

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

*Blockchain* memiliki peran penting dalam *cryptocurrency*, *blockchain* merupakan database terdistribusi yang dibagikan di setiap titik yang ada pada jaringan komputer. Sebagai *database*, *blockchain* menyimpan informasi secara elektronik dalam format digital. *Blockchain* memiliki konsep setiap pihak yang terkait pada pendistribusian memiliki hak akses pada catatan transaksi dan memiliki fungsi menjamin *royalty* dan *security data* tanpa perlu pihak ketiga yang terpercaya (Hayes 2022).

Teknologi NFT juga didukung oleh *blockchain* tetapi memiliki perbedaan dengan *blockchain* pada umumnya yang menggunakan *Blockchain*. NFT merupakan singkatan dari *Non-Fungible Blockchains* yang artinya *blockchain* yang tidak dapat dibuat ulang atau digantikan. NFT merupakan sebuah teknologi kripto semacam sertifikat atau keunikan digital yang menyatakan nilai dan identitas kepemilikan barang unik (Santosa 2021). Wang et al (2021) berpendapat NFT membuka peluang baru bagi *collector* maupun *creator*, memberikan ekosistem baru bagi penggiat dan penggemar karya visual digital. Mengurangi plagiasi karya digital serta dapat mengapresiasi sebuah karya digital visual langsung kepada *artist* atau *creator* tanpa pihak ketiga, NFT merupakan solusi terancang yang dapat membentuk ekosistem aset digital/virtual. Dengan NFT, semua properti yang ditandai dapat diperdagangkan secara bebas dengan nilai yang disesuaikan menurut usia, kelangkaan, likuiditas, dan lain-lain. Ini telah sangat mendorong kemakmuran pasar aplikasi terdesentralisasi. Munculnya NFT melahirkan beberapa *startup* yang berantusias pada perkembangan *cryptocurrency* salah satunya Opensea. Menurut Kauflin melalui, Opensea merupakan *marketplace* yang memumpuni transaksi NFT, Opensea didirikan pada Maret 2020 oleh Davin Finzer dan Alex Atallah, seiring perkembangan dan *hype* mengenai NFT, Opensea memproses 3,4 miliar *USD* pada Agustus 2021, dan disaat NFT sedang *hype* menurut Kauflin juga dapat

meningkatkan resiko seperti *scammer* atau penipu yang menjual karya seni orang lain sebagai NFT (Kauflin 2021).

Pendapat dari Kauflin benar-benar terjadi, terjadinya pemalsuan yang bertujuan menipu mengatasnamakan *creator* lain yaitu proyek NFT bernama Owange Team yang dibuat oleh Kong Andri. Kong Andri adalah seorang yang berprofesi sebagai *Toy Artist* dan *creator* dari Owange Team asal Indonesia yang sudah memiliki 4.769 pengikut di Twitter melaporkan bahwa karya dari proyek NFT nya di plagiasi di Opensea. Pada tanggal 16 September 2021 dilaporkan dan dipublikasi kembali oleh rekan komunitas IndoArtNFT Now yang bernama Timothy Istianto.



Gambar I.1 Publikasi kasus peniruan dan pencurian karya Owange Team  
Sumber: <https://twitter.com/TimothyIstianto/status/1438343377477517318>

Dalam kasus pemalsuan Owange Team ditanggapi oleh komunitas IndoArtNFT Now dengan cara melaporkan laman akun secara bersama oleh anggota komunitas. Tetapi, tidak hanya Owange Team, fenomena pencurian karya juga dialami oleh nama pengguna Sk00l dan Altarikbagus dalam Twitter, Sk00l meminta tolong kepada pengikutnya untuk melaporkan akun Opensea yang mencuri karya Sk00l, dalam unggahan Twitter Sk00l juga bercerita pada akun tersebut juga ada karya hasil curian milik Altarikbagus. Sk00l mengaku sebagai

*meta artist* asal Indonesia dan anggota dari IndoArtNFT Now yang sama dengan Altarikbagus.

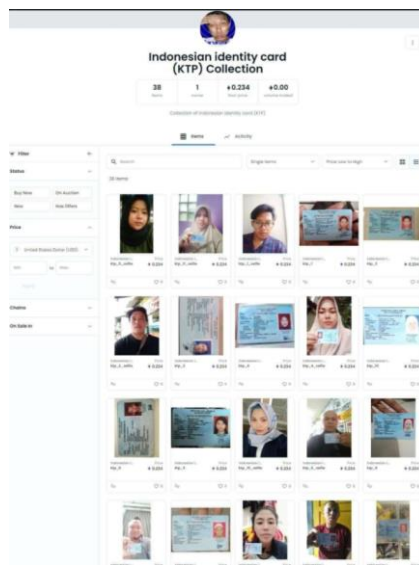


Gambar I.2 Cuitan Sk00L di Twitter pribadinya.

Sumber: <https://twitter.com/TimothyIstianto/status/1438343377477517318>

Terjadinya pelanggaran hukum yaitu penjualan identitas pribadi atau foto KTP beserta dengan foto *selfie* pemilik KTP di Opensea. Dirjen Dukcapil Kemendagri, Zudan Arif Fakrulloh mengatakan di Kumparan News “Foto selfie dengan e-KTP itu berbahaya, karena datanya bisa disalahgunakan dan jangan menyebarkan data orang lain karena ada sanksi pidana dihukum denda sampai dengan satu miliar rupiah dan penjara sampai dengan 10 tahun” (Kumparan News, 2022). Melihat fenomena-fenomena diatas maka kondisi pemahaman masyarakat yang memasuki dunia NFT masih cukup minim. Pencurian karya masih marak terjadi yang pada dasarnya NFT dilindungi oleh Undang-Undang mengenai hak cipta. Perlindungan Hak Cipta pada karya asli diwakili oleh NFT dapat dilindungi oleh Undang-undang yang mengatur perlindungan hak cipta (AFFA Intellectual Property Rights 2021), Dirjen Dukcapil Kementerian Dalam Negeri Zudan Arif Fakrulloh dalam situs Liputan6 menjelaskan bahwa diperlukannya edukasi kepada seluruh masyarakat untuk bijak memanfaatkan NFT (Makdori 2022). Selain merugikan *creator* itu sendiri, melanggar hukum di NFT juga mencoreng nama baik negara *creator* itu berasal, menurut pakar keamanan siber dari Vaksincom, Alfons A Tanujaya mengatakan bahwa mengunggah *selfie* KTP dan data kependudukan mencoreng nama Indonesia karena menunjukkan rendahnya pemahaman atas data pribadi sehingga sampai dijual (Muharam 2022). Dari pernyataan tersebut sangat dibutuhkannya

informasi mengenai keterkaitan hukum terutama hukum pidana yang berlaku di Indonesia terhadap masyarakat Indonesia yang ingin mengikuti NFT. Pelaku pelanggaran hukum di NFT biasanya berasal dari kalangan menengah kebawah yang awam terhadap NFT dan tergiur dengan harga NFT yang bisa berubah cepat dan fantastis, Alfons A Tanujaya juga berpendapat terjadinya unggahan foto KTP karena adanya pemikiran awam yang menilai kalau saja foto *selfie* “biasa saja” bernilai miliaran apalagi yang tidak biasa (Muharam 2022).



Gambar I.3 *Screenshot* laman penjual identitas penduduk Indonesia  
Sumber: Pribadi

## I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

- Adanya plagiasi karya non digital yang didigitalisasi dan diunggah menjadi NFT.
- Peretasan akun pada *marketplace* yang berkemungkinan menjual aset yang bukan kehendak pemilik akun asli dan tidak bisa dikembalikan karena enkripsi dan *Blockchain* itu sendiri.
- Transaksi identitas pribadi baik disengaja atau tanpa diketahui orang yang memiliki identitasnya.
- Kurangnya edukasi mengenai NFT terhadap masyarakat awam.

- Ketidaktahuan masyarakat terhadap adanya sanksi pidana dalam NFT.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi maka rumusan masalah yang dibuat adalah:

- Bagaimana memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang adanya sanksi pidana yang bersinggungan dengan NFT.

### **I.4. Batasan Masalah**

Batasan diperlukan pada perancangan ini agar tidak meluas yang mana bukan bidang perancangan, batasan tersebut hanya seputar karya visual digital serta hukum pidana Indonesia yang berkaitan dengan kasus yang marak terjadi seperti pencurian karya, penjualan identitas pribadi, peretasan. Tidak mencapai ranah musik, literasi, *cybersecurity*, *cryptography*, *cryptocurrency*, hukum internasional, serta keterbatasan waktu yaitu April 2022 sampai Agustus 2022 dan hanya pada kota-kota besar di Indonesia seperti DKI Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, dan Semarang. Perancangan hanya difokuskan pada tampilan *desktop*, tidak dengan aplikasi *mobile* dan *mobile web*.

### **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Tujuan dari perancangan informasi ini agar dapat tersampaikan dengan baik informasi mengenai peraturan dan hukum pidana yang bersinggungan dengan NFT.
- Memberikan informasi mengenai *benefit* mengetahui dan memahami peraturan dan hukum pidana yang bersinggungan dengan NFT baik untuk pengguna lama ataupun pengguna baru.
- Menjadi rujukan yang valid untuk pengguna saat mencari informasi mengenai hukum pidana dan peraturan terkait transaksi NFT khususnya di OpenSea itu sendiri.

### **I.5.1. Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan merupakan hasil yang diharapkan dari tujuan perancangan. Manfaat harus menyentuh 3 aspek, yakni manfaat terhadap masyarakat, keilmuan, dan diri perancang.

- **Manfaat Bagi Masyarakat**

Hasil dari perancangan ini menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa dan mahasiswi atau perancang selanjutnya yang sejenis. Sebagai sumber referensi kepustakaan dan acuan pembelajaran mengenai peraturan dan hukum pidana yang bersinggungan dengan NFT. Sebagai referensi pembaharuan atau pengembangan *platform marketplace* NFT khususnya OpenSea.

- **Manfaat Bagi Keilmuan**

Memberikan sumbangsih proses perancangan suatu bentuk media informasi. Memberikan khasanah keilmuan terhadap bidang Desain Komunikasi Visual. Memberikan kontribusi terhadap kesiapan perkembangan teknologi dalam menghadapi perkembangan teknologi NFT.

- **Bagi Perancang**

1. Mendapatkan pengalaman dalam proses perancangan media informasi yang tepat bagi permasalahan di masyarakat.
2. Sebagai tugas akhir dalam studi sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
3. Mendapatkan pengetahuan lebih mengenai NFT.