk hak ekonomi yang paling rentan dilanggar dalam ruang digital. Karya seni digital dapat disalin tanpa batas dan tanpa penurunan kualitas visual. Teknologi *screenshot, screen recording, cloud sharing*, dan *artificial intelligence* memperbesar risiko reproduksi ilegal karya digital. Pelanggaran tersebut menyebabkan pencipta kehilangan potensi keuntungan ekonomi atas penggunaan karyanya.

Hak distribusi dan komunikasi digital juga menjadi isu sentral dalam media sosial modern. Platform digital memperoleh keuntungan ekonomi besar dari lalu lintas visual yang dihasilkan pengguna. Karya seni digital sering digunakan sebagai materi promosi, konten hiburan, maupun visual komersial tanpa izin pencipta asli. Situasi tersebut memperlihatkan ketimpangan posisi antara seniman individual dan perusahaan platform digital global.

Sistem *marketplace* NFT menghadirkan model baru perlindungan hak ekonomi melalui *blockchain technology*. Teknologi tersebut memungkinkan pencipta memperoleh royalti otomatis setiap kali karya dijual kembali dalam pasar digital. Mekanisme tersebut menciptakan transformasi besar dalam sistem distribusi dan monetisasi karya seni modern.

---

[64] World Intellectual Property Organization (WIPO), *The Economic Contribution of Copyright Industries* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 18–24.

### 3. Bentuk Pelanggaran Hak Moral dan Hak Ekonomi di Media Sosial

Media sosial menjadi ruang utama distribusi karya seni digital modern. Platform seperti Instagram, DeviantArt, TikTok, dan Facebook mempercepat penyebaran karya visual lintas negara. Intensitas distribusi tersebut memperbesar potensi pelanggaran hak cipta dalam berbagai bentuk.

Pelanggaran hak moral umumnya terjadi melalui penghapusan identitas pencipta, publikasi ulang tanpa atribusi, manipulasi visual tanpa izin, serta penggunaan karya untuk kepentingan yang merendahkan reputasi pencipta. Banyak ilustrasi digital disebarluaskan ulang oleh akun agregator visual tanpa mencantumkan nama seniman asli. Praktik tersebut menyebabkan hilangnya pengakuan terhadap pencipta.

Pelanggaran hak ekonomi terjadi melalui reproduksi ilegal, penjualan karya tanpa izin, penggunaan komersial tanpa lisensi, hingga pencetakan massal karya digital untuk kebutuhan merchandise. *Marketplace* daring memperbesar risiko eksploitasi ilegal akibat lemahnya verifikasi kepemilikan hak cipta terhadap karya visual digital.

Fenomena *repost* culture dalam media sosial memperlihatkan lemahnya kesadaran hukum masyarakat digital terhadap hak cipta. Banyak pengguna menganggap karya yang beredar di internet dapat digunakan secara bebas tanpa izin pencipta. Budaya digital semacam itu memperbesar normalisasi pelanggaran hak cipta dalam ruang siber.

*Artificial intelligence* juga menjadi sumber pelanggaran baru terhadap hak ekonomi pencipta. Sistem AI generatif menggunakan jutaan gambar digital

sebagai data pelatihan algoritma. Banyak karya seniman digunakan tanpa persetujuan dan tanpa pemberian kompensasi ekonomi. Gugatan hukum terhadap perusahaan AI seperti OpenAI dan Stability AI menunjukkan meningkatnya konflik hukum terkait eksploitasi karya digital dalam era kecerdasan buatan.[65]

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembaruan sistem penegakan hukum hak cipta berbasis teknologi digital. Penggunaan *watermark* elektronik, *blockchain* verification, digital fingerprinting, *content* identification system, serta *artificial intelligence detection* mulai dikembangkan sebagai instrumen perlindungan karya digital modern.

**4. Skema Hubungan antara Pencipta, Platform Digital, dan Pengguna Karya**

Hubungan hukum dalam ekosistem seni digital melibatkan tiga aktor utama, yaitu pencipta, platform digital, dan pengguna karya. Ketiga unsur tersebut membentuk struktur distribusi karya digital modern yang saling terhubung secara elektronik.

**Table 2. Skema Hubungan Hukum Karya Seni Lukis Digital**

| **Subjek** | **Kedudukan** | **Hak** | **Kewajiban** | **Potensi Pelanggaran** |
|---|---|---|---|---|
| Pencipta/ Seniman Digital | Pemilik hak cipta | Hak moral dan hak ekonomi | Membuktikan kepemilikan karya | Pembajakan, plagiarisme, penghapusan identitas |
| Platform Digital | Perantara distribusi | Hak penggunaan | Menyediakan perlindungan | Pembiaran pelanggaran |

[65] Blake Brittain, "Artists Sue AI Companies Over Copyright Infringement," *Reuters*, 2024.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | karya | sistem/ platform | dan mekanisme pelaporan | hak cipta |
| Pengguna Karya | Konsumen/ publik | Hak menikmati karya sesuai batas hukum | Menghormati hak cipta pencipta | *Repost* ilegal, penggunaan komersial tanpa izin |

Platform digital memiliki posisi strategis sekaligus problematis dalam sistem perlindungan hak cipta modern. Platform memperoleh keuntungan ekonomi dari distribusi konten visual pengguna, namun sering berlindung di balik status *intermediary* platform untuk menghindari tanggung jawab langsung atas pelanggaran hak cipta pengguna.

Perkembangan hukum internasional mulai mengarah pada peningkatan tanggung jawab platform digital terhadap perlindungan hak cipta. Uni Eropa melalui *Digital Services Act* dan *Digital Copyright Directive* memperkuat kewajiban platform dalam menghapus konten pelanggaran hak cipta secara cepat. Pendekatan tersebut menunjukkan arah baru regulasi digital global yang menempatkan platform sebagai aktor aktif dalam perlindungan hak cipta digital.

Perlindungan hak moral dan hak ekonomi pencipta karya seni lukis digital pada akhirnya tidak hanya bergantung pada keberadaan norma hukum tertulis. Efektivitas perlindungan sangat dipengaruhi kesadaran hukum masyarakat digital, tanggung jawab platform teknologi, kemampuan penegakan hukum siber, serta adaptasi regulasi terhadap perkembangan *artificial intelligence* dan ekonomi kreatif global.

## E. Pengaturan Hukum Karya Seni Lukis Digital dalam Sistem Hukum Indonesia

Transformasi digital telah mengubah pola produksi, distribusi, dan konsumsi karya seni secara fundamental. Karya seni lukis digital berkembang menjadi bagian penting dari ekonomi kreatif nasional yang bergerak melalui media sosial, *marketplace* digital, *cloud* system, serta platform berbasis *artificial intelligence*. Perubahan tersebut melahirkan tantangan hukum baru akibat tingginya intensitas distribusi elektronik dan kemudahan reproduksi karya digital tanpa izin pencipta.

Sistem hukum Indonesia pada dasarnya telah menyediakan berbagai instrumen normatif untuk melindungi karya seni digital. Perlindungan tersebut tidak hanya bersumber dari Undang-Undang Hak Cipta, melainkan juga terhubung dengan rezim hukum teknologi informasi, transaksi elektronik, sistem elektronik, serta regulasi ekonomi digital nasional. Struktur regulasi tersebut menunjukkan perlindungan karya seni digital telah berkembang menjadi isu multidisipliner yang melibatkan hukum kekayaan intelektual, hukum siber, hukum pembuktian elektronik, dan tata kelola platform digital.

Perkembangan teknologi digital memaksa hukum bergerak lebih adaptif terhadap bentuk ciptaan berbasis elektronik. Sistem perlindungan hukum konvensional yang sebelumnya berorientasi pada karya fisik menghadapi tantangan besar ketika karya seni dapat dipindahkan, disalin, dimodifikasi, dan dipublikasikan secara global dalam hitungan detik melalui jaringan internet.

**1. Analisis Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang ITE, PP PSTE, dan Regulasi Ekonomi Digital**

Pengaturan utama mengenai perlindungan karya seni lukis digital di Indonesia terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang tersebut memberikan dasar perlindungan terhadap karya seni rupa dalam berbagai bentuk, termasuk karya berbasis digital. Pasal 40 ayat (1) huruf f mengakui karya seni rupa sebagai objek perlindungan hak cipta. Rumusan tersebut bersifat terbuka dan memungkinkan perluasan interpretasi terhadap seni lukis digital modern.[66]

Undang-Undang Hak Cipta mengatur hak moral, hak ekonomi, jangka waktu perlindungan, lisensi, pengalihan hak, hingga mekanisme penyelesaian sengketa. Sistem perlindungan tersebut bertujuan menjaga keseimbangan antara kepentingan pencipta dan kepentingan publik. Perlindungan terhadap karya digital memiliki dimensi lebih kompleks akibat distribusi karya berlangsung melalui media elektronik lintas negara.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 memperkuat perlindungan hukum terhadap aktivitas digital. Undang-Undang ITE memiliki hubungan erat dengan perlindungan karya seni digital akibat sebagian besar pelanggaran hak cipta modern berlangsung melalui sistem elektronik.[67]

---

[66] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1) huruf f.

[67] Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

Pasal 25 Undang-Undang ITE menegaskan informasi elektronik dan dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Norma tersebut memperlihatkan integrasi antara rezim hukum siber dan hukum hak cipta dalam perlindungan karya digital. Pengakuan tersebut penting karena karya seni digital pada dasarnya hadir dalam bentuk data elektronik.

Undang-Undang ITE juga mengatur distribusi dan transmisi informasi elektronik melalui jaringan internet. Pengaturan tersebut memiliki keterkaitan langsung dengan penyebaran karya seni digital melalui media sosial, platform *marketplace*, serta sistem distribusi digital lainnya. Pelanggaran hak cipta modern sering dilakukan melalui upload ilegal, reproduksi elektronik, *screen capture*, *repost* tanpa izin, hingga penggunaan komersial tanpa lisensi dalam platform digital.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE) memperkuat tata kelola aktivitas elektronik nasional. PP PSTE mengatur kewajiban penyelenggara sistem elektronik dalam menjaga keamanan data, integritas sistem, dan perlindungan pengguna digital.[68] Pengaturan tersebut penting dalam perlindungan karya seni digital akibat platform digital memiliki posisi strategis sebagai perantara distribusi karya.

Penyelenggara sistem elektronik memiliki kewajiban menjaga keamanan dan keandalan sistem elektronik yang digunakan masyarakat. Prinsip tersebut

[68] Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

memiliki hubungan erat dengan perlindungan hak cipta digital, terutama terkait mekanisme pelaporan konten pelanggaran, penghapusan konten ilegal, dan perlindungan data pencipta karya digital.

Regulasi ekonomi digital nasional juga memengaruhi perkembangan perlindungan karya seni digital. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia dan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual mulai mengembangkan sistem pengawasan digital terhadap pelanggaran hak cipta daring. Kebijakan tersebut menjadi bagian dari strategi penguatan ekonomi kreatif nasional berbasis teknologi informasi.

Laporan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia tahun 2024 menunjukkan sektor ekonomi kreatif digital mengalami peningkatan signifikan, terutama pada subsektor desain komunikasi visual, animasi, ilustrasi digital, dan konten kreatif daring. [69] Kondisi tersebut memperlihatkan perlindungan hukum terhadap karya seni digital memiliki dampak ekonomi nasional yang sangat besar.

**2. Hubungan Hukum antara Hak Cipta dan Media Sosial**

Media sosial telah berkembang menjadi ruang utama distribusi karya seni digital modern. Platform seperti Instagram, TikTok, Pinterest, dan Facebook memungkinkan karya seni dipublikasikan secara instan kepada audiens global. Perkembangan tersebut menciptakan hubungan hukum kompleks antara pencipta, platform digital, dan pengguna internet.

---

[69] Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Hubungan hukum antara hak cipta dan media sosial muncul ketika karya seni digital diunggah ke platform daring. Pada saat karya dipublikasikan, pencipta tetap memiliki hak moral dan hak ekonomi atas ciptaannya. Pengunggahan karya ke media sosial tidak menghilangkan status kepemilikan hak cipta pencipta.

Persoalan hukum muncul akibat sebagian platform media sosial mensyaratkan lisensi penggunaan tertentu terhadap konten pengguna melalui terms of service. Ketentuan tersebut sering memberikan hak terbatas kepada platform untuk menggunakan, menyimpan, mendistribusikan, atau menampilkan ulang konten pengguna demi kepentingan operasional sistem digital.

Posisi platform digital menjadi problematis ketika terjadi pelanggaran hak cipta oleh pengguna lain. Banyak karya seni digital disebarluaskan ulang tanpa izin pencipta melalui *repost* account, akun agregator visual, maupun *marketplace* digital ilegal. Situasi tersebut memunculkan perdebatan mengenai batas tanggung jawab platform digital terhadap pelanggaran hak cipta pengguna.

Perkembangan hukum internasional mulai mengarah pada peningkatan tanggung jawab platform digital. Uni Eropa melalui *Digital Services Act* dan *Digital Copyright Directive* mewajibkan platform melakukan pengawasan lebih aktif terhadap pelanggaran hak cipta daring. Pendekatan tersebut mulai memengaruhi arah kebijakan perlindungan hak cipta digital di berbagai negara, termasuk Indonesia.

Budaya digital berbasis sharing culture juga memperbesar tantangan penegakan hukum hak cipta. Banyak pengguna internet menganggap seluruh konten media sosial dapat digunakan secara bebas tanpa izin pencipta. Rendahnya

kesadaran hukum digital menyebabkan pelanggaran hak cipta menjadi praktik yang dinormalisasi dalam ruang siber.

**3. Pengaturan Konten Digital dan Distribusi Elektronik**

Konten digital merupakan informasi elektronik yang diproduksi, disimpan, dan disebarluaskan melalui sistem elektronik. Karya seni lukis digital termasuk dalam kategori konten digital yang memiliki perlindungan hukum sebagai objek hak cipta. Distribusi elektronik memungkinkan karya dipindahkan secara cepat melalui internet, *cloud storage*, media sosial, dan platform berbasis *blockchain*.

Pengaturan distribusi elektronik dalam sistem hukum Indonesia berkaitan erat dengan aktivitas transmisi data melalui jaringan digital. Undang-Undang ITE dan PP PSTE memberikan dasar hukum terhadap aktivitas pengiriman, penyimpanan, dan pertukaran informasi elektronik. Perlindungan terhadap karya seni digital tidak dapat dipisahkan dari pengaturan infrastruktur sistem elektronik tersebut.

Distribusi elektronik menciptakan tantangan serius terhadap perlindungan hak cipta akibat sifat digital yang mudah direproduksi tanpa batas. Karya seni digital dapat diperbanyak tanpa penurunan kualitas visual melalui teknologi *screenshot*, *download*, *screen recording*, maupun *artificial intelligence replication*. Situasi tersebut memperbesar risiko pembajakan digital dalam skala global.

Perkembangan teknologi *blockchain* menghadirkan pendekatan baru dalam distribusi karya digital melalui NFT *marketplace*. Teknologi tersebut memungkinkan pencatatan transaksi dan identitas kepemilikan karya secara

permanen dalam jaringan *blockchain*. Sistem NFT memberikan peluang penguatan autentikasi karya digital sekaligus menciptakan tantangan hukum baru terkait yurisdiksi lintas negara dan perlindungan konsumen digital.

*Artificial intelligence* juga memengaruhi sistem distribusi karya digital modern. Platform AI generatif mampu memproduksi dan menyebarluaskan visual berbasis *machine learning* secara sangat cepat. Banyak karya digital digunakan sebagai dataset AI tanpa izin pencipta asli. Kondisi tersebut menimbulkan persoalan hukum baru terkait eksploitasi data kreatif manusia dalam ekonomi digital global.

**4. Kedudukan Pembuktian Elektronik dalam Sengketa Hak Cipta Digital**

Pembuktian elektronik memiliki posisi sangat penting dalam sengketa hak cipta digital. Karakter karya digital yang berbentuk data elektronik menyebabkan proses pembuktian tidak lagi bergantung pada dokumen fisik semata. Sistem hukum modern harus mampu mengakomodasi alat bukti berbasis teknologi informasi.

Pasal 5 Undang-Undang ITE mengakui informasi elektronik dan dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah.[70] Ketentuan tersebut memperluas sistem pembuktian hukum Indonesia menuju pembuktian elektronik modern. *File* digital, *metadata*, *email*, *screenshot*, *cloud record*, *blockchain transaction*, dan *digital timestamp* dapat digunakan sebagai alat bukti dalam sengketa hak cipta digital.

---

[70] Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, Pasal 5.

*Metadata* digital memiliki peran penting dalam pembuktian kepemilikan karya seni digital. *Metadata* memuat informasi mengenai waktu pembuatan karya, identitas perangkat, *software* yang digunakan, hingga histori modifikasi *file*. Data tersebut dapat membantu membuktikan orisinalitas dan hubungan antara pencipta dengan karya digital.

Teknologi *blockchain* mulai digunakan sebagai instrumen pembuktian autentikasi karya digital modern. Sistem *blockchain* mencatat identitas transaksi secara permanen dan sulit dimanipulasi. *NFT certificate*, *smart contract*, dan *digital ledger* digunakan untuk memperkuat pembuktian kepemilikan karya seni digital dalam praktik internasional.

Pembuktian elektronik juga menghadapi tantangan serius akibat tingginya kemampuan manipulasi *digital modern*. *Deepfake technology*, *metadata alteration, artificial intelligence editing*, dan *cyber manipulation* memperbesar risiko pemalsuan alat bukti elektronik. Situasi tersebut menuntut penguatan kemampuan *digital forensic* dalam sistem penegakan hukum Indonesia.

Mahkamah Agung dan aparat penegak hukum mulai menghadapi peningkatan sengketa berbasis bukti elektronik dalam perkara digital. Kondisi tersebut menunjukkan kebutuhan mendesak terhadap penguatan kapasitas hakim, penyidik, dan ahli digital forensik dalam menangani sengketa hak cipta berbasis teknologi informasi.

Pengaturan hukum karya seni lukis digital dalam sistem hukum Indonesia pada akhirnya memperlihatkan adanya pergeseran paradigma besar dari perlindungan konvensional menuju perlindungan digital berbasis teknologi

informasi. Keberadaan Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang ITE, PP PSTE, serta regulasi ekonomi digital menunjukkan negara telah memiliki fondasi normatif dalam melindungi karya seni digital. Tantangan terbesar terletak pada efektivitas penegakan hukum, adaptasi regulasi terhadap *artificial intelligence*, penguatan tanggung jawab platform digital, serta harmonisasi hukum nasional dengan perkembangan ekonomi digital global.

# BAB III

# TANTANGAN HUKUM DALAM MELINDUNGI KARYA SENI LUKIS DIGITAL

## A. Perkembangan Media Sosial Sebagai Sarana Penyebarluasan Karya Digital

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola produksi, distribusi, sekaligus konsumsi karya digital dalam skala global. Media sosial tidak lagi diposisikan sebatas sarana komunikasi interpersonal, melainkan telah berkembang menjadi ruang publik digital yang memungkinkan setiap individu mempublikasikan gagasan, karya seni, opini, hingga identitas visual kepada masyarakat tanpa batas geografis. Transformasi tersebut melahirkan ekosistem digital baru yang menempatkan media sosial sebagai medium utama penyebarluasan karya seni digital, termasuk karya seni lukis digital, ilustrasi digital, desain grafis, animasi, fotografi digital, serta bentuk karya visual berbasis teknologi lainnya. Kehadiran platform seperti Instagram, TikTok, X, dan Facebook memperlihatkan perubahan struktur distribusi karya kreatif dari sistem konvensional menuju sistem digital yang berlangsung sangat cepat dan masif.[71]

Media sosial memiliki karakter ruang publik digital sebab seluruh pengguna dapat memproduksi sekaligus menyebarluaskan informasi secara terbuka kepada audiens global. Konsep ruang publik digital berkembang dari teori *public sphere* yang sebelumnya diperkenalkan oleh Jürgen Habermas mengenai

[71] Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media," *Business Horizons* Vol. 53, No. 1 (2010): 59–68.

ruang diskursus masyarakat modern. Perkembangan internet kemudian menggeser ruang publik konvensional menuju ruang digital berbasis jaringan elektronik. Seniman digital tidak lagi bergantung pada galeri seni, penerbit, atau institusi tertentu untuk memperoleh eksposur publik. Publikasi karya dapat dilakukan secara mandiri melalui akun media sosial pribadi dengan jangkauan lintas negara dalam hitungan detik. Fenomena tersebut memperlihatkan perubahan relasi kekuasaan dalam distribusi karya kreatif. Media sosial memberi peluang demokratisasi akses publikasi karya digital sekaligus membuka ruang kompetisi yang semakin kompleks.[72]

Karakter media sosial sangat mendukung percepatan reproduksi dan distribusi karya digital. Sistem digital memungkinkan satu karya direproduksi dalam jumlah tidak terbatas tanpa mengalami penurunan kualitas visual. Karakteristik ini berbeda dengan karya seni konvensional yang memerlukan proses penggandaan fisik dengan biaya tinggi. Teknologi digital memungkinkan karya seni lukis digital dikopi, disimpan, dimodifikasi, dikirim ulang, hingga dipublikasikan kembali secara instan. Struktur algoritma media sosial juga mempercepat sirkulasi karya melalui sistem rekomendasi otomatis, hashtag, fitur pencarian visual, hingga distribusi berbasis engagement pengguna. Semakin tinggi interaksi pengguna terhadap suatu karya, semakin luas pula distribusi algoritmik yang diberikan platform digital.[73]

---

[72] Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere* (Cambridge: Polity Press, original edition 1989, reprint 2021), hlm. 73.

[73] Terry Flew, *Understanding Global Media* (London: Red Globe Press, 2018), hlm. 201–215.

Sistem interaktivitas media sosial menciptakan pola distribusi karya yang sangat cair. Pengguna dapat menyebarluaskan karya melalui fitur *repost, share, retweet, remix, stitch, duet, screenshot*, hingga upload ulang. Mekanisme tersebut memudahkan karya digital menjangkau jutaan pengguna dalam waktu singkat. Kondisi tersebut menghadirkan manfaat besar bagi promosi karya kreatif dan pengembangan personal branding seniman digital. Akan tetapi, situasi yang sama juga melahirkan risiko hukum berupa pelanggaran hak cipta, penggunaan tanpa izin, penghilangan identitas pencipta, manipulasi digital, hingga eksploitasi ekonomi tanpa persetujuan pemegang hak cipta.[74]

Fitur *repost* dan *share* pada media sosial memperlihatkan bagaimana distribusi karya digital berlangsung secara berantai melalui partisipasi pengguna. Setiap pengguna memiliki kemampuan menjadi distributor sekunder terhadap suatu karya digital. Sistem ini melahirkan budaya viralitas yang menjadi ciri utama media sosial modern. Viralitas menjadikan suatu karya memperoleh eksposur sangat besar tanpa memerlukan biaya distribusi konvensional. Kondisi tersebut menguntungkan pencipta karya digital dalam aspek promosi dan peningkatan popularitas. Akan tetapi, pola distribusi viral sering kali menghilangkan identitas pencipta asli akibat penyebaran ulang tanpa atribusi yang jelas.[75]

Fenomena *screenshot* memperlihatkan persoalan yang lebih kompleks dalam perlindungan hak cipta digital. *Screenshot* memungkinkan pengguna mengambil salinan visual terhadap suatu karya tanpa melalui mekanisme unduhan

[74] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 9 ayat (1).

[75] José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media* (Oxford: Oxford University Press, 2013, reprint 2021).

resmi platform. Praktik tersebut sulit dikendalikan sebab hampir seluruh perangkat digital memiliki fitur tangkapan layar bawaan. Karya seni digital yang dipublikasikan melalui media sosial dapat dengan mudah diambil, disimpan, lalu dipublikasikan kembali pada platform lain tanpa persetujuan pencipta. Situasi tersebut memperlihatkan lemahnya kontrol eksklusif pencipta atas distribusi karya digital setelah karya dipublikasikan pada ruang siber terbuka.[76]

Upload ulang atau *re-upload* menjadi bentuk pelanggaran yang paling sering ditemukan dalam ekosistem media sosial. Banyak pengguna mengunggah kembali karya seni digital milik pihak lain demi memperoleh keuntungan ekonomi, engagement, atau popularitas akun. Praktik tersebut sering disertai penghapusan *watermark*, penghilangan nama pencipta, bahkan modifikasi visual tertentu untuk menyamarkan sumber asli karya. Persoalan ini menjadi semakin rumit akibat sifat internet yang lintas yurisdiksi. Karya yang diunggah di Indonesia dapat disalin dan dipublikasikan kembali oleh pengguna dari negara lain tanpa mekanisme penegakan hukum yang efektif.[77]

Karakter media sosial yang berbasis *user generated content* memperbesar potensi pelanggaran hak cipta digital. Platform digital pada dasarnya memberi kebebasan kepada pengguna untuk mengunggah berbagai bentuk konten. Kebebasan tersebut mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif digital sekaligus meningkatkan risiko eksploitasi karya tanpa izin. Banyak platform media sosial memperoleh keuntungan ekonomi besar dari lalu lintas konten pengguna melalui

---

[76] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 287.

[77] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 88–96.

sistem iklan digital, monetisasi konten, dan pengumpulan data pengguna. Situasi tersebut menimbulkan perdebatan hukum mengenai tanggung jawab platform terhadap perlindungan hak cipta atas karya digital yang beredar pada sistem mereka.[78]

Perkembangan media sosial global menunjukkan peningkatan sangat signifikan dalam satu dekade terakhir. Laporan DataReportal tahun 2025 menunjukkan jumlah pengguna media sosial dunia telah mencapai lebih dari 5,24 miliar pengguna aktif. Peningkatan tersebut memperlihatkan dominasi media sosial dalam kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan industri kreatif global. Perkembangan tersebut turut mengubah pola konsumsi karya seni digital masyarakat modern. Media sosial kini menjadi ruang utama penemuan karya kreatif, promosi produk digital, pemasaran seni visual, hingga transaksi ekonomi berbasis konten digital.[79]

Indonesia termasuk salah satu negara dengan pertumbuhan penggunaan media sosial terbesar di dunia. Laporan Digital Indonesia 2025 menunjukkan jumlah pengguna internet Indonesia mencapai sekitar 212 juta pengguna, sedangkan pengguna media sosial aktif mencapai sekitar 143 juta identitas pengguna digital. Peningkatan tersebut menunjukkan besarnya ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap platform digital dalam aktivitas komunikasi, hiburan, pendidikan, bisnis, dan distribusi karya kreatif.[80]

---

[78] Nic Suzor, *Lawless: The Secret Rules That Govern Our Digital Lives* (Cambridge: Cambridge University Press, 2023), hlm. 166.

[79] DataReportal, *Digital 2025: Global Overview Report*, DataReportal Official Website, diakses 9 Mei 2026.

[80] *Ibid.*

Platform berbasis visual seperti Instagram dan TikTok menjadi medium utama distribusi karya seni digital di Indonesia. Data tahun 2025 menunjukkan pengguna Instagram di Indonesia mencapai sekitar 103 juta akun pengguna, sedangkan TikTok memiliki lebih dari 100 juta pengguna dewasa aktif. Dominasi platform visual tersebut memperlihatkan perubahan budaya komunikasi masyarakat digital yang semakin mengutamakan konten audiovisual dibandingkan komunikasi berbasis teks semata. Situasi tersebut memberikan peluang besar bagi perkembangan industri seni digital nasional, termasuk ilustrator digital, komikus digital, animator, desainer visual, dan kreator konten kreatif lainnya.

Pertumbuhan media sosial juga memunculkan budaya *creator economy* yang menjadikan karya digital sebagai komoditas ekonomi bernilai tinggi. Seniman digital dapat memperoleh penghasilan melalui endorsement, monetisasi platform, penjualan karya digital, lisensi komersial, *subscription content*, hingga kerja sama merek global. Struktur ekonomi digital tersebut menciptakan peluang baru bagi pelaku industri kreatif nasional. Akan tetapi, pertumbuhan ekonomi kreatif digital belum sepenuhnya diikuti sistem perlindungan hukum yang kuat terhadap hak cipta karya digital.[81]

Persoalan perlindungan hak cipta pada media sosial semakin mendesak akibat tingginya intensitas penyebarluasan konten digital tanpa izin. Banyak karya seni digital beredar secara luas tanpa atribusi pencipta asli. Sebagian karya bahkan dimanfaatkan untuk kepentingan komersial oleh pihak lain tanpa pemberian royalti maupun persetujuan lisensi. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya

[81] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 88–96.

kesenjangan antara perkembangan teknologi digital dengan efektivitas sistem hukum hak cipta nasional maupun internasional.[82]

Perkembangan media sosial pada akhirnya menciptakan dua realitas yang berjalan bersamaan. Satu sisi menghadirkan peluang demokratisasi publikasi karya digital secara global. Sisi lain memperbesar ancaman pelanggaran hak cipta akibat karakter teknologi digital yang mudah direproduksi dan disebarluaskan. Situasi tersebut menuntut pembaruan sistem perlindungan hukum yang mampu menjawab tantangan distribusi karya digital pada era media sosial modern. Regulasi hak cipta tidak cukup hanya berorientasi pada perlindungan karya konvensional, melainkan harus mampu mengakomodasi dinamika reproduksi digital, algoritma platform, distribusi lintas negara, serta tanggung jawab penyelenggara media sosial terhadap perlindungan hak pencipta karya digital.[83]

## B. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta terhadap Karya Seni Lukis Digital

Perkembangan media sosial dan teknologi digital telah menciptakan ruang distribusi karya seni yang sangat luas sekaligus menghadirkan ancaman serius terhadap perlindungan hak cipta. Karya seni lukis digital menjadi salah satu objek ciptaan yang paling rentan mengalami pelanggaran akibat karakter teknologi digital yang memungkinkan reproduksi tanpa batas, penyimpanan instan, serta distribusi lintas negara dalam waktu singkat. Situasi tersebut menempatkan pencipta karya digital pada posisi yang rentan terhadap berbagai bentuk

---

[82] Daniel Gervais, *The Machine as Author* (Iowa Law Review Vol. 105, 2021), hlm. 2065.

[83] World Intellectual Property Organization, *Copyright and Digital Content in Social Media Platforms* (Geneva: WIPO Publication, 2023), hlm. 112.

eksploitasi tanpa izin. Pelanggaran hak cipta tidak lagi berlangsung secara konvensional melalui penggandaan fisik, melainkan berkembang dalam bentuk manipulasi digital yang jauh lebih kompleks, sistematis, dan sulit dikendalikan.[84]

Pelanggaran hak cipta terhadap karya seni lukis digital pada media sosial umumnya terjadi melalui praktik plagiarisme digital. Plagiarisme digital merupakan tindakan mengambil, menggunakan, menyalin, atau mempublikasikan karya milik pihak lain tanpa izin dan tanpa pengakuan identitas pencipta asli. Praktik tersebut berkembang sangat cepat akibat budaya konsumsi konten instan pada media sosial. Banyak pengguna internet mengunggah ulang karya digital milik orang lain demi memperoleh engagement, popularitas akun, atau keuntungan ekonomi tanpa memperhatikan aspek etika maupun hukum hak cipta. Pelanggaran tersebut tidak hanya merugikan pencipta secara ekonomi, melainkan juga merusak integritas moral pencipta sebagai pemilik sah karya seni digital.[85]

Karakter digital pada karya seni lukis memperbesar potensi penggandaan tanpa izin. Teknologi digital memungkinkan satu karya disalin dalam jumlah tidak terbatas tanpa mengalami perubahan kualitas visual. Proses penggandaan dapat dilakukan melalui unduhan langsung, *screenshot*, *screen recording*, hingga penyimpanan *cloud digital*. Kondisi tersebut menyebabkan kontrol eksklusif pencipta terhadap distribusi karya menjadi sangat lemah setelah karya dipublikasikan melalui internet. Banyak karya seni digital diperjualbelikan ulang pada *marketplace* digital tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Sebagian karya

---

[84] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 91–97.

[85] Susan Scafidi, *Who Owns Culture? Appropriation and Authenticity in American Law* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2005), hlm. 114.

bahkan digunakan sebagai materi promosi bisnis, desain produk komersial, sampul produk digital, atau konten pemasaran tanpa pemberian royalti kepada pencipta asli.[86]

Praktik *tracing* menjadi salah satu bentuk pelanggaran yang sering ditemukan dalam industri seni digital modern. *Tracing* dilakukan dengan menyalin garis, bentuk, struktur visual, atau komposisi karya milik pihak lain menggunakan perangkat lunak digital untuk menghasilkan karya baru yang menyerupai karya asli. Pelaku *tracing* umumnya mengklaim hasil tersebut sebagai karya orisinal meskipun secara visual memiliki kemiripan substansial dengan karya pencipta sebelumnya. Persoalan *tracing* menjadi rumit sebab sebagian pelaku berdalih melakukan inspirasi visual atau *fan art.* Akan tetapi*, tracing* yang mengambil elemen utama karya tanpa izin tetap dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta apabila memenuhi unsur *substantial similarity* dalam hukum hak cipta modern.[87]

Pelanggaran lain berkembang melalui praktik *editing* tanpa persetujuan pencipta. Banyak karya seni lukis digital dimodifikasi secara sepihak melalui perubahan warna, penghapusan objek tertentu, penambahan elemen visual, penggabungan dengan karya lain, hingga penggunaan filter digital tertentu untuk kepentingan komersial maupun hiburan. Praktik tersebut tidak hanya melanggar hak ekonomi pencipta, melainkan juga melanggar hak moral yang melekat secara permanen pada diri pencipta. Hak moral memberikan kewenangan kepada

---

[86] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 287.

[87] Lionel Bently dan Brad Sherman, *Intellectual Property Law* (Oxford: Oxford University Press, 2023), hlm. 238.

pencipta untuk mempertahankan integritas karya serta menolak perubahan yang dapat merusak kehormatan maupun reputasi pencipta.[88]

Komersialisasi ilegal menjadi bentuk pelanggaran yang paling merugikan pencipta karya seni digital. Banyak karya digital digunakan secara komersial pada produk pakaian, poster, *merchandise*, desain kemasan, iklan digital, token digital, hingga produk NFT tanpa lisensi resmi dari pemegang hak cipta. Fenomena tersebut berkembang pesat akibat meningkatnya ekonomi kreatif berbasis internet. Pelaku usaha digital sering memanfaatkan karya visual yang viral di media sosial tanpa melakukan verifikasi kepemilikan hak cipta. Kondisi tersebut memperlihatkan lemahnya budaya penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual dalam industri digital modern.[89]

Praktik penghapusan *watermark* juga menjadi bentuk pelanggaran yang sangat sering terjadi. *Watermark* pada karya digital berfungsi sebagai identitas pencipta sekaligus alat perlindungan terhadap penyalahgunaan karya. Banyak pelaku pelanggaran secara sengaja menghapus *watermark* menggunakan aplikasi *editing* digital agar karya terlihat sebagai milik pribadi. Tindakan tersebut menunjukkan adanya unsur kesengajaan untuk menghilangkan identitas pencipta asli demi memperoleh keuntungan ekonomi maupun pengakuan sosial. Penghapusan *watermark* tidak hanya melanggar hak ekonomi pencipta, melainkan

[88] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 5 ayat (1).

[89] Daniel Gervais, *The Machine as Author* (Iowa Law Review Vol. 105, 2021), hlm. 2059.

juga melanggar hak moral berupa hak pencantuman nama pencipta sebagaimana diatur dalam sistem hukum hak cipta internasional dan nasional.[90]

Pelanggaran semakin kompleks melalui praktik pencantuman nama palsu atau *false attribution*. Pelaku mengunggah karya seni digital milik pihak lain lalu mencantumkan identitas dirinya sebagai pencipta asli. Praktik tersebut banyak ditemukan pada platform berbasis visual seperti Instagram, Pinterest, dan TikTok. Sebagian akun bahkan membangun popularitas besar melalui karya hasil pencurian digital. Fenomena tersebut menimbulkan kerugian moral sangat besar sebab identitas pencipta asli menjadi hilang dari ruang publik digital. Situasi tersebut memperlihatkan rendahnya kesadaran hukum digital sekaligus lemahnya mekanisme verifikasi kepemilikan karya pada media sosial.[91]

Perkembangan teknologi *blockchain* melahirkan bentuk pelanggaran baru melalui sistem *Non-Fungible Token* (NFT). NFT merupakan aset digital berbasis *blockchain* yang digunakan untuk menunjukkan kepemilikan digital atas suatu karya *virtual*. Sistem tersebut awalnya dipromosikan sebagai solusi perlindungan karya digital. Akan tetapi, praktik di lapangan menunjukkan banyak karya seni digital diperjualbelikan sebagai NFT tanpa izin pencipta asli. Pelaku mengambil karya dari media sosial, lalu mencetaknya menjadi NFT untuk diperjualbelikan pada *marketplace blockchain*. Fenomena tersebut menimbulkan persoalan hukum

---

[90] World Intellectual Property Organization, *Guide on Managing Intellectual Property for Museums* (Geneva: WIPO, 2022), hlm. 77–85.

[91] José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media* (Oxford: Oxford University Press, 2021), hlm. 148.

baru sebab teknologi *blockchain* bersifat lintas negara dan sulit dikendalikan oleh yurisdiksi nasional.[92]

Kasus internasional yang banyak mendapat perhatian terjadi pada tahun 2021 ketika karya milik sejumlah ilustrator digital ditemukan diperjualbelikan sebagai NFT tanpa persetujuan pencipta pada platform OpenSea. Banyak seniman digital melaporkan pencurian karya mereka melalui media sosial setelah menemukan ilustrasi pribadi dicetak menjadi aset NFT oleh pihak lain demi memperoleh keuntungan ekonomi. Persoalan tersebut menunjukkan NFT tidak selalu menjadi instrumen perlindungan hak cipta, melainkan dapat berubah menjadi medium baru eksploitasi karya digital.[93]

Perkembangan kecerdasan buatan atau *Artificial intelligence* (AI) juga memunculkan persoalan baru dalam pelanggaran hak cipta karya seni digital. Sistem AI-*generated content* bekerja melalui pengumpulan dan pelatihan data visual dalam jumlah besar yang diambil dari internet, termasuk karya seni digital milik seniman tanpa izin. Platform AI generatif mampu menghasilkan ilustrasi baru dengan gaya visual yang sangat mirip dengan karya seniman tertentu. Kondisi tersebut memunculkan perdebatan serius mengenai legalitas penggunaan karya berhak cipta sebagai dataset pelatihan AI.[94]

Kontroversi global muncul melalui gugatan hukum sejumlah seniman terhadap perusahaan pengembang AI seperti Stability AI, Midjourney, dan DeviantArt pada tahun 2023. Para seniman menuduh perusahaan tersebut

---

[92] Primavera De Filippi dan Aaron Wright, *Blockchain and the Law: The Rule of Code* (Cambridge: Harvard University Press, 2018), hlm. 173.

[93] OpenSea, "OpenSea Official Website," OpenSea Official Website, diakses 9 Mei 2026.

[94] Andrés Guadamuz, *Artificial Intelligence and Copyright* (Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2024), hlm. 67.

menggunakan jutaan karya seni digital tanpa izin untuk melatih model AI generatif. Gugatan tersebut memperlihatkan konflik besar antara perkembangan teknologi kecerdasan buatan dan perlindungan hak cipta modern.

Indonesia juga mengalami berbagai kasus pelanggaran hak cipta digital melalui media sosial. Banyak ilustrator lokal melaporkan karya mereka digunakan tanpa izin pada produk pakaian, poster digital, *merchandise*, maupun promosi bisnis daring. Kasus lain berkembang melalui penggunaan ilustrasi digital milik seniman lokal oleh akun-akun komersial tanpa atribusi pencipta. Sebagian karya bahkan dimodifikasi lalu dipasarkan ulang melalui *marketplace* digital nasional maupun internasional. Situasi tersebut memperlihatkan masih lemahnya kesadaran hukum hak cipta digital dalam masyarakat Indonesia.[95]

Persoalan pelanggaran hak cipta terhadap karya seni lukis digital tidak dapat dipandang sebagai persoalan teknis semata. Permasalahan tersebut berkaitan erat dengan budaya digital, etika penggunaan konten, sistem ekonomi platform, hingga ketidaksiapan regulasi menghadapi perkembangan teknologi modern. Media sosial memperoleh keuntungan ekonomi besar dari lalu lintas distribusi karya digital pengguna. Akan tetapi, mekanisme perlindungan terhadap pencipta masih sangat terbatas dan sering bersifat reaktif setelah pelanggaran terjadi. Sistem pelaporan konten digital sering lambat, rumit, dan tidak memberikan pemulihan yang memadai bagi pencipta.[96]

---

[95] Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, *Laporan Tahunan Kekayaan Intelektual 2024* (Jakarta: DJKI Kemenkumham RI, 2024), hlm. 84.

[96] Nic Suzor, *Lawless: The Secret Rules That Govern Our Digital Lives* (Cambridge: Cambridge University Press, 2019), hlm. 171.

Perlindungan hak cipta terhadap karya seni lukis digital memerlukan pendekatan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Regulasi nasional perlu memperkuat perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta digital, termasuk pengaturan mengenai AI-generated *content*, NFT, serta tanggung jawab platform digital terhadap distribusi konten ilegal. Penguatan sistem verifikasi karya digital, teknologi *watermark* berbasis *blockchain*, edukasi literasi hak cipta digital, serta kerja sama internasional menjadi langkah penting untuk mengurangi eskalasi pelanggaran hak cipta pada era media sosial modern.

## C. Tantangan Pembuktian Pelanggaran Hak Cipta di Ruang Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pelanggaran hak cipta menjadi semakin kompleks, cepat, dan sulit dikendalikan. Ruang digital menghadirkan sistem distribusi karya yang bersifat terbuka, lintas negara, anonim, serta berlangsung dalam hitungan detik. Situasi tersebut menimbulkan persoalan serius dalam proses pembuktian hukum terhadap pelanggaran hak cipta karya seni lukis digital. Sengketa hak cipta pada era digital tidak lagi hanya berkaitan dengan pembuktian kepemilikan karya, melainkan juga menyangkut identifikasi pelaku, validitas bukti elektronik, autentikasi jejak digital, hingga pengakuan hukum terhadap teknologi pembuktian modern.[97]

Persoalan utama dalam sengketa karya seni digital terletak pada identifikasi pencipta asli. Sistem digital memungkinkan setiap individu mengunggah, menyalin, memodifikasi, maupun mempublikasikan ulang karya visual tanpa prosedur verifikasi kepemilikan yang ketat. Media sosial tidak

[97] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 102–108.

memiliki mekanisme autentikasi universal untuk memastikan pihak yang pertama kali mengunggah karya benar-benar merupakan pencipta asli. Kondisi tersebut menciptakan ruang manipulasi identitas digital yang sangat luas. Banyak pelaku pelanggaran mengunggah ulang karya milik pihak lain lebih dahulu daripada pencipta asli pada platform tertentu, lalu mengklaim kepemilikan atas karya tersebut.[98]

Karakter digital pada karya seni lukis juga memperumit pembuktian orisinalitas. Karya digital dapat dipindahkan dari satu perangkat ke perangkat lain tanpa meninggalkan perubahan fisik sebagaimana karya konvensional. Situasi tersebut menyebabkan pembuktian kepemilikan sering hanya bergantung pada data digital yang sangat mudah dimanipulasi. Persoalan semakin rumit ketika karya mengalami modifikasi visual tertentu melalui *editing*, *cropping*, *tracing*, filter digital, atau rekonstruksi berbasis kecerdasan buatan. Perubahan tersebut sering digunakan pelaku untuk menyamarkan sumber asli karya dan mengaburkan hubungan antara karya asli dengan karya hasil pelanggaran.[99]

Anonimitas pengguna internet menjadi tantangan serius dalam penegakan hukum hak cipta digital. Banyak pelaku pelanggaran menggunakan identitas palsu, akun anonim, *virtual private network* (VPN), server luar negeri, serta platform berbasis enkripsi untuk menyembunyikan identitas digital mereka. Sistem internet global memungkinkan seseorang melakukan pelanggaran dari yurisdiksi negara lain tanpa mudah dilacak aparat penegak hukum nasional.

---

[98] Lionel Bently dan Brad Sherman, Intellectual Property Law (Oxford: Oxford University Press, 2023), hlm. 245.

[99] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, International Copyright: Principles, Law, and Practice (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 301.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya keterbatasan sistem hukum nasional dalam menghadapi karakter kejahatan digital yang bersifat transnasional.[100]

Media sosial juga memperbesar kompleksitas anonimitas digital melalui sistem akun pseudonim. Platform seperti X, TikTok, dan Instagram memungkinkan pengguna membuat identitas *virtual* tanpa verifikasi identitas hukum yang memadai. Banyak pelanggaran hak cipta dilakukan melalui akun sementara yang segera dihapus setelah memperoleh keuntungan ekonomi atau popularitas tertentu. Situasi tersebut menyebabkan proses pelacakan pelaku sering mengalami hambatan teknis maupun yurisdiksi hukum.[101]

Persoalan pembuktian semakin kompleks akibat sifat bukti digital yang mudah dihapus, dimodifikasi, atau dipalsukan. Konten digital pada media sosial dapat dihapus sewaktu-waktu oleh pelaku maupun platform. Jejak pelanggaran sering hilang sebelum proses hukum dimulai. Kondisi tersebut berbeda dengan barang bukti konvensional yang memiliki bentuk fisik tetap. Bukti digital memerlukan proses forensik elektronik untuk memastikan keaslian, integritas, serta hubungan antara pelaku dengan tindakan pelanggaran yang dilakukan.[102]

Hukum Indonesia sebenarnya telah mengakui kedudukan bukti elektronik melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pasal 5 Undang-Undang ITE menegaskan informasi elektronik dan dokumen

---

[100] Susan Brenner, *Cybercrime and the Law: Challenges, Issues, and Outcomes* (Boston: Northeastern University Press, 2012).

[101] José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media* (Oxford: Oxford University Press, 2013, reprint 2021), hlm. 152.

[102] Stephen Mason dan Daniel Seng, *Electronic Evidence and Electronic Signatures* (London: Institute of Advanced Legal Studies, 2023), hlm. 91–97.

elektronik merupakan alat bukti hukum yang sah. Pengakuan tersebut menunjukkan adanya perkembangan sistem pembuktian nasional menuju sistem pembuktian elektronik modern. Akan tetapi, implementasi praktik pembuktian digital masih menghadapi berbagai hambatan teknis, kelembagaan, dan kapasitas aparat penegak hukum.[103]

Jejak digital menjadi elemen penting dalam pembuktian sengketa hak cipta digital. Jejak digital mencakup data aktivitas elektronik pengguna seperti waktu unggahan, alamat IP, *metadata file*, histori pengeditan, *cache* server, rekam distribusi konten, hingga aktivitas interaksi akun digital. Jejak tersebut dapat digunakan untuk menelusuri hubungan antara pelaku, karya digital, dan tindakan pelanggaran yang dilakukan. Akan tetapi, validitas jejak digital sering diperdebatkan akibat kemungkinan manipulasi data elektronik melalui perangkat lunak tertentu.[104]

*Screenshot* sering digunakan sebagai alat bukti awal dalam sengketa karya digital. *Screenshot* berfungsi mendokumentasikan tampilan visual suatu unggahan digital pada waktu tertentu. Banyak pencipta karya seni digital menggunakan *screenshot* untuk membuktikan adanya penggunaan tanpa izin terhadap karya mereka pada media sosial. Akan tetapi, *screenshot* memiliki kelemahan serius dalam aspek autentikasi. Gambar tangkapan layar sangat mudah direkayasa melalui aplikasi *editing* digital. Pengadilan umumnya tidak dapat menjadikan

---

[103] Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 5.

[104] George L. Paul dan Jason R. Baron, Information Inflation: Can the Legal System Adapt? (New York: American Bar Association Publishing, 2021), hlm. 134.

*screenshot* sebagai alat bukti tunggal tanpa dukungan bukti elektronik lain yang memiliki validitas forensik lebih kuat.[105]

Kedudukan *screenshot* dalam praktik hukum digital lebih tepat diposisikan sebagai bukti pendukung atau *preliminary evidence*. Nilai pembuktiannya akan meningkat apabila disertai URL aktif, timestamp, identitas akun pelaku, serta verifikasi forensik digital. Sebagian negara bahkan mensyaratkan proses notarial certification terhadap *screenshot* digital agar memiliki kekuatan pembuktian lebih tinggi di pengadilan. Praktik tersebut menunjukkan adanya kebutuhan standar pembuktian digital yang lebih ketat pada era media sosial modern.

*Metadata* digital memiliki posisi yang jauh lebih kuat dalam pembuktian sengketa hak cipta karya seni digital. *Metadata* merupakan data tersembunyi yang melekat pada *file* digital dan memuat informasi teknis mengenai waktu pembuatan *file*, perangkat yang digunakan, histori modifikasi, lokasi penyimpanan, hingga identitas perangkat lunak pembuat karya. *Metadata* dapat membantu membuktikan siapa pencipta awal suatu karya digital serta kapan karya tersebut pertama kali dibuat. Posisi *metadata* menjadi sangat penting ketika terjadi sengketa mengenai klaim kepemilikan karya digital.

Persoalan muncul sebab *metadata* digital juga dapat dihapus atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak tertentu. Banyak platform media sosial bahkan secara otomatis menghapus sebagian *metadata* saat proses unggah berlangsung demi efisiensi sistem penyimpanan data. Situasi tersebut menyebabkan pembuktian kepemilikan karya digital tidak dapat hanya bergantung

---

[105] Stephen Mason dan Daniel Seng, Electronic Evidence and Electronic Signatures (London: Institute of Advanced Legal Studies, 2023), hlm. 77.

pada *metadata* semata. Pemeriksaan forensik digital tetap diperlukan untuk memastikan integritas data elektronik yang digunakan sebagai alat bukti.

Perkembangan teknologi *blockchain* melahirkan instrumen pembuktian baru melalui sertifikat digital berbasis *blockchain*. Teknologi tersebut memungkinkan pencipta merekam identitas karya, waktu penciptaan, serta kepemilikan digital secara permanen pada sistem *blockchain* yang sulit dimanipulasi. Sertifikat digital berbasis *blockchain* mulai digunakan sebagai instrumen perlindungan hak cipta modern sebab memiliki karakter transparan, permanen, dan terdesentralisasi.

Penggunaan sertifikat digital menunjukkan perkembangan penting dalam sistem perlindungan hak cipta karya digital. Pencipta karya seni lukis digital dapat melakukan registrasi karya melalui teknologi *blockchain* untuk memperoleh bukti autentik mengenai waktu penciptaan karya. Sistem tersebut membantu memperkuat posisi hukum pencipta apabila terjadi sengketa kepemilikan atau plagiarisme digital. Akan tetapi, sistem *blockchain* belum sepenuhnya diakui secara seragam dalam berbagai yurisdiksi hukum internasional. Sebagian negara masih menghadapi kekosongan regulasi terkait kedudukan hukum *blockchain* sebagai alat bukti resmi di pengadilan.

Perkembangan kecerdasan buatan turut memperumit sistem pembuktian digital. AI-*generated content* mampu menghasilkan gambar baru dengan tingkat kemiripan tinggi terhadap karya tertentu. Situasi tersebut menimbulkan kesulitan dalam menentukan batas antara inspirasi visual, *derivatif work*, dan pelanggaran hak cipta. Sengketa menjadi semakin kompleks ketika AI menghasilkan karya

berdasarkan jutaan dataset visual yang diambil dari internet tanpa identifikasi jelas terhadap sumber asli karya.

Kasus internasional mengenai sengketa AI-*generated art* memperlihatkan besarnya tantangan pembuktian digital modern. Gugatan sejumlah seniman terhadap *Stability* AI dan Midjourney menunjukkan bagaimana kesulitan pembuktian muncul ketika karya seni digunakan sebagai dataset pelatihan AI tanpa izin pencipta. Persoalan utama terletak pada pembuktian hubungan langsung antara dataset pelatihan dengan output visual yang dihasilkan sistem AI. Kondisi tersebut memperlihatkan keterbatasan konsep pembuktian hak cipta konvensional dalam menghadapi teknologi kecerdasan buatan.

Indonesia masih menghadapi berbagai kendala dalam sistem pembuktian sengketa hak cipta digital. Keterbatasan laboratorium forensik digital, rendahnya literasi aparat penegak hukum mengenai teknologi *blockchain* dan AI, serta lambatnya adaptasi regulasi menjadi hambatan serius dalam penegakan hukum hak cipta digital nasional. Sebagian besar pencipta karya digital juga belum memiliki kesadaran mengenai pentingnya dokumentasi *metadata*, registrasi hak cipta, maupun pengamanan arsip digital sebagai langkah preventif pembuktian hukum.

Pembuktian pelanggaran hak cipta di ruang digital pada akhirnya menuntut perubahan paradigma hukum pembuktian modern. Sistem pembuktian konvensional yang berorientasi pada dokumen fisik tidak lagi memadai menghadapi karakter data digital yang dinamis dan mudah dimanipulasi. Pembaruan regulasi, penguatan kapasitas forensik digital, standardisasi bukti

elektronik, pengakuan hukum terhadap sertifikat *blockchain*, serta kerja sama internasional dalam pelacakan jejak digital menjadi kebutuhan mendesak dalam perlindungan hak cipta karya seni lukis digital pada era media sosial global.

## D. Tantangan Yurisdiksi dan Penegakan Hukum di Media Sosial

Perkembangan media sosial global telah mengubah karakter pelanggaran hak cipta menjadi lintas batas negara, anonim, dan berlangsung dalam ruang digital yang tidak mengenal teritorial fisik. Karya seni lukis digital yang diunggah pada internet dapat diakses, disalin, dimodifikasi, dan dipublikasikan ulang oleh pengguna dari berbagai negara dalam waktu sangat singkat. Situasi tersebut menimbulkan persoalan serius terhadap efektivitas sistem penegakan hukum nasional. Konsep yurisdiksi hukum yang sebelumnya dibangun berdasarkan batas geografis negara menghadapi tantangan besar ketika berhadapan dengan struktur internet global yang bersifat transnasional.[106]

Persoalan yurisdiksi siber atau *cyber jurisdiction* menjadi isu sentral dalam sengketa hak cipta digital modern. *Cyber jurisdiction* merujuk pada kewenangan suatu negara untuk mengatur, mengadili, dan menegakkan hukum terhadap aktivitas digital yang terjadi melalui jaringan internet. Konsep tersebut berkembang akibat internet tidak memiliki batas wilayah fisik sebagaimana aktivitas hukum konvensional. Pelanggaran hak cipta dapat dilakukan oleh seseorang yang berada di negara tertentu terhadap korban di negara lain melalui *server* yang berlokasi pada yurisdiksi berbeda. Kondisi tersebut memunculkan

[106] Chris Reed, *Internet Law: Text and Materials*, 4th ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2018).

konflik kewenangan antarnegara dalam menentukan hukum mana yang berlaku terhadap suatu pelanggaran digital.[107]

Teori yurisdiksi tradisional mengalami kesulitan diterapkan secara efektif dalam ruang siber. Sistem hukum konvensional mengenal prinsip *territorial jurisdiction* yang menempatkan wilayah negara sebagai dasar utama kewenangan penegakan hukum. Internet justru bekerja melalui jaringan global yang tidak tunduk sepenuhnya pada batas wilayah negara. Sengketa hak cipta digital sering melibatkan banyak yurisdiksi sekaligus, mulai dari negara tempat pencipta berada, negara tempat pelaku melakukan pelanggaran, negara lokasi *server platform* digital, hingga negara tempat kerugian ekonomi terjadi. Kompleksitas tersebut menyebabkan proses penegakan hukum menjadi lambat, mahal, dan sering tidak efektif.[108]

Media sosial memperbesar *problem* yurisdiksi akibat karakter platform digital yang bersifat global. Platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan X beroperasi melalui sistem lintas negara dengan jutaan pengguna dari berbagai yurisdiksi hukum. Konten yang diunggah di Indonesia dapat disalin oleh pengguna di Amerika Serikat, diperjualbelikan melalui *marketplace* digital di Eropa, lalu disimpan pada server yang berada di negara lain. Situasi tersebut menciptakan kesulitan dalam menentukan forum pengadilan yang berwenang menangani sengketa hak cipta digital.[109]

---

[107] Dan Jerker B. Svantesson, *Solving the Internet Jurisdiction Puzzle* (Oxford: Oxford University Press, 2021), hlm. 74.

[108] José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media* (Oxford: Oxford University Press, 2013, reprint 2021), hlm. 162.

[109] Susan Brenner, *Cybercrime and the Law: Challenges, Issues, and Outcomes* (Boston: Northeastern University Press, 2012), hlm. 201.

Kendala penindakan terhadap pelanggaran lintas negara menjadi persoalan serius dalam perlindungan karya seni digital. Banyak pelaku pelanggaran menggunakan server luar negeri, akun anonim, teknologi VPN, serta identitas digital palsu untuk menghindari pelacakan hukum. Aparat penegak hukum nasional sering tidak memiliki akses langsung terhadap data pengguna yang disimpan perusahaan teknologi asing. Permintaan akses data pengguna biasanya harus melalui mekanisme mutual legal assistance atau kerja sama bantuan hukum internasional yang memerlukan proses birokrasi panjang dan rumit.[110]

Persoalan semakin kompleks akibat adanya perbedaan sistem hukum antarnegara mengenai perlindungan hak cipta digital. Sebagian negara memiliki regulasi ketat terhadap pelanggaran hak cipta digital, sedangkan negara lain masih memiliki sistem perlindungan yang lemah. Perbedaan tersebut menciptakan fenomena *safe haven jurisdiction*, yaitu negara-negara tertentu yang menjadi tempat aman bagi pelaku pelanggaran digital akibat lemahnya sistem penegakan hukum siber. Situasi tersebut menyebabkan pelaku dapat memanfaatkan celah yurisdiksi internasional untuk menghindari pertanggungjawaban hukum.[111]

Keterbatasan kewenangan aparat penegak hukum nasional juga menjadi hambatan besar dalam penegakan hak cipta digital. Polisi, jaksa, maupun lembaga penegak hukum nasional pada dasarnya hanya memiliki kewenangan penuh dalam wilayah yurisdiksi negara masing-masing. Aparat Indonesia misalnya tidak dapat secara langsung melakukan penyitaan server digital yang berada di luar negeri

---

[110] Jack Goldsmith dan Tim Wu, *Who Controls the Internet? Illusions of a Borderless World* (Oxford: Oxford University Press, 2006), hlm. 96

[111] Stephen Mason dan Daniel Seng, *Electronic Evidence and Electronic Signatures* (London: Institute of Advanced Legal Studies, 2023), hlm. 129.

atau memaksa perusahaan teknologi asing menyerahkan data pengguna tanpa prosedur hukum internasional tertentu. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya ketimpangan antara sifat global internet dengan keterbatasan kewenangan hukum nasional.[112]

Kemampuan teknis aparat penegak hukum juga masih menghadapi banyak kendala. Sengketa hak cipta digital memerlukan kemampuan forensik siber, analisis *metadata*, pelacakan *blockchain*, identifikasi akun anonim, serta penguasaan teknologi kecerdasan buatan. Sebagian besar lembaga penegak hukum di negara berkembang masih memiliki keterbatasan sumber daya manusia maupun infrastruktur teknologi digital. Situasi tersebut menyebabkan banyak kasus pelanggaran hak cipta digital tidak dapat ditindak secara efektif.[113]

Indonesia telah memiliki dasar hukum perlindungan hak cipta digital melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, efektivitas penegakan hukum masih menghadapi hambatan struktural dan teknis. Banyak pencipta karya digital kesulitan memperoleh pemulihan hukum akibat proses pelaporan yang panjang, mahal, serta memerlukan pembuktian digital yang rumit. Persoalan tersebut diperburuk oleh rendahnya literasi hak kekayaan intelektual di masyarakat digital Indonesia.[114]

---

[112] Nic Suzor, *Lawless: The Secret Rules That Govern Our Digital Lives* (Cambridge: Cambridge University Press, 2019), hlm. 183.

[113] Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, *Laporan Tahunan Kekayaan Intelektual 2024* (Jakarta: DJKI Kemenkumham RI, 2024), hlm. 101.

[114] World Intellectual Property Organization, *Understanding Copyright and Related Rights* (Geneva: WIPO, 2022), hlm. 121–126.

Tanggung jawab platform digital terhadap pelanggaran hak cipta menjadi isu yang sangat penting dalam hukum siber modern. Platform media sosial memperoleh keuntungan ekonomi besar melalui distribusi konten pengguna, sistem iklan digital, monetisasi *engagement*, serta lalu lintas data digital global. Situasi tersebut memunculkan perdebatan mengenai sejauh mana platform digital harus bertanggung jawab terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam sistem mereka.[115]

Perusahaan teknologi umumnya menggunakan konsep *intermediary liability* atau tanggung jawab perantara digital. Konsep tersebut menempatkan platform sebagai pihak netral yang hanya menyediakan sarana distribusi konten pengguna. Banyak platform berpendapat mereka tidak dapat dimintai tanggung jawab langsung atas seluruh konten yang diunggah pengguna akibat jumlah data digital yang sangat besar dan terus berubah setiap detik. Argumentasi tersebut menjadi dasar munculnya *safe harbour principle* dalam hukum internet modern.[116]

Prinsip *safe harbour* memberikan perlindungan hukum terhadap platform digital sepanjang mereka segera mengambil tindakan setelah menerima pemberitahuan pelanggaran hak cipta dari pemilik karya. Sistem tersebut berkembang melalui mekanisme *notice and takedown* sebagaimana diterapkan dalam *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) di Amerika Serikat. Pemilik

---

[115] Giancarlo Frosio, *Oxford Handbook of Online Intermediary Liability* (Oxford: Oxford University Press, 2020), hlm. 45.

[116] United States, *Digital Millennium Copyright Act 1998*, Section 512.

hak cipta dapat melaporkan konten pelanggaran kepada platform digital untuk kemudian dihapus dari sistem platform.[117]

Mekanisme *notice and takedown* memang memberikan jalur perlindungan lebih cepat dibanding proses litigasi konvensional. Akan tetapi, praktik tersebut masih menyisakan berbagai persoalan. Banyak platform lambat merespons laporan pelanggaran hak cipta. Sebagian konten ilegal bahkan kembali muncul melalui unggahan ulang akun lain setelah proses penghapusan dilakukan. Sistem tersebut juga lebih bersifat reaktif dibanding preventif sebab perlindungan baru bekerja setelah pelanggaran terjadi dan karya telah terdistribusi luas.[118]

Persoalan lain muncul akibat dominasi perusahaan teknologi global terhadap ruang digital internasional. Platform digital memiliki kekuatan besar menentukan standar moderasi konten, sistem algoritma distribusi, serta mekanisme penanganan pelanggaran hak cipta. Kondisi tersebut menimbulkan ketimpangan relasi antara pencipta karya digital dengan perusahaan teknologi raksasa global. Banyak seniman digital mengalami kesulitan menghadapi prosedur pelaporan otomatis yang rumit dan tidak transparan.[119]

Perkembangan kecerdasan buatan dan teknologi *blockchain* semakin memperumit sistem penegakan hukum hak cipta digital. Konten hasil AI-*generated art* dapat dipublikasikan secara global dalam waktu singkat tanpa identifikasi jelas mengenai sumber data pelatihan visual yang digunakan. Sistem

---

[117] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 356.

[118] Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism* (New York: Public Affairs, 2019), hlm. 219.

[119] Andrés Guadamuz, *Artificial Intelligence and Copyright* (Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2024), hlm. 97.

NFT berbasis *blockchain* juga memungkinkan transaksi karya digital berlangsung secara anonim dan lintas negara tanpa mekanisme kontrol hukum yang efektif. Situasi tersebut memperlihatkan perkembangan teknologi digital berjalan jauh lebih cepat dibanding adaptasi regulasi hukum internasional.

Kasus internasional mengenai pelanggaran hak cipta digital pada platform NFT menunjukkan lemahnya mekanisme yurisdiksi global. Banyak karya seni digital diperjualbelikan sebagai NFT tanpa izin pencipta asli melalui *marketplace blockchain* internasional seperti OpenSea. Sengketa menjadi sangat rumit sebab transaksi *blockchain* bersifat terdesentralisasi dan tidak dikendalikan satu otoritas negara tertentu. Kondisi tersebut memperlihatkan kebutuhan mendesak terhadap harmonisasi hukum internasional mengenai perlindungan hak cipta digital.

Perlindungan hak cipta karya seni lukis digital pada era media sosial membutuhkan pendekatan hukum transnasional yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi global. Kerja sama internasional dalam penegakan hukum siber perlu diperkuat melalui harmonisasi regulasi, perjanjian ekstradisi digital, pertukaran data lintas negara, serta standardisasi perlindungan hak cipta digital internasional. Platform digital juga perlu ditempatkan bukan sekadar sebagai perantara pasif, melainkan sebagai entitas yang memiliki tanggung jawab sosial dan hukum terhadap perlindungan karya kreatif pengguna.[120]

Penguatan kapasitas aparat penegak hukum, pembangunan laboratorium forensik digital, peningkatan literasi hak cipta digital masyarakat, serta pengembangan teknologi autentikasi karya berbasis *blockchain* menjadi langkah

---

[120] United Nations Conference on Trade and Development, *Digital Economy Report 2024* (New York: United Nations Publication, 2024), hlm. 204.

penting untuk memperkuat sistem perlindungan karya seni digital Indonesia. Tantangan yurisdiksi digital tidak dapat diselesaikan melalui pendekatan hukum konvensional semata. Perkembangan ruang siber global menuntut pembaruan paradigma hukum yang lebih progresif, kolaboratif, dan berorientasi pada perlindungan hak kreatif dalam ekosistem digital internasional.

## E. Tantangan Regulasi Hak Cipta terhadap Perkembangan Teknologi Digital

Perkembangan teknologi digital bergerak jauh lebih cepat dibanding kemampuan hukum dalam membangun sistem regulasi yang adaptif. Transformasi digital telah melahirkan berbagai bentuk kreativitas baru berbasis kecerdasan buatan, algoritma generatif, *blockchain*, *metaverse*, serta sistem otomatisasi visual yang sebelumnya tidak dikenal dalam konstruksi hukum hak cipta konvensional. Situasi tersebut menciptakan ketidakseimbangan serius antara perkembangan teknologi dengan kesiapan regulasi hukum nasional maupun internasional. Hukum hak cipta modern pada dasarnya dibangun untuk melindungi karya yang lahir dari kemampuan intelektual manusia. Perkembangan teknologi generatif justru menghadirkan realitas baru ketika karya visual dapat diproduksi secara otomatis oleh sistem kecerdasan buatan tanpa keterlibatan kreatif manusia secara langsung.[121]

Perkembangan AI *art* menjadi salah satu fenomena paling revolusioner dalam industri kreatif digital global. Sistem kecerdasan buatan generatif mampu menghasilkan ilustrasi, lukisan digital, animasi, desain visual, hingga karya

[121] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 133–140.

audiovisual hanya melalui perintah teks sederhana. Teknologi tersebut berkembang sangat pesat sejak kemunculan platform berbasis *generative* AI seperti OpenAI melalui DALL·E, *Midjourney*, *Stability* AI melalui *Stable Diffusion*, serta berbagai platform visual generatif lain. Kemampuan AI menghasilkan karya visual dengan kualitas artistik tinggi telah mengubah lanskap industri seni digital secara global.

Teknologi generatif bekerja melalui pelatihan model kecerdasan buatan menggunakan miliaran dataset visual yang diambil dari internet. Sistem tersebut mempelajari pola visual, warna, komposisi, gaya artistik, dan struktur gambar untuk menghasilkan output baru yang menyerupai karakter karya manusia. Persoalan hukum muncul ketika sebagian besar dataset tersebut berasal dari karya berhak cipta milik seniman digital yang digunakan tanpa persetujuan maupun kompensasi ekonomi kepada pencipta asli. Kondisi tersebut menimbulkan perdebatan serius mengenai legalitas penggunaan karya digital sebagai bahan pelatihan AI *generatif.*[122]

Perkembangan AI *art* memunculkan krisis konseptual dalam sistem hak cipta modern. Hukum hak cipta selama ini bertumpu pada konsep authorship yang menempatkan manusia sebagai pencipta utama karya intelektual. Sistem AI *generatif* justru menghasilkan karya melalui proses komputasi algoritmik yang tidak sepenuhnya dikendalikan manusia. Situasi tersebut menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai siapa yang berhak dianggap sebagai pencipta karya AI-*generated art.* Sebagian pihak berpendapat hak cipta harus diberikan kepada

[122] Andrés Guadamuz, "Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in Artificial Intelligence Generated Works," *Intellectual Property Quarterly* No. 2 (2017): 169–186.

pengguna yang memberikan prompt atau instruksi kreatif. Sebagian lain menempatkan pengembang AI sebagai pihak yang memiliki kontribusi utama terhadap hasil karya. Pendapat berbeda bahkan menyatakan karya AI tidak layak memperoleh perlindungan hak cipta sebab tidak lahir dari kreativitas manusia secara langsung.[123]

Kekosongan norma mengenai kepemilikan karya berbasis AI menjadi tantangan serius dalam perkembangan hukum hak cipta internasional. Sebagian besar regulasi nasional, termasuk Indonesia, belum memiliki pengaturan eksplisit mengenai status hukum karya yang dihasilkan kecerdasan buatan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih menempatkan pencipta sebagai manusia perseorangan atau beberapa orang yang secara bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan. Rumusan tersebut memperlihatkan paradigma hukum nasional masih berorientasi pada kreativitas manusia konvensional.[124]

Persoalan semakin kompleks ketika AI menghasilkan karya visual yang memiliki kemiripan sangat tinggi dengan gaya artistik seniman tertentu. Banyak ilustrator digital menemukan gaya visual mereka direplikasi oleh sistem AI generatif tanpa izin. Situasi tersebut menimbulkan ancaman serius terhadap identitas kreatif dan nilai ekonomi karya seniman digital. Perkembangan teknologi generatif pada akhirnya menciptakan persaingan tidak seimbang antara kreativitas manusia dan produksi visual otomatis berbasis algoritma.[125]

---

[123] Daniel Gervais, *The Machine as Author* (Iowa Law Review Vol. 105, 2021), hlm. 2068.

[124] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 2.

[125] World Economic Forum, *The Future of Jobs Report 2023* (Geneva: WEF, 2023), hlm. 41–52.

Kasus internasional yang melibatkan gugatan sejumlah seniman terhadap *Stability* AI, Midjourney, dan DeviantArt menunjukkan besarnya konflik hukum akibat penggunaan karya berhak cipta sebagai dataset pelatihan AI. Para penggugat menilai perusahaan teknologi tersebut melakukan eksploitasi massal terhadap karya seni digital tanpa lisensi maupun persetujuan pencipta. Gugatan tersebut memperlihatkan lemahnya regulasi internasional dalam mengantisipasi perkembangan kecerdasan buatan generatif.

Perkembangan AI juga menimbulkan persoalan terhadap konsep originalitas karya. Hukum hak cipta mensyaratkan adanya unsur keaslian atau *originality* sebagai dasar perlindungan hukum. AI-*generated art* sering kali dibentuk dari kombinasi jutaan data visual yang sudah ada sebelumnya. Situasi tersebut menimbulkan kesulitan dalam menentukan apakah output AI benar-benar merupakan karya baru atau hanya reproduksi algoritmik dari karya yang telah ada. Persoalan tersebut menunjukkan adanya krisis epistemologis dalam konsep penciptaan karya digital modern.

Kelemahan pengawasan konten digital memperburuk persoalan perlindungan hak cipta di era teknologi generatif. Media sosial dan platform digital setiap hari menerima miliaran unggahan konten visual dari pengguna global. Volume data yang sangat besar menyebabkan pengawasan manual hampir tidak mungkin dilakukan secara efektif. Sebagian platform menggunakan sistem moderasi otomatis berbasis algoritma untuk mendeteksi pelanggaran hak cipta. Akan tetapi, teknologi tersebut masih memiliki keterbatasan dalam

mengidentifikasi kemiripan visual kompleks, karya derivatif, maupun modifikasi digital berbasis AI.[126]

Sistem pengawasan platform digital sering lebih berorientasi pada kepentingan bisnis dibanding perlindungan hak pencipta. Konten visual yang viral dan menghasilkan engagement tinggi cenderung tetap dipertahankan sebab memberikan keuntungan ekonomi melalui iklan digital dan lalu lintas pengguna. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya konflik kepentingan antara perlindungan hak cipta dengan model ekonomi platform digital global.[127]

Mekanisme *notice and takedown* yang digunakan sebagian besar platform media sosial juga belum memberikan perlindungan optimal terhadap pencipta karya digital. Sistem tersebut menempatkan beban pelaporan pada pencipta atau pemegang hak cipta. Pencipta harus secara aktif mencari pelanggaran, mengumpulkan bukti digital, lalu mengajukan laporan kepada platform. Situasi tersebut sangat memberatkan terutama bagi seniman independen yang tidak memiliki sumber daya hukum maupun teknologi memadai.[128]

Persoalan pengawasan digital semakin rumit akibat perkembangan teknologi deepfake dan synthetic media. AI generatif mampu menciptakan gambar, video, maupun ilustrasi palsu dengan tingkat realisme sangat tinggi. Teknologi tersebut tidak hanya menimbulkan ancaman terhadap hak cipta, melainkan juga terhadap integritas identitas visual dan keamanan informasi

---

[126] Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism* (New York: Public Affairs, 2019), hlm. 244.

[127] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 368.

[128] United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence* (Paris: UNESCO, 2021), hlm. 15–24.

digital. Regulasi hak cipta konvensional belum sepenuhnya mampu menjawab ancaman manipulasi visual berbasis kecerdasan buatan.

Indonesia masih menghadapi berbagai kelemahan regulasi dalam perlindungan karya digital modern. Undang-Undang Hak Cipta belum mengatur secara spesifik mengenai AI-*generated content*, penggunaan dataset *visual digital*, *blockchain copyright protection*, maupun perlindungan karya dalam sistem *metaverse* dan NFT. Kekosongan norma tersebut menciptakan ketidakpastian hukum bagi pencipta karya digital, perusahaan teknologi, maupun aparat penegak hukum.

Negara-negara maju mulai melakukan pembaruan regulasi untuk merespons perkembangan teknologi digital. European Union melalui *AI Act* mulai membangun kerangka regulasi terhadap penggunaan kecerdasan buatan, termasuk transparansi dataset pelatihan dan perlindungan hak kekayaan intelektual digital. Amerika Serikat juga menghadapi berbagai perdebatan hukum mengenai status hak cipta karya AI melalui putusan pengadilan dan kebijakan *United States Copyright Office*. Perkembangan tersebut menunjukkan dunia internasional mulai menyadari urgensi reformasi hukum hak cipta digital.

Pembaruan hukum hak cipta di era digital memerlukan pendekatan yang lebih progresif dan multidisipliner. Regulasi tidak cukup hanya berorientasi pada perlindungan karya konvensional, melainkan harus mampu mengantisipasi perkembangan AI *generatif*, *blockchain*, NFT, *metaverse*, dan teknologi kreatif masa depan. Sistem hukum perlu membangun keseimbangan antara perlindungan

hak pencipta dengan inovasi teknologi digital agar perkembangan industri kreatif tetap berjalan tanpa mengorbankan keadilan bagi kreator manusia.

Penguatan regulasi perlu diarahkan pada pengakuan hukum terhadap hak moral seniman digital, kewajiban transparansi dataset AI, sistem lisensi penggunaan karya untuk pelatihan AI, tanggung jawab platform digital terhadap distribusi konten ilegal, serta pengembangan teknologi autentikasi karya berbasis *blockchain*. Pendekatan tersebut penting untuk menciptakan sistem perlindungan hak cipta yang adaptif terhadap dinamika teknologi global.[129]

Perkembangan teknologi digital pada akhirnya tidak dapat dihentikan melalui pendekatan restriktif semata. Hukum justru perlu hadir sebagai instrumen pengimbang yang mampu menjaga keberlanjutan inovasi sekaligus melindungi hak kreatif manusia. Masa depan perlindungan hak cipta sangat bergantung pada kemampuan negara membangun regulasi yang fleksibel, responsif, dan berorientasi pada keadilan digital dalam ekosistem teknologi global yang terus berubah secara cepat.[130]

---

[129] United Nations Conference on Trade and Development, *Digital Economy Report 2024* (New York: United Nations Publication, 2024), hlm. 226.

[130] UNESCO, *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence* (Paris: UNESCO Publishing, 2021), hlm. 17.

# BAB IV

# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL

## A. Bentuk Perlindungan Preventif Terhadap Karya Seni Lukis Digital

Transformasi digital telah melahirkan bentuk baru penciptaan karya seni yang berbasis teknologi, termasuk seni lukis digital yang diproduksi melalui perangkat lunak grafis, *artificial intelligence*, tablet ilustrasi, hingga platform kreatif berbasis *cloud*. Perkembangan tersebut memperluas ruang ekspresi kreatif sekaligus meningkatkan ancaman pelanggaran hak cipta dalam bentuk reproduksi ilegal, penggandaan tanpa izin, penghapusan identitas pencipta, hingga eksploitasi komersial melalui media sosial dan *marketplace* digital. Situasi tersebut menempatkan perlindungan preventif sebagai fondasi utama dalam menjaga hak ekonomi dan hak moral pencipta sebelum sengketa hukum terjadi.[131]

Perlindungan preventif dalam hukum hak cipta bertujuan membangun sistem pengamanan sejak awal penciptaan karya. Pendekatan tersebut tidak hanya mengandalkan mekanisme penegakan hukum setelah pelanggaran terjadi, melainkan juga menempatkan teknologi, edukasi hukum, dan tata kelola platform digital sebagai instrumen perlindungan dini terhadap karya seni digital. *World Intellectual Property Organization* (WIPO) menegaskan bahwa perlindungan

[131] Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001), hlm. 214.

karya digital modern membutuhkan kombinasi antara perlindungan hukum, teknologi autentikasi, dan sistem manajemen hak digital berbasis elektronik.[132]

**1. Pencatatan Hak Cipta pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual**

Pencatatan hak cipta merupakan bentuk perlindungan preventif paling mendasar terhadap karya seni lukis digital. Sistem hukum Indonesia menganut prinsip perlindungan otomatis (*automatic protection*) sejak suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Perlindungan tersebut lahir tanpa kewajiban pendaftaran formal sebagaimana diatur dalam Konvensi Bern dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.[133] Perlindungan otomatis tetap membutuhkan alat pembuktian yang kuat agar pencipta memiliki posisi hukum yang lebih aman ketika terjadi sengketa.

Pencatatan hak cipta pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) berfungsi sebagai bukti administratif atas kepemilikan karya. Sertifikat pencatatan memberikan legitimasi formal mengenai identitas pencipta, tanggal penciptaan, serta jenis ciptaan yang dilindungi negara. Fungsi preventif pencatatan terlihat dari kemampuannya memperkuat posisi pembuktian pencipta dalam menghadapi klaim pihak lain terhadap karya digital yang sama.[134]

Karakter karya seni digital yang mudah disalin dan dimodifikasi menjadikan pencatatan hak cipta semakin penting dalam praktik industri kreatif modern. Ilustrasi digital yang diunggah pada media sosial dapat direproduksi secara instan

---

[132] World Intellectual Property Organization, *World Intellectual Property Report 2024: Making Innovation Policy Work for Development* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 145–151.

[133] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 1.

[134] Agus Sardjono, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional* (Bandung: Alumni, 2010), hlm. 198.

oleh pihak lain tanpa jejak fisik yang jelas. Kondisi tersebut berbeda dengan karya seni konvensional yang memiliki medium material dan kepemilikan fisik lebih mudah diidentifikasi. Pencatatan hak cipta menciptakan jejak legal yang membantu membedakan pencipta asli dari pihak yang melakukan penggandaan ilegal.

Digitalisasi layanan DJKI dalam beberapa tahun terakhir memperlihatkan upaya negara memperkuat perlindungan preventif berbasis teknologi. Sistem pencatatan elektronik memungkinkan kreator digital melakukan pengajuan hak cipta secara daring tanpa hambatan geografis. Perubahan tersebut mempercepat proses administrasi sekaligus memperluas akses perlindungan hukum bagi kreator digital independen.[135]

Praktik internasional memperlihatkan kecenderungan serupa. WIPO menekankan pentingnya dokumentasi digital, timestamp elektronik, dan *metadata* autentik sebagai bagian dari pembuktian hak cipta modern. Sistem pembuktian digital menjadi semakin penting akibat berkembangnya *artificial intelligence* generatif yang mampu menghasilkan gambar, ilustrasi, dan desain menyerupai karya manusia dalam waktu singkat.

**2. Penggunaan *Watermark*, Digital Signature, *Blockchain*, dan Teknologi Autentikasi Digital**

Perkembangan teknologi digital melahirkan berbagai instrumen perlindungan preventif yang berbasis autentikasi elektronik. *Watermark* digital menjadi salah satu metode paling umum dalam melindungi karya seni lukis digital

[135] Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, *Laporan Kinerja DJKI 2024* (Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI, 2024), hlm. 57.

dari tindakan plagiarisme dan reproduksi ilegal. Teknologi tersebut bekerja dengan menanamkan identitas pencipta pada gambar digital dalam bentuk tanda visual maupun kode tersembunyi yang sulit dihapus tanpa merusak kualitas karya.[136]

*Visible watermark* berfungsi memberikan peringatan langsung kepada publik mengenai status kepemilikan karya. *Invisible watermark* memiliki fungsi lebih kompleks karena mampu melacak distribusi digital suatu karya tanpa terlihat secara kasat mata. WIPO menjelaskan bahwa *watermark* digital berperan penting dalam proses identifikasi pelanggaran dan penelusuran distribusi ilegal karya digital di internet.

*Digital signature* berkembang sebagai instrumen autentikasi modern dalam perlindungan hak cipta digital. Teknologi tersebut menggunakan sistem kriptografi untuk memastikan integritas dan keaslian karya elektronik. Digital signature tidak hanya membuktikan identitas pencipta, melainkan juga memastikan karya tidak mengalami perubahan sejak pertama kali dibuat. Sistem tersebut menjadi penting dalam lingkungan digital yang memungkinkan modifikasi *file* dilakukan secara cepat dan masif.

*Blockchain* menghadirkan paradigma baru dalam perlindungan karya seni digital. Teknologi *blockchain* memungkinkan pencatatan kepemilikan karya secara terdesentralisasi, permanen, dan transparan. Setiap transaksi maupun perubahan kepemilikan karya digital tercatat dalam jaringan digital yang sulit dimanipulasi. Sistem tersebut mulai digunakan dalam perdagangan NFT (*Non-*

[136] Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021), hlm. 201–208.

*Fungible Token*) untuk menjamin autentisitas karya seni digital sekaligus memperkuat hak ekonomi kreator.[137]

Pemanfaatan *blockchain* dalam perlindungan hak cipta menunjukkan pergeseran sistem pembuktian dari model administratif menuju model verifikasi teknologi. Pencipta tidak lagi semata-mata bergantung pada dokumen fisik atau sertifikat negara, melainkan juga menggunakan sistem digital ledger yang mampu mencatat waktu penciptaan, identitas pencipta, serta riwayat distribusi karya secara real time. Penelitian internasional menunjukkan *blockchain* memiliki potensi besar dalam memperkuat sistem pengawasan hak cipta digital lintas negara.[138]

Teknologi autentikasi digital lain seperti *Digital Object Identifier* (DOI), *metadata* tracking, timestamp elektronik, dan *artificial intelligence detection system* juga berkembang pesat dalam industri kreatif global. Sistem tersebut membantu pencipta mengidentifikasi penggunaan ilegal karya mereka pada platform digital. WIPO bahkan menempatkan *digital rights management* (DRM) sebagai instrumen penting dalam perlindungan ekonomi kreatif berbasis internet.

Persoalan muncul ketika perkembangan teknologi perlindungan justru dihadapkan pada perkembangan teknologi pelanggaran yang semakin canggih. *Artificial intelligence generatif* mampu menghapus *watermark*, memodifikasi *metadata*, bahkan mereplikasi gaya visual seniman tertentu tanpa izin. Kondisi

---

[137] Primavera De Filippi dan Aaron Wright, *Blockchain and the Law: The Rule of Code* (Cambridge: Harvard University Press, 2018), hlm. 184.

[138] European Union Intellectual Property Office, *Intellectual Property and Blockchain Technology* (Luxembourg: EUIPO, 2023), hlm. 74–81.

tersebut menunjukkan perlindungan preventif digital harus terus berkembang mengikuti dinamika teknologi global.

### 3. Edukasi Hukum kepada Kreator Digital

Perlindungan preventif tidak akan efektif tanpa kesadaran hukum dari para kreator digital. Banyak pelanggaran hak cipta terjadi akibat rendahnya pemahaman mengenai hak moral, hak ekonomi, lisensi digital, penggunaan wajar (*fair use*), maupun batasan penggunaan karya orang lain di internet. Kreator digital sering mengunggah karya tanpa perlindungan identitas, kontrak lisensi, maupun dokumentasi kepemilikan yang memadai.[139]

Edukasi hukum memiliki fungsi strategis dalam membangun budaya penghormatan terhadap hak cipta digital. Kreator perlu memahami bahwa karya seni digital memiliki nilai ekonomi yang dapat dieksploitasi secara ilegal apabila tidak dilindungi sejak awal. Pengetahuan mengenai pencatatan hak cipta, lisensi digital, kontrak elektronik, serta mekanisme pelaporan pelanggaran menjadi kebutuhan mendasar dalam industri kreatif modern.

Pendidikan hukum hak cipta juga penting dalam membentuk etika digital masyarakat. Budaya berbagi konten tanpa atribusi di media sosial sering dipandang sebagai tindakan biasa, padahal praktik tersebut dapat melanggar hak moral pencipta. Fenomena *repost* tanpa izin, penggunaan ilustrasi digital untuk kepentingan komersial, serta pengambilan karya kreator independen tanpa atribusi masih sangat tinggi dalam ekosistem media sosial Indonesia.

---

[139] Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (New York: Penguin Press, 2008), hlm. 119.

Negara memiliki tanggung jawab memperluas literasi hukum digital melalui pendidikan formal, kampanye publik, pelatihan kreator, dan kerja sama dengan platform teknologi. Pendekatan tersebut penting untuk mengurangi budaya permisif terhadap pembajakan digital. Penguatan edukasi hukum juga membantu meningkatkan daya saing industri kreatif nasional di tingkat global.

Praktik internasional menunjukkan negara-negara maju mulai memasukkan pendidikan kekayaan intelektual ke dalam kurikulum teknologi digital dan ekonomi kreatif. WIPO menempatkan pendidikan hak kekayaan intelektual sebagai bagian penting dalam pembangunan ekonomi kreatif global berbasis inovasi dan kreativitas digital.

**4. Kebijakan Perlindungan Konten pada Platform Media Sosial**

Media sosial menjadi ruang utama distribusi karya seni digital modern. Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, dan platform digital lainnya telah berkembang menjadi galeri *virtual* bagi seniman digital. Situasi tersebut memunculkan kebutuhan terhadap kebijakan perlindungan konten yang mampu mencegah pelanggaran hak cipta sebelum sengketa hukum terjadi.

Platform media sosial umumnya menerapkan sistem perlindungan berbasis algoritma dan *artificial intelligence* untuk mendeteksi pelanggaran hak cipta. YouTube menggunakan *Content* ID System untuk mengidentifikasi penggunaan konten tanpa izin. Instagram dan Facebook menyediakan copyright reporting system yang memungkinkan kreator melaporkan pelanggaran secara cepat melalui mekanisme elektronik. Sistem tersebut menunjukkan transformasi perlindungan hak cipta dari pendekatan konvensional menuju automated digital enforcement.

Kebijakan perlindungan konten platform digital biasanya mencakup penghapusan unggahan ilegal, pembatasan monetisasi, pemblokiran akun pelanggar, hingga penonaktifan akses terhadap konten bajakan. Platform digital global mulai menyadari posisi mereka tidak lagi sekadar sebagai perantara teknologi, melainkan juga aktor penting dalam perlindungan hak cipta digital.[140]

Persoalan besar muncul akibat dominasi perusahaan teknologi global dalam menentukan standar perlindungan konten. Kebijakan internal platform sering kali lebih dominan dibanding hukum nasional suatu negara. Kreator lokal menghadapi kesulitan ketika algoritma platform gagal mendeteksi pelanggaran atau justru salah menghapus karya asli mereka. Fenomena tersebut memperlihatkan ketimpangan kekuasaan digital antara kreator, negara, dan perusahaan teknologi global.

Perdebatan internasional berkembang mengenai tanggung jawab platform digital terhadap perlindungan hak cipta. WIPO Internet Treaties menegaskan pentingnya perlindungan karya kreatif di ruang siber melalui penguatan sistem digital rights management dan technological protection measures.[141] Regulasi global bergerak menuju peningkatan kewajiban platform digital dalam melakukan pengawasan konten serta perlindungan hak kreator.

Perkembangan *artificial intelligence* memperumit perlindungan preventif pada media sosial. Teknologi AI mampu menghasilkan gambar menyerupai gaya visual seniman tertentu tanpa izin pencipta asli. Persoalan tersebut memunculkan

---

[140] Tarleton Gillespie, *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media* (New Haven: Yale University Press, 2018), hlm. 143.

[141] World Intellectual Property Organization, *WIPO Technology Trends 2019: Artificial Intelligence* (Geneva: WIPO, 2019), hlm. 133–140.

tuntutan global agar platform digital memperkuat sistem identifikasi sumber data pelatihan AI serta memberikan perlindungan lebih kuat terhadap karya kreatif manusia.

**B. Perlindungan refresif terhadap pelanggaran hak cipta karya digital**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pelanggaran hak cipta menjadi semakin kompleks, masif, dan lintas yurisdiksi. Karya seni digital, ilustrasi *virtual*, video kreatif, musik digital, fotografi elektronik, hingga desain berbasis kecerdasan artifisial mengalami reproduksi tanpa izin melalui media sosial, *marketplace* digital, platform berbagi video, serta situs berbasis *cloud*. Situasi tersebut menempatkan perlindungan represif sebagai instrumen penting dalam menjaga hak ekonomi dan hak moral pencipta. Perlindungan represif tidak sekadar berfungsi menghukum pelaku pelanggaran, melainkan juga memulihkan kerugian pencipta serta menciptakan efek jera terhadap praktik pembajakan digital.[142]

Sistem hukum hak cipta Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan landasan penegakan hukum terhadap setiap tindakan penggandaan, distribusi, pengumuman, komunikasi digital, maupun penggunaan komersial ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta. Regulasi tersebut memperlihatkan pergeseran paradigma dari perlindungan konvensional menuju perlindungan digital berbasis teknologi informasi. *World Intellectual Property Organization* (WIPO) mencatat peningkatan pelanggaran hak cipta

[142] Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2021), hlm. 214.

digital secara global akibat kemudahan reproduksi elektronik dan distribusi instan melalui internet.

**1. Penyelesaian Sengketa Melalui Litigasi dan Nonlitigasi**

Pelanggaran hak cipta karya digital dapat diselesaikan melalui mekanisme litigasi maupun nonlitigasi. Jalur litigasi dilakukan melalui pengadilan niaga sebagai lembaga peradilan khusus yang berwenang memeriksa sengketa hak kekayaan intelektual. Pengadilan niaga memiliki kewenangan mengadili gugatan ganti rugi, penghentian penggunaan ciptaan tanpa izin, penyitaan hasil pelanggaran, hingga permohonan penetapan sementara terhadap konten digital yang melanggar hak cipta.

Mekanisme litigasi menjadi penting ketika pelanggaran telah menimbulkan kerugian ekonomi besar, eksploitasi komersial sistematis, atau pembajakan terorganisasi melalui platform digital. Sengketa hak cipta digital sering melibatkan pembuktian elektronik berupa *metadata*, jejak digital, timestamp, *watermark* digital, kontrak lisensi elektronik, serta bukti unggahan media sosial. Penguatan alat bukti elektronik memperoleh legitimasi melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU ITE yang mengakui dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah.[143]

Penyelesaian nonlitigasi berkembang pesat dalam sengketa hak cipta digital karena dianggap lebih cepat, fleksibel, dan efisien dibanding proses peradilan konvensional. Arbitrase, mediasi, dan negosiasi digunakan untuk menyelesaikan sengketa lisensi digital, penggunaan karya tanpa atribusi,

[143] Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 5.

pelanggaran hak moral, maupun sengketa monetisasi konten media sosial. UU Hak Cipta Indonesia membuka ruang alternatif penyelesaian sengketa sebagai instrumen penyelesaian konflik kekayaan intelektual.[144]

Mediasi menjadi pilihan strategis dalam penyelesaian sengketa karya digital karena hubungan antara pencipta dan platform digital pada umumnya bersifat berkelanjutan dan saling bergantung dalam ekosistem ekonomi kreatif. Para kreator konten, ilustrator digital, fotografer, maupun musisi elektronik tidak hanya membutuhkan perlindungan hukum yang tegas, tetapi juga mekanisme penyelesaian sengketa yang tidak merusak relasi kerja dan distribusi karya yang telah terbangun melalui platform digital.

Dalam praktiknya, platform digital global seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan Facebook telah menyediakan internal dispute resolution mechanism melalui copyright complaint system yang memungkinkan penyelesaian sengketa dilakukan secara cepat tanpa harus melalui jalur litigasi konvensional yang cenderung panjang dan mahal. Model ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma penegakan hukum hak cipta dari sistem litigasi tradisional menuju platform-based enforcement yang lebih adaptif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik ekosistem digital yang dinamis serta berbasis algoritma.[145]

Praktik internasional menunjukkan peningkatan penggunaan *Online Dispute Resolution* (ODR) dalam sengketa kekayaan intelektual digital. WIPO *Arbitration and Mediation Center* mencatat peningkatan sengketa domain digital,

---

[144] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 95 ayat (1).

[145] Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia* (Yogyakarta: UII Press, 2022), hlm. 173.

lisensi daring, serta penggunaan karya kreatif pada platform *virtual* selama lima tahun terakhir. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penyelesaian sengketa hak cipta modern semakin bergeser menuju sistem elektronik berbasis kecepatan, efisiensi, dan lintas negara.[146]

**2. Gugatan Perdata Ganti Rugi**

Gugatan perdata merupakan bentuk perlindungan represif utama terhadap pelanggaran hak cipta karya digital. Pemegang hak cipta dapat mengajukan tuntutan ganti rugi atas kerugian ekonomi akibat penggunaan ciptaan tanpa izin. Kerugian tersebut mencakup hilangnya royalti, menurunnya nilai komersial karya, rusaknya reputasi pencipta, hingga hilangnya potensi monetisasi digital.[147]

Karakteristik karya digital menjadikan kerugian pencipta semakin sulit dihitung secara konvensional. Penyebaran ulang satu ilustrasi digital melalui media sosial dapat menghasilkan ribuan reproduksi dalam waktu singkat tanpa kendali pencipta. Algoritma media sosial memperbesar distribusi konten secara eksponensial sehingga pelanggaran hak cipta dapat berkembang menjadi eksploitasi massal lintas negara. Situasi tersebut menyebabkan gugatan perdata tidak lagi semata-mata bertujuan memperoleh kompensasi finansial, melainkan juga mengembalikan kontrol pencipta atas distribusi karya digitalnya.[148]

UU Hak Cipta memberikan hak kepada pencipta untuk meminta penghentian distribusi, penarikan konten, penyitaan hasil pelanggaran, serta pembayaran ganti rugi. Pengadilan dapat menetapkan provisional measures

---

[146] World Intellectual Property Organization, *WIPO Arbitration and Mediation Center Report 2024* (Geneva: WIPO Publication, 2024), hlm. 52.

[147] Agus Sardjono, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional* (Bandung: Alumni, 2022), hlm. 198.

[148] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 99.

berupa penghentian sementara akses terhadap karya digital yang dipublikasikan secara ilegal. Instrumen tersebut sangat penting dalam lingkungan digital karena kerugian dapat meningkat drastis dalam hitungan jam akibat viralitas media sosial.

Perkembangan global memperlihatkan peningkatan gugatan terhadap platform digital yang dianggap lalai mengawasi pelanggaran hak cipta. Perdebatan hukum mengenai intermediary liability berkembang kuat di Amerika Serikat, Uni Eropa, dan berbagai negara Asia. Platform digital tidak lagi dipandang sebagai pihak pasif, melainkan memiliki tanggung jawab melakukan pengawasan serta penghapusan konten ilegal. Perspektif tersebut memengaruhi arah pembentukan kebijakan perlindungan hak cipta digital di Indonesia.

### 3. Sanksi Pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta

Sanksi pidana merupakan instrumen ultimum remedium dalam penegakan hukum hak cipta digital. Pendekatan pidana diterapkan terhadap pelanggaran yang bersifat komersial, terorganisasi, dan menimbulkan kerugian besar bagi pencipta maupun industri kreatif. UU Hak Cipta mengatur pidana penjara dan denda terhadap tindakan penggandaan, distribusi, pengumuman, maupun penggunaan ciptaan tanpa hak untuk kepentingan komersial.[149]

Konstruksi pidana dalam pelanggaran hak cipta digital mengalami perluasan akibat transformasi teknologi informasi. Pembajakan tidak lagi dilakukan melalui penjualan fisik compact disc atau buku bajakan, melainkan melalui situs *streaming* ilegal, akun media sosial *anonim*, *cloud sharing, artificial*

[149] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 113.

*intelligence scraping*, serta *marketplace digital*. Pelaku mampu memperoleh keuntungan ekonomi besar dari iklan digital, monetisasi platform, dan *traffic* internet tanpa memberikan royalti kepada pencipta asli.

Sanksi pidana memiliki fungsi preventif sekaligus represif. Negara berupaya melindungi ekosistem industri kreatif nasional dari praktik eksploitasi digital yang merugikan pencipta. Pendekatan pidana dipandang penting untuk menjaga stabilitas ekonomi kreatif nasional yang semakin bergantung pada karya berbasis digital. Pemerintah Indonesia dalam beberapa tahun terakhir memperkuat pengawasan ruang digital melalui koordinasi antara Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kepolisian Republik Indonesia, dan Kementerian Komunikasi dan Digital.

Problematika muncul ketika penegakan pidana menghadapi karakter lintas negara platform digital. Banyak pelaku pelanggaran menggunakan server luar negeri, akun anonim, *virtual private network*, maupun teknologi *blockchain* untuk menghindari penindakan hukum. Situasi tersebut menyebabkan efektivitas sanksi pidana sangat bergantung pada kerja sama internasional serta kemampuan *digital forensic investigation*.[150]

Perdebatan akademik berkembang terkait proporsionalitas sanksi pidana dalam ruang digital. Sebagian kalangan menilai pendekatan represif yang terlalu keras dapat menghambat kreativitas internet dan kebebasan berekspresi. Kelompok pendukung perlindungan kreator menilai lemahnya penegakan pidana justru memperbesar budaya pembajakan digital. Ketegangan tersebut

[150] Susan Brenner, *Cybercrime and Digital Law Enforcement* (London: Routledge, 2021), hlm. 221.

menunjukkan perlunya keseimbangan antara perlindungan hak cipta dan kebebasan digital masyarakat.

**4. Mekanisme Take Down *Content* pada Media Sosial**

Mekanisme *take down content* menjadi instrumen paling cepat dalam perlindungan represif hak cipta digital. Sistem tersebut memungkinkan pencipta atau pemegang hak cipta meminta penghapusan konten yang melanggar melalui platform digital. Model *notice and take down* berkembang sebagai respons terhadap tingginya distribusi konten ilegal di media sosial.

Platform seperti Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, dan X menyediakan formulir pelaporan hak cipta berbasis digital. Pemilik hak cukup mengirim identitas karya, bukti kepemilikan, tautan pelanggaran, serta pernyataan hukum mengenai kepemilikan ciptaan. Platform kemudian melakukan verifikasi sebelum menurunkan konten yang dianggap melanggar.

Indonesia memberikan dasar hukum terhadap mekanisme tersebut melalui UU Hak Cipta dan regulasi sektor digital yang memberikan kewenangan kepada pemerintah melakukan pemutusan akses terhadap konten ilegal. Ketentuan tersebut memperlihatkan pergeseran penegakan hukum dari model konvensional menuju *cyber enforcement mechanism*.

Efektivitas *take down content* sangat bergantung pada kecepatan respons platform digital. Penelitian internasional tahun 2025 menunjukkan keterlambatan penghapusan konten ilegal menyebabkan penyebaran konten semakin luas dan sulit dikendalikan. Penghapusan dalam hitungan jam terbukti mampu menekan

distribusi konten ilegal secara signifikan dibanding penghapusan yang terlambat beberapa hari.

Persoalan besar muncul akibat dominasi platform global dalam pengawasan konten digital. Kebijakan moderasi konten sering dilakukan berdasarkan standar internal perusahaan teknologi, bukan sepenuhnya berdasarkan hukum nasional suatu negara. Kondisi tersebut memunculkan ketimpangan kekuasaan antara negara, platform digital, dan kreator konten. Kreator lokal sering mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan algoritma otomatis atau prosedur banding platform internasional.[151]

Fenomena overblocking juga menjadi kritik terhadap mekanisme *take down*. Sistem otomatis berbasis *artificial intelligence* terkadang menghapus konten yang sebenarnya termasuk kategori *fair use*, parodi, kritik, pendidikan, atau transformasi kreatif, tanpa mempertimbangkan konteks penggunaannya secara utuh dan proporsional. Situasi tersebut memperlihatkan perlunya keseimbangan antara perlindungan pencipta dan kebebasan berekspresi di ruang digital.

Perkembangan teknologi *blockchain*, NFT, dan digital *watermarking* mulai dipandang sebagai solusi masa depan dalam pengawasan hak cipta digital. Teknologi tersebut memungkinkan pencatatan autentik kepemilikan karya secara permanen dan transparan. Penelitian internasional mengenai manajemen hak cipta

[151] European Union Intellectual Property Office, *Intellectual Property Crime Threat Assessment 2024* (Luxembourg: EUIPO, 2024), hlm. 64–71.

berbasis NFT menunjukkan potensi besar dalam memperkuat identifikasi pencipta sekaligus mempermudah pelacakan pelanggaran digital lintas platform.[152]

## C. Tanggungjawab Platform Media Sosial dalam Perlindungan Hak Cipta

Perkembangan media sosial telah mengubah pola distribusi karya kreatif menjadi serba cepat, tanpa batas geografis, dan berbasis algoritma digital. Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, hingga platform berbasis *artificial intelligence* berkembang menjadi ruang utama publikasi karya seni digital, musik, fotografi, ilustrasi, dan video kreatif. Transformasi tersebut melahirkan persoalan hukum baru mengenai posisi dan tanggung jawab platform digital terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan pengguna. Platform media sosial tidak lagi dipandang sekadar penyedia layanan teknologi, melainkan aktor penting dalam tata kelola perlindungan hak cipta digital global.

Pertumbuhan *user generated content* memperbesar potensi reproduksi ilegal karya kreatif melalui unggahan ulang, remix digital, monetisasi tanpa izin, hingga penggunaan algoritma *artificial intelligence* yang memanfaatkan data kreatif pengguna internet. *World Intellectual Property Organization* (WIPO) menempatkan *internet intermediary* sebagai pihak yang memiliki pengaruh besar terhadap distribusi dan pengawasan karya digital dalam ekosistem internet modern.

Perdebatan hukum internasional berkembang mengenai sejauh mana platform media sosial harus bertanggung jawab terhadap pelanggaran hak cipta

---

[152] Tarleton Gillespie, *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media* (New Haven: Yale University Press, 2018), hlm. 143.

yang dilakukan pengguna mereka dalam konteks globalisasi digital dan perbedaan rezim hukum antarnegara yang semakin kompleks.

### 1. Konsep *Intermediary Liability*

Konsep *intermediary liability* merujuk pada tanggung jawab hukum penyedia layanan digital terhadap aktivitas pelanggaran yang dilakukan pihak ketiga melalui platform mereka. Intermediary dalam sistem digital meliputi media sosial, mesin pencari, penyedia *hosting*, *marketplace* digital, hingga platform berbagi video. Konsep tersebut berkembang akibat meningkatnya pelanggaran hak cipta berbasis internet yang sulit dikendalikan melalui mekanisme hukum konvensional.[153]

Doktrin *intermediary liability* lahir dari kebutuhan menciptakan keseimbangan antara perlindungan hak cipta dan kebebasan internet. Platform digital pada satu sisi memperoleh keuntungan ekonomi besar dari distribusi konten pengguna. Posisi tersebut memunculkan argumentasi bahwa platform seharusnya ikut bertanggung jawab terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam sistem mereka. Perspektif lain menilai tanggung jawab terlalu besar justru dapat menghambat inovasi teknologi dan kebebasan berekspresi digital.

Amerika Serikat melalui *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) mengembangkan prinsip *safe harbor* yang memberikan perlindungan hukum kepada platform digital sepanjang mereka segera mengambil tindakan setelah menerima laporan pelanggaran hak cipta. Uni Eropa mengembangkan pendekatan lebih ketat melalui *Digital Services Act dan Copyright Directive* yang memperluas

---

[153] World Intellectual Property Organization, *Copyright, Digital Content and the Internet Ecosystem* (Geneva: WIPO, 2021), hlm. 11–18.

tanggung jawab platform terhadap pengawasan konten digital. Perbedaan pendekatan tersebut menunjukkan dinamika global dalam menentukan batas tanggung jawab platform media sosial.[154]

Indonesia belum memiliki pengaturan khusus mengenai *intermediary liability* dalam hukum hak cipta digital. Pengaturan tanggung jawab platform masih tersebar dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta regulasi penyelenggara sistem elektronik. Situasi tersebut menyebabkan batas tanggung jawab platform digital di Indonesia masih bersifat dinamis dan interpretatif.[155]

WIPO menjelaskan bahwa internet intermediary memiliki posisi strategis dalam mengontrol distribusi karya digital karena mereka menyediakan infrastruktur, algoritma distribusi, monetisasi konten, serta sistem moderasi digital. Perkembangan tersebut memperlihatkan pergeseran fungsi platform dari sekadar penyedia ruang digital menuju regulator privat dalam ruang siber global.

**2. Kebijakan *Copyright Strike* dan *Notice and Take Down***

Platform media sosial mengembangkan mekanisme *copyright strike* dan *notice and take down* sebagai bentuk perlindungan preventif sekaligus represif terhadap pelanggaran hak cipta digital. Sistem *notice and take down* memungkinkan pemilik hak cipta mengajukan laporan pelanggaran terhadap unggahan yang dianggap menggunakan karya tanpa izin. Platform kemudian

---

[154] Paul Torremans, *Holyoak and Torremans Intellectual Property Law* (Oxford: Oxford University Press, 2022), hlm. 276–281.

[155] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

melakukan verifikasi sebelum menghapus atau membatasi akses terhadap konten tersebut.

Kebijakan tersebut berkembang pesat sejak meningkatnya pembajakan digital melalui media sosial dan platform streaming. YouTube menjadi salah satu platform pertama yang menerapkan sistem *Content* ID berbasis *artificial intelligence* untuk mendeteksi penggunaan konten audiovisual tanpa izin. Sistem tersebut mampu membandingkan jutaan data digital secara otomatis guna mengidentifikasi kemungkinan pelanggaran hak cipta.

*Copyright strike* berfungsi sebagai sanksi administratif internal platform terhadap akun yang berulang kali melakukan pelanggaran hak cipta. Akumulasi pelanggaran dapat menyebabkan pembatasan monetisasi, penghentian fitur siaran langsung, penurunan distribusi algoritmik, hingga penghapusan akun permanen. Mekanisme tersebut memperlihatkan munculnya bentuk penegakan hukum privat yang dilakukan langsung oleh perusahaan teknologi global.

Praktik tersebut menimbulkan kritik akibat besarnya kekuasaan platform digital dalam menentukan status legal suatu konten. Sistem moderasi otomatis berbasis *artificial intelligence* sering kali gagal membedakan antara pelanggaran hak cipta dan penggunaan yang diperbolehkan seperti parodi, kritik, pendidikan, atau *fair use*. Fenomena *overblocking* menyebabkan banyak kreator kehilangan akses terhadap karya asli mereka akibat kesalahan algoritma.

WIPO melalui skema WIPO *Digital Copyright and Trademark Infringement* (WIPO DCTI) mulai mengembangkan mekanisme penyelesaian sengketa digital berbasis ahli independen untuk menangani perselisihan antara

kreator dan platform digital. Sistem tersebut menunjukkan meningkatnya kebutuhan terhadap mekanisme penyelesaian sengketa hak cipta digital yang lebih cepat, fleksibel, dan berbasis teknologi.[156]

Diskursus publik pada komunitas digital internasional juga memperlihatkan meningkatnya kekhawatiran terhadap penyalahgunaan laporan hak cipta. Banyak kreator media sosial mengalami laporan palsu yang digunakan sebagai alat intimidasi bisnis maupun persaingan digital. Diskusi komunitas digital internasional tahun 2026 memperlihatkan munculnya praktik pemerasan melalui laporan hak cipta palsu terhadap akun kreator dengan jumlah pengikut besar.

### 3. Perlindungan Hak Cipta pada Platform Instagram, TikTok, dan Facebook

Instagram, TikTok, dan Facebook mengembangkan kebijakan perlindungan hak cipta berbasis kombinasi antara pelaporan manual, moderasi algoritmik, dan *artificial intelligence detection system*. Instagram dan Facebook sebagai bagian dari Meta menggunakan sistem *Rights Manager* untuk membantu pemilik hak mengidentifikasi penggunaan ulang konten visual maupun audiovisual tanpa izin.[157]

TikTok mengembangkan pendekatan berbeda dengan menitikberatkan pada lisensi musik kolektif dan sistem pengawasan audio digital. Platform tersebut bekerja sama dengan label musik global untuk mengurangi potensi

---

[156] World Intellectual Property Organization, "WIPO ADR for Digital Copyright and Content Disputes," WIPO Arbitration and Mediation Center, diakses 10 Mei 2026.

[157] Meta Platforms, "Rights Manager for Copyright Protection," dalam Meta for Creators, diakses 10 Mei 2026.

pelanggaran hak cipta dalam penggunaan musik latar video pendek. TikTok juga menyediakan mekanisme penghapusan konten dan penonaktifan akun yang dianggap melanggar kebijakan kekayaan intelektual platform.[158]

Karakteristik media sosial berbasis algoritma memperumit perlindungan hak cipta digital. Sistem rekomendasi otomatis mempercepat distribusi konten sehingga pelanggaran hak cipta dapat menyebar secara viral dalam waktu singkat. Algoritma media sosial bahkan mampu meningkatkan nilai ekonomi konten ilegal melalui monetisasi iklan dan peningkatan *traffic digital.* Situasi tersebut menempatkan platform digital dalam posisi dilematis antara kepentingan bisnis dan kewajiban perlindungan hak cipta.[159]

Instagram sering menghadapi kritik akibat tingginya praktik *repost* karya ilustrasi digital tanpa atribusi. Banyak karya seniman digital digunakan ulang oleh akun agregator konten untuk memperoleh keuntungan algoritmik tanpa izin pencipta asli. TikTok menghadapi persoalan serupa melalui penggunaan video kreatif, audio, dan desain visual tanpa lisensi yang jelas. Facebook menghadapi tantangan besar akibat besarnya jumlah konten pengguna serta lemahnya verifikasi orisinalitas unggahan digital.

Penelitian hukum digital terbaru menunjukkan bahwa platform media sosial cenderung lebih cepat menindak pelanggaran yang melibatkan perusahaan besar dibanding kreator independen. Ketimpangan tersebut muncul akibat perbedaan akses teknologi, kemampuan hukum, serta hubungan bisnis antara

---

[158] TikTok, "Intellectual Property Policy," dalam TikTok Official Policy , diakses 10 Mei 2026.

[159] Aditya Prastian dan Supriyadi, "Interpolasi Perlindungan Hak Cipta Berbasis Hak Moral dan Ekonomi Melalui Lisensi di Media Sosial," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 18 No. 3 (2024), hlm. 273–290.

platform dan pemegang hak berskala korporasi. Kreator independen sering menghadapi kesulitan ketika harus membuktikan kepemilikan karya digital mereka di hadapan sistem moderasi otomatis platform global.

Perkembangan *artificial intelligence* generatif memperbesar tantangan perlindungan hak cipta pada media sosial. AI mampu menghasilkan gambar, ilustrasi, dan video menyerupai gaya seniman tertentu tanpa persetujuan pencipta asli. Komunitas digital internasional memperlihatkan meningkatnya penolakan terhadap praktik scraping karya kreatif untuk pelatihan AI tanpa izin pencipta.

**4. Perbandingan Sistem Perlindungan Platform Nasional dan Internasional**

Sistem perlindungan hak cipta digital nasional masih menghadapi keterbatasan dibanding negara-negara dengan regulasi siber maju. Indonesia telah memiliki dasar perlindungan melalui UU Hak Cipta dan regulasi sistem elektronik, tetapi pengaturan mengenai tanggung jawab platform digital belum diatur secara rinci sebagaimana model Amerika Serikat atau Uni Eropa.[160]

Amerika Serikat melalui DMCA mengembangkan mekanisme *safe harbor* yang memberikan perlindungan kepada platform sepanjang mereka responsif terhadap laporan pelanggaran. Sistem tersebut memperkuat praktik *notice and take down* sebagai instrumen utama perlindungan hak cipta digital. Uni Eropa justru bergerak menuju penguatan kewajiban platform melalui *Digital Services*

[160] Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021), hlm. 173–180.

*Act dan Article* 17 EU *Copyright Directive* yang mewajibkan platform melakukan pengawasan lebih aktif terhadap konten ilegal.[161]

Perbedaan pendekatan tersebut menunjukkan dua model besar perlindungan hak cipta digital global. Model Amerika lebih menitikberatkan pada perlindungan inovasi platform digital. Model Eropa lebih menekankan perlindungan hak ekonomi kreator dan tanggung jawab korporasi teknologi. Indonesia masih berada pada tahap transisi antara kedua pendekatan tersebut.

Negara-negara Asia seperti Jepang, Korea Selatan, dan Singapura mulai memperkuat perlindungan hak cipta digital melalui kombinasi regulasi teknologi dan kerja sama dengan platform global. Penguatan sistem autentikasi digital, digital rights management, serta pengawasan *artificial intelligence* menjadi fokus utama kebijakan hak cipta modern di kawasan Asia-Pasifik.

WIPO menegaskan bahwa perlindungan hak cipta digital modern membutuhkan kerja sama lintas negara, harmonisasi regulasi, serta peningkatan tanggung jawab platform global terhadap distribusi karya digital. Karakter internet yang lintas batas menyebabkan penegakan hukum nasional tidak lagi cukup menghadapi pelanggaran hak cipta digital modern.[162]

## D. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital

Perkembangan teknologi digital telah memperluas bentuk sengketa hak cipta dari pola konvensional menuju konflik hukum berbasis internet, media sosial, *artificial intelligence*, *marketplace* digital, dan distribusi lintas negara.

---

[161] Paul Goldstein dan P. Bernt Hugenholtz, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2021), hlm. 312.

[162] World Intellectual Property Organization, *Guide to the Intellectual Property Aspects of Mobile Applications and Social Media* (Geneva: WIPO, 2024), hlm. 1–12.

Karya seni lukis digital menghadapi ancaman reproduksi tanpa izin, penghapusan identitas pencipta, penggunaan komersial ilegal, hingga eksploitasi algoritmik oleh platform digital. Situasi tersebut menyebabkan penyelesaian sengketa hak cipta tidak lagi dapat bergantung sepenuhnya pada mekanisme hukum tradisional, melainkan membutuhkan pendekatan yang cepat, fleksibel, berbasis teknologi, serta mampu menjangkau karakter ruang siber yang bersifat global.[163]

Sistem hukum hak cipta Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah menyediakan jalur penyelesaian sengketa melalui litigasi dan nonlitigasi. Penyelesaian tersebut mencakup mediasi, arbitrase, gugatan perdata, hingga tuntutan pidana terhadap pelanggaran hak cipta digital. Pengaturan tersebut menunjukkan pengakuan negara terhadap pentingnya perlindungan hak ekonomi dan hak moral pencipta di era transformasi digital.[164]

**1. Mediasi, Arbitrase, dan Gugatan Pengadilan**

Penyelesaian sengketa hak cipta karya seni lukis digital dapat dilakukan melalui mekanisme nonlitigasi berupa mediasi dan arbitrase. Mediasi berkembang sebagai instrumen penyelesaian sengketa yang lebih cepat, fleksibel, dan menjaga hubungan bisnis para pihak. Sengketa hak cipta digital sering melibatkan kreator, platform media sosial, agensi digital, hingga perusahaan teknologi yang memiliki hubungan ekonomi berkelanjutan. Mediasi dipandang mampu mengurangi konflik berkepanjangan sekaligus menjaga stabilitas industri kreatif digital.

Karakter sengketa karya seni digital berbeda dengan sengketa benda konvensional. Distribusi digital memungkinkan pelanggaran menyebar sangat

[163] Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2021), hlm. 214.

[164] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 95

cepat melalui *repost* media sosial, *cloud* sharing, NFT *marketplace*, dan *artificial intelligence* scraping. Kondisi tersebut menyebabkan penyelesaian sengketa membutuhkan respons cepat sebelum kerugian pencipta berkembang secara masif. Mediasi menjadi pilihan strategis karena prosesnya lebih sederhana dibanding gugatan pengadilan yang membutuhkan tahapan panjang dan biaya besar.

Arbitrase juga berkembang dalam sengketa kekayaan intelektual digital internasional. *World Intellectual Property Organization Arbitration and Mediation Center* menyediakan mekanisme penyelesaian sengketa digital lintas negara berbasis teknologi dan ahli kekayaan intelektual. Mekanisme tersebut banyak digunakan dalam sengketa lisensi digital, domain internet, distribusi karya kreatif elektronik, serta pelanggaran hak cipta lintas yurisdiksi.[165]

Penyelesaian melalui pengadilan tetap menjadi jalur utama ketika sengketa melibatkan kerugian ekonomi besar, pelanggaran sistematis, atau eksploitasi komersial tanpa izin. Gugatan pengadilan memberikan kepastian hukum melalui putusan yang bersifat mengikat serta dapat disertai tuntutan ganti rugi dan penghentian distribusi karya ilegal. Gugatan perdata dalam sengketa hak cipta digital umumnya mencakup tuntutan pembayaran royalti, kompensasi ekonomi, pemulihan hak moral, serta penghentian penggunaan karya tanpa izin.[166]

Perkembangan global memperlihatkan meningkatnya penggunaan *Online Dispute Resolution* (ODR) dalam penyelesaian sengketa hak cipta digital. Sistem tersebut memungkinkan penyelesaian sengketa dilakukan secara elektronik tanpa

---

[165] World Intellectual Property Organization, *WIPO Arbitration and Mediation Overview 2024* (Geneva: WIPO Publication, 2024), hlm. 44.

[166] Agus Sardjono, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional* (Bandung: Alumni, 2010).

kehadiran fisik para pihak. WIPO mencatat peningkatan penggunaan mekanisme ODR dalam sengketa konten digital dan hak kekayaan intelektual selama lima tahun terakhir akibat meningkatnya perdagangan kreatif berbasis internet.

**2. Kewenangan Pengadilan Niaga dalam Sengketa Hak Cipta**

Pengadilan Niaga memiliki kewenangan khusus dalam memeriksa, mengadili, dan memutus sengketa hak kekayaan intelektual termasuk hak cipta digital. Pengadilan tersebut dibentuk sebagai respons terhadap kebutuhan penyelesaian sengketa bisnis dan kekayaan intelektual secara cepat, profesional, dan berbasis keahlian khusus. Sengketa hak cipta karya seni lukis digital termasuk dalam yurisdiksi absolut Pengadilan Niaga sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta.[167]

Kewenangan Pengadilan Niaga mencakup pemeriksaan gugatan pelanggaran hak cipta, gugatan ganti rugi, permohonan sita jaminan, penghentian distribusi karya digital ilegal, serta penetapan sementara terhadap konten digital yang melanggar hak cipta. Pengadilan juga berwenang memerintahkan penghentian akses terhadap platform atau akun digital yang digunakan untuk melakukan pelanggaran hak cipta secara sistematis.

Karakter sengketa digital menempatkan Pengadilan Niaga pada posisi strategis dalam menghadapi tantangan pembuktian elektronik. Bukti dalam sengketa hak cipta digital tidak lagi terbatas pada dokumen fisik, melainkan meliputi *metadata* digital, tangkapan layar, *blockchain* authentication, *watermark* elektronik, data server, hingga rekam jejak distribusi media sosial. Penguatan alat

---

[167] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 95 ayat (2).

bukti elektronik memperoleh legitimasi melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengakui dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah.[168]

Pengadilan Niaga Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam penyelesaian sengketa hak cipta digital lintas negara. Banyak pelanggaran dilakukan melalui server luar negeri, akun anonim, platform global, serta teknologi *virtual private network* yang menyulitkan identifikasi pelaku. Situasi tersebut menyebabkan efektivitas putusan pengadilan sangat bergantung pada kerja sama internasional dan kepatuhan platform digital global terhadap hukum nasional Indonesia.

Perkembangan hukum internasional menunjukkan kecenderungan penguatan peran pengadilan khusus kekayaan intelektual dalam menghadapi sengketa digital modern. Negara-negara seperti Amerika Serikat, Singapura, Jepang, dan Korea Selatan mulai mengembangkan pengadilan berbasis teknologi dengan sistem *e-court*, *e-filing*, serta pembuktian elektronik yang lebih adaptif terhadap sengketa digital.

### 3. Efektivitas Penyelesaian Sengketa Digital di Indonesia

Efektivitas penyelesaian sengketa hak cipta digital di Indonesia masih menghadapi berbagai persoalan struktural dan teknologis. Sistem hukum nasional telah menyediakan instrumen perlindungan melalui UU Hak Cipta, UU ITE, dan regulasi penyelenggara sistem elektronik. Pelaksanaan di lapangan masih menghadapi hambatan berupa rendahnya literasi hukum digital, keterbatasan

[168] Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 5.

kemampuan digital forensic, proses pembuktian elektronik yang kompleks, serta lambatnya respons terhadap pelanggaran berbasis internet.[169]

Karakter media sosial menyebabkan pelanggaran hak cipta dapat menyebar secara viral dalam hitungan menit. Proses penyelesaian sengketa melalui pengadilan sering kali tidak mampu mengimbangi kecepatan distribusi digital tersebut. Kondisi tersebut menyebabkan kerugian pencipta terus berkembang meskipun proses hukum sedang berlangsung. Situasi ini memperlihatkan perlunya penguatan mekanisme penyelesaian cepat berbasis teknologi digital.

Persoalan lain muncul akibat ketimpangan kekuatan antara kreator independen dan perusahaan teknologi global. Banyak kreator digital mengalami kesulitan ketika harus menghadapi platform internasional yang memiliki sistem moderasi otomatis dan prosedur hukum internal yang rumit. Penelitian internasional menunjukkan kreator independen sering kehilangan akses terhadap karya mereka akibat kesalahan algoritma maupun penyalahgunaan copyright claim oleh pihak lain.

Indonesia juga menghadapi tantangan budaya digital yang masih permisif terhadap pembajakan karya kreatif. Praktik *repost* tanpa izin, penggunaan ilustrasi digital tanpa atribusi, hingga distribusi karya bajakan masih dianggap wajar oleh sebagian pengguna media sosial. Kondisi tersebut memperlihatkan penyelesaian sengketa hukum saja tidak cukup tanpa penguatan edukasi hukum digital masyarakat.

---

[169] Budi Agus Riswandi, *Hukum Internet di Indonesia* (Yogyakarta: UII Press, 2022), hlm. 173.

Perkembangan teknologi *artificial intelligence* memperumit efektivitas penyelesaian sengketa hak cipta digital. AI generatif mampu menghasilkan gambar menyerupai gaya visual seniman tertentu tanpa izin pencipta asli. Persoalan tersebut memunculkan perdebatan global mengenai batas perlindungan hak cipta terhadap karya berbasis *machine learning* dan penggunaan data kreatif sebagai bahan pelatihan AI.

WIPO menegaskan bahwa penyelesaian sengketa hak cipta digital modern membutuhkan kombinasi antara harmonisasi regulasi internasional, penguatan digital rights management, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta kerja sama dengan platform teknologi global. Karakter internet yang lintas batas menyebabkan pendekatan hukum nasional semata tidak lagi memadai menghadapi sengketa digital modern.

**4. Contoh Putusan Pengadilan terkait Pelanggaran Hak Cipta Digital**

Perkembangan sengketa hak cipta digital di Indonesia terlihat dari meningkatnya perkara pada Pengadilan Niaga yang melibatkan penggunaan karya kreatif tanpa izin dalam media digital dan pertunjukan komersial. Salah satu perkara penting muncul dalam Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat Nomor 92/Pdt.Sus-HKI/Hak Cipta/2024/PN Niaga Jkt.Pst antara Ari Sapta Hernawan (Ari Bias) melawan Agnes Monica Muljoto (Agnez Mo). Pengadilan menyatakan penggunaan lagu “Bilang Saja” dalam konser komersial tanpa izin pencipta

sebagai pelanggaran hak cipta dan menghukum tergugat membayar ganti rugi sebesar Rp1,5 miliar.[170]

Putusan tersebut memperlihatkan penguatan perlindungan hak ekonomi pencipta dalam penggunaan karya digital dan pertunjukan komersial modern. Pengadilan menegaskan pentingnya izin pencipta sebelum penggunaan karya dalam kegiatan bernilai ekonomi. Perkara tersebut juga menunjukkan meningkatnya kesadaran pencipta Indonesia dalam memperjuangkan hak ekonomi mereka melalui jalur hukum formal.[171]

Perkara lain berkembang melalui gugatan terhadap penggunaan karya musik digital tanpa lisensi dalam pertunjukan publik dan media digital. Sengketa hak cipta modern tidak lagi terbatas pada pembajakan fisik, melainkan berkembang menuju penggunaan karya pada platform streaming, media sosial, konser digital, dan monetisasi internet. Situasi tersebut memperlihatkan transformasi pola sengketa hak cipta Indonesia menuju sengketa ekonomi digital berbasis platform teknologi.

Diskursus publik digital memperlihatkan meningkatnya perhatian masyarakat terhadap perlindungan hak cipta kreator Indonesia. Komunitas digital dalam berbagai forum media sosial menyoroti ketimpangan perlindungan antara kreator independen dan industri besar, sekaligus meningkatnya praktik penyalahgunaan copyright claim di internet.

---

[170] Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat Nomor 92/Pdt.Sus-HKI/Hak Cipta/2024/PN Niaga Jkt.Pst.

[171] Nurlita Pratiwi dan Sheva Diandra Tresya, "Persyaratan Penggunaan Lagu Tanpa Adanya Izin Dari Pencipta Lagu Dalam Kasus Arie Sapta Hermawan dan Agnes Monika," *Jurnal Panorama Hukum*, Vol. 10 No. 2 (2025), hlm. 44–46.

## E. Konsep Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital di Era Teknologi Digital

Transformasi teknologi digital telah mengubah lanskap perlindungan hak cipta secara fundamental. Karya seni lukis digital tidak lagi beredar melalui ruang fisik yang terbatas, melainkan menyebar secara instan melalui media sosial, platform *streaming, marketplace digital, artificial intelligence, cloud computing*, dan ekosistem internet global. Perubahan tersebut melahirkan tantangan hukum baru berupa reproduksi tanpa izin, eksploitasi algoritmik, pelatihan *artificial intelligence* menggunakan karya kreatif tanpa persetujuan pencipta, hingga komersialisasi lintas negara yang sulit dijangkau yurisdiksi nasional. Situasi tersebut menunjukkan perlindungan hukum konvensional tidak lagi memadai menghadapi dinamika teknologi digital modern.[172]

Perlindungan hak cipta digital masa depan membutuhkan formulasi hukum yang tidak hanya berorientasi pada penindakan pelanggaran, melainkan juga mampu membangun ekosistem digital yang adil bagi kreator, platform teknologi, dan masyarakat. *World Intellectual Property Organization* (WIPO) menegaskan bahwa perkembangan *artificial intelligence* dan media digital telah mempercepat kebutuhan pembentukan infrastruktur hak cipta global yang berbasis transparansi, persetujuan, kompensasi, dan akuntabilitas teknologi.

### 1. Kebutuhan Harmonisasi Regulasi Digital Nasional dan Internasional

Karakter internet yang lintas batas menyebabkan perlindungan hak cipta digital tidak dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan hukum nasional.

---

[172] Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2021), hlm. 214

Pelanggaran hak cipta karya seni digital sering melibatkan platform global, server luar negeri, transaksi elektronik internasional, serta distribusi konten lintas yurisdiksi. Kondisi tersebut menciptakan persoalan serius mengenai yurisdiksi hukum, penegakan putusan pengadilan, dan tanggung jawab platform digital internasional.

Harmonisasi regulasi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam perlindungan karya seni digital modern. Sistem hukum nasional perlu terintegrasi dengan prinsip-prinsip perlindungan internasional sebagaimana diatur dalam Berne Convention, WIPO Copyright Treaty, WIPO *Performances and Phonograms Treaty*, serta perkembangan regulasi global mengenai *artificial intelligence* dan hak cipta digital.

Perkembangan internasional memperlihatkan munculnya perbedaan pendekatan antarnegara dalam mengatur hubungan *artificial intelligence* dan hak cipta. Amerika Serikat mulai mempertegas prinsip human authorship sebagai syarat utama perlindungan hak cipta terhadap karya berbasis AI. *United States Copyright Office* tahun 2025 menegaskan karya yang sepenuhnya dihasilkan AI tanpa kontribusi kreatif manusia tidak memenuhi syarat perlindungan hak cipta.

Inggris menghadapi perdebatan besar mengenai rencana pelonggaran penggunaan karya berhak cipta untuk pelatihan *artificial intelligence*. Komunitas kreatif menolak model *opt-out system* karena dianggap merugikan seniman dan industri kreatif. Ribuan musisi, ilustrator, dan kreator digital menuntut sistem perlindungan berbasis izin dan kompensasi terhadap penggunaan karya kreatif untuk pelatihan AI.

Australia juga mulai memperkuat perlindungan kreator terhadap praktik *text and data mining* oleh perusahaan teknologi. Pemerintah Australia menolak usulan pengecualian hak cipta yang memungkinkan perusahaan AI menggunakan karya kreatif tanpa izin pencipta.[7] Indonesia perlu merumuskan harmonisasi regulasi digital yang mampu menempatkan kepentingan kreator nasional dalam arus ekonomi digital global. Harmonisasi tersebut penting agar perlindungan hak cipta Indonesia tidak tertinggal dari perkembangan internasional sekaligus mampu memberikan kepastian hukum terhadap karya kreatif digital lintas negara.

**2. Urgensi Reformulasi Undang-Undang Hak Cipta terhadap Perkembangan AI dan Media Sosial**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta disusun ketika perkembangan *artificial intelligence* generatif dan dominasi media sosial belum berkembang secepat saat ini. Situasi tersebut menyebabkan banyak persoalan hukum digital modern belum memperoleh pengaturan yang memadai dalam sistem hukum nasional. Persoalan mengenai scraping data kreatif untuk pelatihan AI, penggunaan gaya visual seniman oleh AI generatif, *deepfake art*, monetisasi algoritmik platform digital, serta kepemilikan karya berbasis *machine learning* belum diatur secara spesifik dalam UU Hak Cipta Indonesia.[173]

Urgensi reformulasi UU Hak Cipta muncul akibat perubahan struktur industri kreatif global yang semakin berbasis *artificial intelligence* dan platform digital. WIPO menegaskan bahwa perkembangan AI telah menciptakan tantangan

[173] Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

baru mengenai transparansi data pelatihan, atribusi pencipta, kompensasi ekonomi, serta perlindungan identitas kreatif manusia.

Persoalan terbesar muncul pada penggunaan karya seni digital sebagai data pelatihan *artificial intelligence* tanpa izin pencipta. Banyak perusahaan teknologi mengumpulkan jutaan gambar, ilustrasi, musik, dan karya kreatif dari internet untuk melatih model AI generatif. Praktik tersebut menimbulkan tuduhan eksploitasi digital terhadap karya kreator tanpa kompensasi ekonomi yang adil.

Diskursus internasional memperlihatkan meningkatnya kecenderungan perlindungan terhadap karya kreatif manusia dibanding karya yang sepenuhnya dihasilkan AI. Pengadilan di beberapa negara mulai menolak perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan secara otonom oleh *artificial intelligence* tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan.

Reformulasi UU Hak Cipta Indonesia perlu mengatur secara tegas mengenai:

1. Status hukum karya berbasis *artificial intelligence*.
2. Batas penggunaan karya kreatif sebagai data pelatihan AI.
3. Kewajiban transparansi perusahaan teknologi terhadap sumber data kreatif.
4. Hak ekonomi kreator dalam penggunaan karya oleh sistem AI.
5. Perlindungan hak moral terhadap imitasi gaya visual seniman.
6. Tanggung jawab platform digital terhadap distribusi karya berbasis AI.

Pengaturan tersebut penting agar hukum hak cipta Indonesia mampu menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak kreator

manusia tanpa menghambat perkembangan ekonomi kreatif digital yang semakin dinamis dan kompetitif.

**3. Pentingnya Kolaborasi Pemerintah, Platform Digital, dan Kreator**

Perlindungan hak cipta digital modern tidak dapat dibebankan sepenuhnya kepada negara atau kreator. Kompleksitas ruang digital menyebabkan perlindungan karya seni digital membutuhkan kolaborasi antara pemerintah, platform teknologi, industri kreatif, komunitas digital, dan masyarakat sipil.

Pemerintah memiliki tanggung jawab membentuk regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Regulasi tersebut harus mampu memberikan perlindungan terhadap kreator tanpa menghambat inovasi teknologi dan pertumbuhan ekonomi digital. Negara juga perlu memperkuat kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang *digital forensic*, *artificial intelligence*, dan *cyber intellectual property enforcement*.

Platform digital memiliki posisi strategis karena mereka menguasai infrastruktur distribusi karya digital modern. Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan *marketplace* digital tidak lagi sekadar penyedia layanan teknologi, melainkan aktor utama dalam pengawasan dan monetisasi konten digital. Posisi tersebut menimbulkan tanggung jawab moral dan hukum terhadap perlindungan hak cipta kreator. Kolaborasi dengan kreator digital menjadi penting agar kebijakan perlindungan hak cipta tidak hanya didominasi kepentingan korporasi teknologi global. Kreator perlu dilibatkan dalam pembentukan regulasi AI, sistem moderasi platform, pengembangan digital rights management, serta mekanisme kompensasi ekonomi digital.

WIPO menekankan pentingnya pembangunan *copyright infrastructure* yang mampu menghubungkan kreator, platform digital, perusahaan teknologi, dan regulator dalam sistem perlindungan hak cipta berbasis teknologi. Infrastruktur tersebut mencakup *metadata* digital, sistem lisensi elektronik, database kepemilikan karya, *artificial intelligence tracking system*, serta *blockchain verification*.

**4. Konsep Perlindungan Hukum Berbasis Teknologi dan Keadilan Digital**

Perlindungan hukum ideal terhadap karya seni lukis digital harus bergerak menuju model perlindungan berbasis teknologi dan keadilan digital. Pendekatan tersebut menempatkan teknologi bukan hanya sebagai sumber ancaman, melainkan juga instrumen perlindungan hak cipta modern.

*Blockchain* dapat digunakan sebagai sistem pencatatan kepemilikan karya yang permanen, transparan, dan sulit dimanipulasi. *Digital watermarking* dan *metadata authentication* dapat memperkuat identifikasi karya asli serta mempermudah pelacakan distribusi ilegal di internet. *Artificial intelligence detection system* dapat membantu mendeteksi plagiarisme digital dan penggunaan ilegal karya kreatif secara otomatis.

Konsep keadilan digital menuntut distribusi manfaat ekonomi teknologi secara lebih proporsional antara perusahaan teknologi dan kreator. Selama ini platform digital memperoleh keuntungan besar dari distribusi karya kreatif pengguna melalui sistem monetisasi iklan dan algoritma digital. Kreator sering berada pada posisi subordinat akibat lemahnya akses terhadap perlindungan hukum dan ketimpangan kekuatan ekonomi.

Keadilan digital juga menuntut transparansi algoritma platform media sosial. Sistem distribusi konten tidak boleh hanya menguntungkan akun besar dan korporasi digital, melainkan juga memberikan perlindungan terhadap kreator independen. Persoalan *shadow banning*, penyalahgunaan *copyright strike*, dan penghapusan otomatis karya kreatif perlu memperoleh pengawasan hukum yang lebih ketat.

Perlindungan hukum berbasis teknologi idealnya dibangun melalui prinsip:

1. Transparansi penggunaan data kreatif digital.
2. Persetujuan pencipta sebelum penggunaan karya untuk pelatihan AI.
3. Kompensasi ekonomi yang adil terhadap kreator.
4. Akuntabilitas platform digital.
5. Penguatan hak moral kreator.
6. Pengawasan algoritma digital.
7. Akses penyelesaian sengketa berbasis teknologi yang cepat dan murah.
8. Perlindungan terhadap kreator independen dan kelompok rentan digital.

Konsep tersebut memperlihatkan bahwa masa depan perlindungan hak cipta digital tidak cukup hanya mengandalkan pendekatan represif berbasis hukuman. Perlindungan hukum modern harus mampu menciptakan ekosistem digital yang berkeadilan, transparan, kolaboratif, dan berbasis penghormatan terhadap kreativitas manusia di tengah perkembangan *artificial intelligence global*.

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. KESIMPULAN

1. Bentuk-bentuk dan pengaturan karya seni lukis digital menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mencakup berbagai wujud seperti *digital painting, vector art, pixel art*, NFT *art,* ilustrasi digital, *concept art*, dan AI-*generated art* yang dihasilkan melalui teknologi digital. Karya tersebut diakui sebagai ciptaan yang dilindungi secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif sebagaimana Pasal 40, dengan pencipta memiliki hak moral dan hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 5, Pasal 8, dan Pasal 9. Dengan demikian, pengaturan hukum di Indonesia memberikan dasar perlindungan terhadap karya seni lukis digital dalam ekosistem media sosial dan ruang digital.
2. Tantangan hukum dalam perlindungan karya seni lukis digital di media sosial muncul seiring dengan berkembangnya media sosial sebagai ruang publik digital yang memudahkan distribusi, reproduksi, dan penyebarluasan karya melalui fitur *repost*, *share*, *screenshot*, dan unggah ulang. Kondisi tersebut memunculkan berbagai bentuk pelanggaran hak cipta seperti plagiarisme digital, penggandaan tanpa izin, *tracing*, *editing* tanpa persetujuan, penghapusan *watermark*, hingga komersialisasi ilegal, termasuk dalam perkembangan NFT dan AI-*generated content*. Selain itu, penegakan hukum menghadapi kendala pembuktian akibat sulitnya

identifikasi pencipta asli, anonimitas pengguna, serta kompleksitas bukti elektronik seperti *metadata* dan *screenshot*. Tantangan semakin kompleks karena sifat lintas negara media sosial yang menimbulkan persoalan yurisdiksi dan keterbatasan penegakan hukum nasional, termasuk perdebatan tanggung jawab platform digital. Di sisi lain, perkembangan teknologi seperti AI *art* menunjukkan adanya ketidakseimbangan dengan regulasi yang ada, sehingga diperlukan pembaruan hukum hak cipta agar mampu merespons dinamika ekosistem digital secara efektif.

3. Perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital di media sosial mencakup upaya preventif melalui pencatatan hak cipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, penggunaan *watermark*, digital signature, *blockchain*, edukasi hukum kreator, serta kebijakan perlindungan konten pada platform digital. Secara represif, perlindungan dilakukan melalui litigasi dan nonlitigasi, gugatan ganti rugi perdata, sanksi pidana dalam UU Hak Cipta, serta mekanisme take down *content*. Platform media sosial juga memiliki tanggung jawab melalui konsep *intermediary liability*, *copyright strike*, dan *notice and take down* seperti pada Instagram, TikTok, dan Facebook. Sengketa hak cipta dapat diselesaikan melalui mediasi, arbitrase, dan Pengadilan Niaga, meskipun efektivitasnya masih menghadapi tantangan dalam konteks digital. Ke depan, perlindungan hukum ideal memerlukan harmonisasi regulasi nasional dan internasional, reformulasi UU Hak Cipta terhadap perkembangan AI dan media sosial, serta kolaborasi

antara pemerintah, platform, dan kreator berbasis teknologi dan keadilan digital.

## B. SARAN

1. Sebaiknya Pemerintah perlu memperkuat dan memperbarui regulasi hak cipta agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital yang sangat cepat, khususnya dalam mengatur karya seni lukis digital, kecerdasan buatan, dan distribusi melalui media sosial. Pembaruan hukum juga perlu disertai dengan penguatan penegakan hukum, peningkatan literasi hukum digital, serta harmonisasi dengan standar internasional agar perlindungan hak cipta dapat berjalan efektif, adil, dan responsif terhadap dinamika ekosistem kreatif global.
2. Seharusnya kreator karya seni lukis digital melakukan perlindungan preventif secara aktif melalui pencatatan hak cipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, penggunaan *watermark*, digital signature, serta teknologi *blockchain* atau autentikasi digital lainnya. Selain itu, kreator perlu meningkatkan kesadaran hukum dan dokumentasi proses kreatif sebagai bukti orisinalitas karya. Langkah ini penting untuk meminimalisasi risiko pelanggaran, memperkuat posisi hukum, serta memberikan perlindungan maksimal terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta.
3. Hendaknya dilakukan peningkatan literasi hukum digital bagi masyarakat sebagai langkah preventif yang mendesak. Program edukasi yang melibatkan pemerintah, akademisi, komunitas kreator, serta penyedia platform media sosial perlu dilaksanakan secara berkelanjutan untuk

menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penghormatan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta. Pembentukan budaya digital yang beretika dan menghargai karya intelektual akan memperkuat efektivitas perlindungan hukum, sehingga tidak hanya bertumpu pada pendekatan represif, tetapi juga didukung oleh kepatuhan sosial yang berkembang dalam ekosistem digital.

# DAFTAR PUSTAKA

## A. BUKU


Abdul Kadir Muhammad. (2001/2021). *Kajian hukum ekonomi hak kekayaan intelektual*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Achmad Ali. (2021). *Menguak teori hukum dan teori peradilan*. Jakarta: Kencana.

Asikin, Z. (2014). *Mengenal filsafat hukum*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

De Filippi, P., & Wright, A. (2018). *Blockchain and the law*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Damian, E. (2014). *Hukum hak cipta*. Bandung: Alumni.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the internet*. New Haven, CT: Yale University Press.

Goldstein, P., & Hugenholtz, P. B. (2022). *International copyright: Principles, law, and practice*. Oxford: Oxford University Press.

Gunawan, I. (2022). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hadjon, P. M. (1987). *Perlindungan hukum bagi rakyat Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu.

Ishaq, H. (2020). *Metode penelitian hukum dan penulisan skripsi, tesis serta disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). *User*s of the world, unite! *Business Horizons, 53*(1), 59–68.

Lessig, L. (2008). *Remix*. New York, NY: Penguin Press.

Moleong, L. J. (1990). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahardjo, S. (2000). *Ilmu hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Soekanto, S., & Mamudji, S. (2011). *Penelitian hukum normatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Suzor, N. (2019/2023). *Lawless: The secret rules that govern our digital lives*. Cambridge: Cambridge University Press.

van Dijck, J. (2013/2021). *The culture of connectivity*. Oxford: Oxford University Press.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. New York, NY: PublicAffairs.

## B. JURNAL/ ARTIKEL ILMIAH

Cunningham, J. (2025). Painting in gray: The legal and ethical ambiguities of AI-generated art. *Journal of Information, Communication and Ethics*.

Gervais, D. (2021). The machine as author. *Iowa Law Review, 105*, 2059–2071.

Guadamuz, A. (2017). Do androids dream of electric copyright? *Intellectual Property Quarterly*, 2, 169–186.

Julyano, M., & Sulistyawan, A. Y. (2019). Pemahaman terhadap asas kepastian hukum. *Crepido, 1*(1), 13–22.

Leawoods, H. (2000). Gustav Radbruch: An extraordinary legal philosopher. *Washington University Journal of Law & Policy*, 2, 489–…

Maxeiner, J. R. (2008). Some realism about legal certainty. *Houston Journal of International Law, 31*(1), 36–…

Prastian, A., & Supriyadi. (2024). Interpolasi perlindungan hak cipta. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 18*(3), 273–290.

Suganda, R. (2022). Metode pendekatan yuridis. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 8*(3), 2859–2866.

## C. SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI

Alifah, L. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dan Prestasi Belajar PAI terhadap Tingkat Religiusitas*. Skripsi. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

Muchsin. (2003). *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Para Investor di Indonesia*. Disertasi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Setiono. (2004). *Rule of Law*. Disertasi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

## D. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2014.

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2024.

Indonesia. *Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2019.

United States. *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*. 1998

## E. LAPORAN DAN PUBLIKASI INTERNASIONAL

European Union Intellectual Property Office. (2024). *Intellectual property crime threat assessment*.

World Intellectual Property Organization. (2019–2024). *WIPO reports series*.

United Nations Conference on Trade and Development. (2024). *Digital economy report*.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). *Recommendation on the ethics of AI*.

World Economic Forum. (2023). *The future of jobs report*.

Adobe. (2025). *Creative trends report*.

OpenSea. Official website.