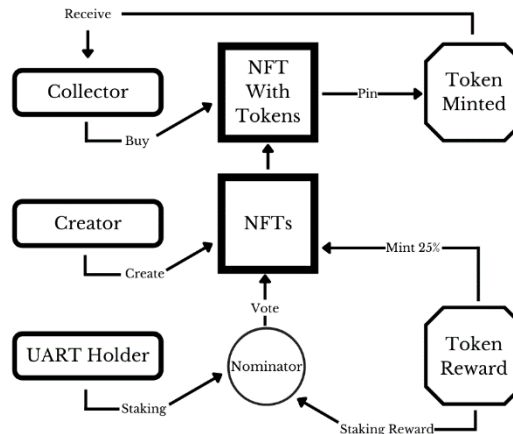


BAB II. PELANGGARAN HUKUM PIDANA MENGENAI NFT YANG MARAK TERJADI DI OPENSEA

II.1 *Non Fungible Token*



Gambar II.1 *flow diagram* NFT

Sumber: <https://NFTnewstoday.com/2021/09/15/uniarts-value-network-for-original-fine-art/> (Diakses pada 25/1/2022)

NFT yang berarti *Non-Fungible Blockchain* merupakan unit data yang disimpan di buku besar digital yang disebut *Blockchain* yang mengesahkan aset digital menjadi sebuah *item unique* dan karenanya NFT tidak dipertukarkan. Siapapun bisa memperoleh salinan *item digital* (NFT) di *blockchain*, tetapi dapat dilakukan pelacakan untuk memberikan bukti kepemilikan aslinya (Dean 2021). Teknologi sertifikasi kepemilikan sebuah aset secara digital dan disimpan secara digital yang terbaru saat ini disebut NFT. NFT dipercaya sebagai teknologi yang sangat berguna untuk kepemilikan aset apapun di masa depan. Dalam komunikasi personal mengenai NFT, Iqbal Syamil Ayasy sebagai *Infrastructure Engineer* di sebuah aplikasi *trading* kripto berbasis *mobile* bernama “Pintu” (Iqbal Syamil Ayasy, komunikasi personal, 6 Januari 2022) mengatakan NFT merupakan sebuah program di atas *Blockchain* seperti *Ethereum*, *Tezos*, *Solana* yang disimpan di *decentralize* dan dibuat *smart contract* dan *metadata* yang berisikan nama *item*, deskripsi, *collection*, *ownership*, *royalties* dan *signature creator* untuk memvalidasi sebuah transaksi. *Item* yang sudah diunggah di

Blockchain tidak bisa diganggu gugat siapapun bahkan *creator* itu sendiri karena NFT bersifat *immutable* atau abadi.

Tabel II.1 Perbandingan NFT dengan internet saat ini
 Sumber: <https://ethereum.org/en/NFT/> t.t (Diakses pada 9/11/2021)

Internet dengan NFT	Internet Saat Ini
NFT secara digital unik, tidak ada dua NFT yang sama.	Salinan <i>file</i> , seperti .mp3 atau .jpg, sama dengan aslinya.
Setiap NFT harus memiliki pemilik dan ini adalah catatan publik dan mudah bagi siapa saja untuk memverifikasi.	Catatan kepemilikan barang digital disimpan di <i>server</i> yang dikendalikan oleh institusi atau pihak ketiga.
NFT kompatibel dengan apa pun yang dibuat menggunakan Ethereum. Tiket NFT untuk sebuah acara dapat diperdagangkan di setiap pasar Ethereum, untuk NFT yang sama sekali berbeda. bisa menukar sebuah karya seni dengan sebuah tiket.	Perusahaan dengan barang digital harus membangun infrastruktur sendiri. Misalnya, aplikasi yang mengeluarkan tiket digital untuk acara harus membuat pertukaran tiket sendiri.
Pembuat konten dapat menjual karya mereka di mana saja dan dapat mengakses pasar global.	Pembuat konten mengandalkan infrastruktur dan distribusi platform yang mereka gunakan. Ini sering tunduk pada persyaratan penggunaan dan batasan geografis.
Kreator dapat mempertahankan hak kepemilikan atas karya mereka sendiri, dan mengklaim royalti penjualan kembali secara langsung.	<i>Platform</i> , seperti layanan streaming musik, mempertahankan sebagian besar keuntungan dari

	penjualan.
<i>Item</i> dapat digunakan dengan cara yang mengejutkan. Misalnya, dapat menggunakan karya seni digital sebagai jaminan dalam pinjaman terdesentralisasi.	

II.1.2 *Blockchain* pada NFT

NFT adalah bagian dari *Blockchain*, *Blockchain* merupakan buku besar yang terdistribusi dan dibagikan ke antara node jaringan komputer. Sebagai *database*, *Blockchain* menyimpan informasi transaksi aset secara digital (Hayes, 2022). Iqbal sebagai *Infrastructure Engineer* pada aplikasi *trading crypto* “Pintu” dalam komunikasi personal (Iqbal Syamil Ayasy, komunikasi personal, 6 Januari 2022) mengatakan aset dalam hal ini dapat berwujud fisik atau digital, seperti *intellectual property*, hak paten, hak cipta dan kepemilikan suatu aset lainnya. *Blockchain* mencatat semua interaksi dari sebuah aset umumnya secara transparan atau *public*.

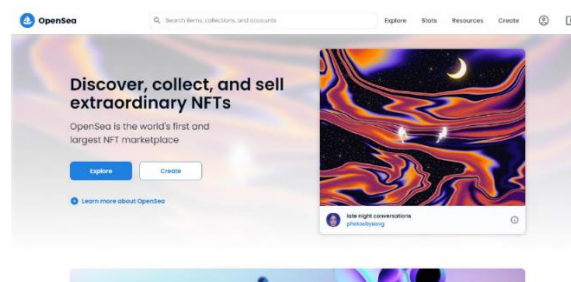
II.1.3 Sejarah NFT

NFT ada sejak 2014 tetapi peningkatan kesadaran masyarakat meningkat pesat sejak 2017 sampai sekarang, bermula pada *game online CryptoKitties* pada tahun 2017 memperjual belikan kucing digital dan keberhasilannya menarik perhatian publik (Kharif 2017). Diawal 2020 *NFT Art* menjadi sangat populer di kalangan seniman digital juga kolektor karya seni. Ternyata, tingginya popularitas *NFT Art* ini diawali dengan fenomena CEO Twitter, Jack Dorsey, yang berhasil menjual tweet pertamanya dalam bentuk NFT seharga hampir Rp 36 miliar. Selain CEO Twitter, terdapat pula seniman digital Mike Winkelmann yang dikenal dengan alias Beeple, baru-baru ini menjual karya seni digitalnya dalam bentuk NFT. Karya seni milik Beeple sukses terjual seharga Rp 994.7 miliar.

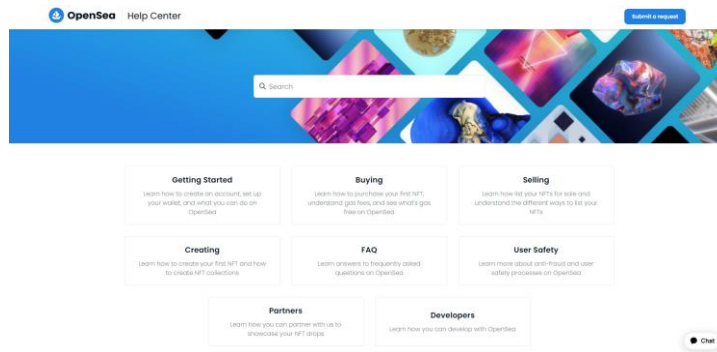
Meme yang populer di internet sepanjang hampir satu dekade, “*Nyan Cat*”, juga dijadikan sebagai *NFT Art* oleh para penciptanya. *Meme* yang berupa animasi *pixel* dari seekor kucing berbadan kue yang meninggalkan jejak pelangi ini laku terjual seharga Rp 8.1 miliar (Capone 2021). Pada 10 Januari 2022 peningkatan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap NFT berkat *viral* nya *Ghozali Everyday* yang berupa foto *selfie* seorang laki-laki bernama Ghozali setiap hari dari tahun 2017 sampai 2022, Ghozali meraup keuntungan Rp 1.2 miliar dari foto *selfie*-nya (CNN Indonesia 2022).

II.2 Opensea

Opensea merupakan *marketplace* pertama di dunia yang mampu melayani transaksi NFT yang didirikan oleh Davin Finzer dan Alex Atallah sejak maret 2020 yang sudah berkembang besar dan populer untuk *marketplace* NFT. Opensea mengutamakan Ethereum sebagai kripto transaksi NFT dan setiap transaksi Opensea akan memberikan catatan bahwa adanya perpindahan hak kepemilikan dengan harga dan negosiasi yang ditetapkan penjual, dan terus tercatat meski pembeli menjual kembali NFT tersebut. Opensea juga memiliki *Mobile App* yang tersedia di App Store dan Google Playstore, hanya saja aplikasi tersebut hanya untuk memonitor perkembangan aset-aset yang tersedia di Opensea. Opensea memiliki dua cara untuk menjual produk *creator* yaitu dengan harga tetap atau *fixed price* dan pelelangan atau *bid*. Dengan cara harga tetap *creator* menentukan harga jual yang masih bisa di negosiasi menjadi lebih murah, dan untuk cara pelelangan *creator* menentukan harga minimal untuk terus di tawar sampai pada harga tertinggi dan waktu yang ditentukan *creator*.



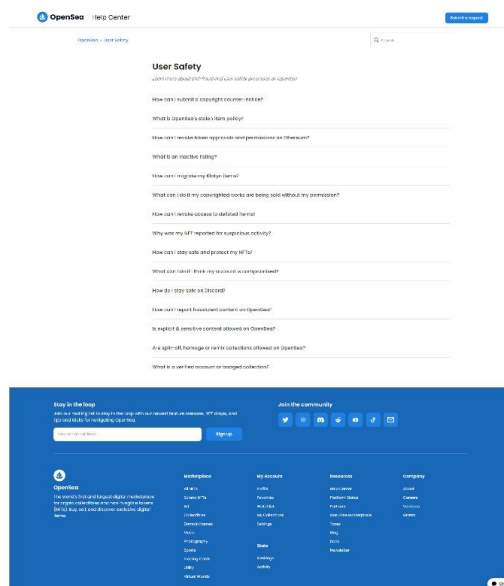
Gambar II.2 *Landing page* Opensea
Sumber: <https://opensea.io> (Diakses pada 12/5/2022)



Gambar II.3 Laman Help Center

Sumber: <https://support.opensea.io/hc/en-us> (Diakses pada 12/5/2022)

Opensea memiliki fitur untuk menyampaikan berbagai hal informasi untuk penggunanya dan disebut *Help Center*, pada fitur tersebut Opensea menyampaikan beberapa informasi seputar cara membuat akun, pembelian, penjualan, pembuatan, *FAQ* atau pertanyaan yang sering ditanya, *User Safety*, *Partners*, *Developers*. Terkait dengan permasalahan yang dibahas sebelumnya, Opensea menyediakan informasi mengenai pelanggaran hukum yang berpotensi terjadi di Opensea melalui *User Safety* hanya saja Opensea hanya menanggapi tindakan dari sisi Opensea saja seperti tindakan *takedown* aset dan pemblokiran pengguna. Opensea tidak memiliki informasi yang dapat disajikan ke penggunanya perihal pelanggaran pidana jika terjadi pelanggaran hukum di Opensea.



Gambar II.4 Laman *User Safety*

Sumber: <https://support.opensea.io/hc/en-us/sections/4404423274771-User-Safety> (Diakses pada 12/5/2022)

II.2.1 Sejarah Opensea

Opensea terinspirasi oleh CryptoKitties yang merupakan *platform* yang menggunakan teknologi *Blockchain* pertama di dunia, hanya saja CryptoKitties hanya bisa melakukan pertukaran dalam lingkup tertentu saja, Finzer dan Atallah ingin membuat *platform* yang dimana semua orang dapat mentransaksikan NFT dan melakukan peluncuran *beta* dari Opensea pada Desember 2017 (Myeong 2021). Opensea memiliki 4000 *user* pada peluncuran perdananya dan membuat pemilik OpenSea pesimis dengan nasib NFT kedepannya namun pemilik OpenSea menolah menyerah. *Hype* dari NFT terjadi di masyarakat global pada akhir 2019, sehingga membuat OpenSea kembali berkembang menjadi lebih besar pada awal 2020 dan sampai saat ini.

II.3 Hukum Pidana

Secara umum hukum adalah peraturan yang dibentuk untuk tujuan tertentu dan dalam KBBI hukum merupakan peraturan atau adat yang di kukuhkan secara resmi oleh pihak berwenang. Menurut Samidjo (seperti dikutip Sitoresmi 2021) Pengertian hukum adalah himpunan peraturan-peraturan yang bersifat memaksa, berisikan suatu perintah, larangan atau ijin untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu dengan maksud untuk mengatur tata tertib dalam kehidupan masyarakat. Indonesia memiliki kitab hukum mengenai pidana yang bernama Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). KUHP digunakan sebagai landasan hukum yang mengadili perkara pidana KUHP mengandung peraturan mengenai tindak pidana yang memberikan dampak buruk terhadap khalayak umum (Azmy 2022). Hukum pidana sendiri adalah peraturan yang mengatur atas sanksi terhadap kepentingan umum dan diancam dengan pidana yang merupakan sebuah penderitaan (Tutik, 2006, h. 216-217).

II.3.1 Sejarah KUHP

KUHP adalah hasil dari buah pikir kolonial Hindia Belanda yang bernama *Wetboek van Strafrechtvoor Nederlandsch Indie* (WvSNI) yang dibentuk pada 15 Oktober 1915 dan diberlakukan pada 1 Januari 1918. Pada saat itu masih banyak hukum yang mengandung unsur kolonial. Setelah Indonesia merdeka WvSNI dirubah

menyesuaikan sesuai kebutuhan Indonesia yang tidak lagi kolonial. Tanggal 26 Februari 1946, WvSNI diubah menjadi Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) lewat UU No. 1 tahun 1946, dan KUHP ini menjadi acuan hukum pidana sampai sekarang (Azmy 2022).

II.4 Pelanggaran Pidana Yang Marak di Opensea

Adanya pelanggaran yang marak terjadi di marketplace Opensea dan pelanggaran yang akan disebut merupakan pelanggaran yang paling sering terjadi di Opensea baik di Indonesia ataupun luar negeri. Dalam pelanggaran yang akan dijabarkan akan dijabarkan juga pidana-pidana yang berlaku di Indonesia. Pelanggaran yang marak terjadi di Opensea sebagai berikut:

II.4.1 Pidana Atas Pencurian Karya

Pencurian karya yang marak terjadi di Opensea bersinggungan dengan ketentuan pidana pada Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 mengenai hak cipta pasal 112 yang berbunyi “Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)” dan pasal 113 yang berbunyi:

- Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

- Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

II.4.2 Pidana Atas Pemalsuan Identitas

Dalam Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik perbuatan pemalsuan identitas secara digital diancam pidana paling lama 12 tahun dan denda paling banyak dua belas miliar rupiah yang sudah di atur pada pasal 35 yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.” dan pasal 51 ayat 1 yang berbunyi “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).”

II.4.3 Pidana Atas Penjualan Data Kependudukan

Terjadinya penjualan identitas pribadi di *Opensea* yang terjadi pada masyarakat Indonesia dengan mengunggah foto KTP dan *selfie* dengan KTP merupakan sebuah pelanggaran Undang-Undang nomor 24 tahun 2013 Pasal 96 yang berbunyi “Setiap orang atau badan hukum yang tanpa hak mencetak, menerbitkan, dan/atau mendistribusikan blangko Dokumen Kependudukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf F dan huruf G dipidana dengan

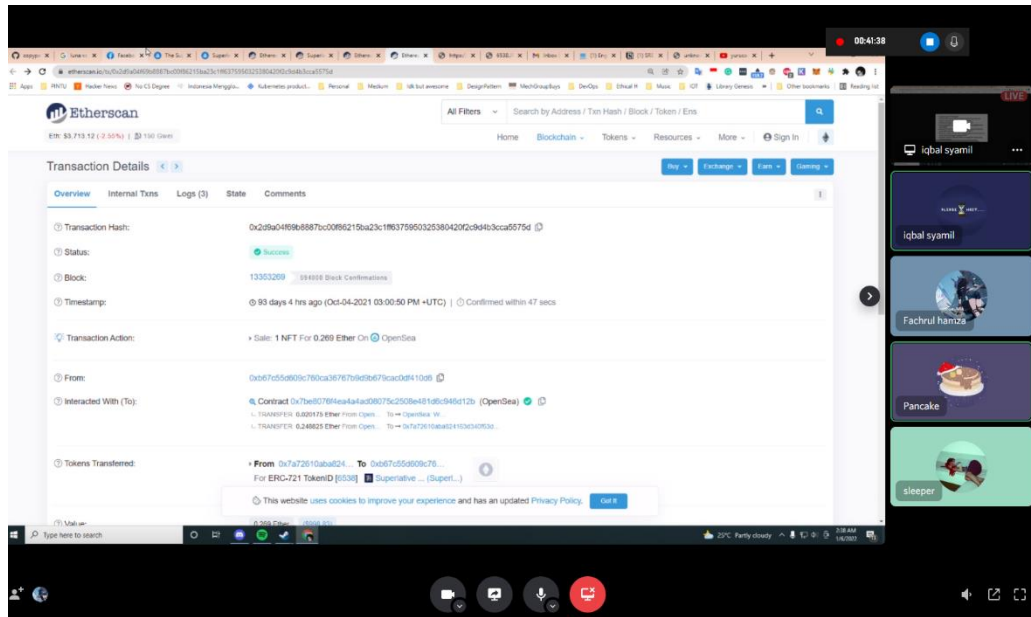
pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)” dan pasal 96A yang berbunyi “Setiap orang atau badan hukum yang tanpa hak mencetak, menerbitkan, dan/atau mendistribusikan Dokumen Kependudukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf C dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

II.5 Analisis Literatur

Dilakukannya analisis literatur agar mendapatkan informasi dari sudut pandang yang lebih dari berbagai sumber, literatur dapat diartikan sebagai referensi untuk mendapatkan suatu informasi mengenai hal tertentu. Literatur diartikan sebagai sumber acuan yang digunakan dalam dunia pendidikan ataupun yang lainnya (Suwandi, 2017). Menurut Poernomo di *podcast “Close The Door”* milik Deddy Corbuzier sebagai *collector* dan bagian dari *community* NFT, di Indonesia setelah fenomena *Ghozali Everyday* banyak masyarakat Indonesia mengikuti fenomena tersebut bahkan mengunggah foto *selfie* dengan KTP dan mengharapkan keuntungan yang besar secara singkat seperti Ghozali yang justru dapat membahayakan pemilik identitas tersebut. Karena minimnya pengetahuan mengenai NFT di masyarakat Indonesia sebagai sebab terjadinya pelanggaran hukum tersebut (Corbuzier, 2022). Dirjen Dukcapil Kemendagri, Prof. Zudan Arif Fakrulloh mengatakan di Kumparan News “Foto selfie dengan e-KTP itu berbahaya, karena datanya bisa disalahgunakan dan jangan menyebarluaskan data orang lain karena ada sanksi pidana dihukum denda sampai dengan satu miliar rupiah dan penjara sampai dengan 10 tahun” dan “Edukasi kepada seluruh masyarakat oleh kita semua untuk tidak mudah menampilkan data diri dan pribadi di media online apapun sangat perlu dilakukan” (Kumparan News, 2022). Menurut Bsteh (2021) dalam jurnal “*From Painting to Pixel: Understanding NFT artworks*” di Erasmus University Rotterdam mengatakan Pengetahuan tentang NFT menjadi syarat wajib bagi *collector* maupun *creator*, terlebih untuk *collector* harus mengetahui sang-*creator* terlebih dahulu baik aktifitas di komunitas dan latar belakang sang-*creator*.

II.6 Analisis Komunikasi Personal

Dilakukannya komunikasi personal atau interpersonal dengan tujuan untuk dijadikan referensi sumber informasi yang akan dicocokkan dengan data analisa yang lainnya. Komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Mulyana 2015). Dalam komunikasi personal dengan Iqbal Syamil Ayasy selaku *Infrastructure Engineer* di aplikasi *trading crypto* “Pintu” dilakukan secara *online* melalui Discord mengenai NFT dan pelanggaran-pelanggaran di NFT (Iqbal Syamil Ayasy, komunikasi personal, 6 Januari 2022), Iqbal menjelaskan NFT dari sisi pro dan kontra nya dari sudut pandangnya, dari sisi positif iqbal menjelaskan NFT sangat mendukung NFT karena dari segi perkembangan zaman, zaman yang akan datang *fully digitized* dan untuk sertifikasi kepemilikan dari suatu aset menggunakan *Blockchain* di NFT merupakan suatu inovasi yang sangat baik dari sebelumnya. Sisi negatifnya, NFT dinilai masih prematur, masih terlalu awal dan masih banyak keterbatasan, dan mengenai pelanggaran di NFT seperti pengunggahan KTP ke *marketplace* NFT dan pencurian. Iqbal menyayangkan hal tersebut dan berpendapat “apa saja memang bisa dibuat *Blockchain*-nya dan kemudian di-*mint* sebagai NFT. Hanya saja, NFT tidak bisa menjamin hak/kewajiban dari kepemilikan barang yang di-*Blockchainized* di dunia nyata tetapi hak cipta atas *Intellectual Property* menjamin itu, jadi saling mengisi kekurangan. Mengunggah foto KTP menjadi NFT kecil kemungkinannya menghasilkan uang karena tidak ada spekulasi yang mau membuat foto tersebut menjadi *hype* bahkan membahayakan orang yang mengunggah itu sendiri.”



Gambar II.5 Komunikasi Personal dengan Iqbal secara online di Discord
Sumber: Pribadi

II.7 Analisis Media

Dalam analisis media perancang mencari tahu fitur dari Opensea mengenai penyajian informasi atas keterkaitan dengan hukum pidana yang marak terjadi. Opensea tidak memiliki fitur tersebut, tetapi Opensea menyediakan fitur *user safety* yang menjelaskan banyak hal termasuk menjelaskan jika karya kreator tercuri, jika kreator mengunggah karya hasil curian, dan jika akun akan ditutup jika dilaporkan memalsukan identitas sebagai orang lain. Informasi yang disajikan hanya disinggung dengan peraturan yang Opensea buat dan terlalu minim dalam segi *user experience* seperti:

- Tidak ada fitur penggantian bahasa dalam *help center* jika suatu kasus pengguna tidak paham Bahasa Inggris.
- Fitur *user safety* terlalu tersembunyi jika dipertimbangkan urgensi dari konten tersebut, pengguna membutuhkan 3 alur proses untuk mencapai fitur tersebut dan tidak ada peringatan untuk pengguna baru mengunjungi fitur tersebut terlebih dahulu.

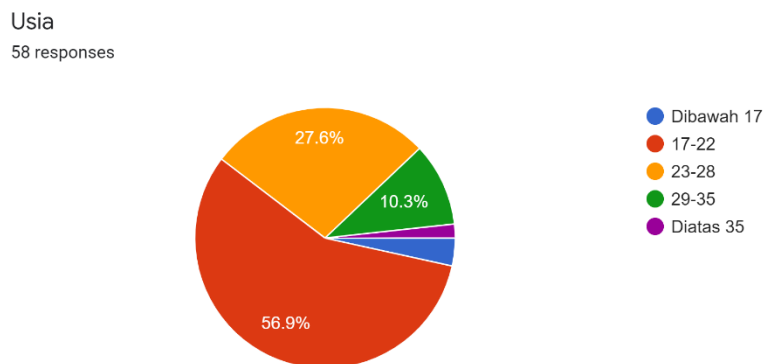
II.8 Kuesioner

Menurut Sugiyono angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pernyataan tertulis kepada responden

untuk dijawab (Sugiyono 2014). Kuesioner ini dirancang sebagai acuan dasar untuk pengetahuan masyarakat umum mengenai NFT dan hukum pidana yang terjadi di NFT. Kuesioner disebarakan kepada masyarakat umum yang memiliki ketertarikan kepada NFT khususnya yang berada di kota besar di Indonesia seperti DKI Jakarta, Bandung, dan lain-lain melalui Google Form dalam waktu Desember 2021 – Januari 2022 dengan metode Skala Likert dengan indikator 1 sangat setuju sampai 5 yang berarti sangat tidak setuju. Kuesioner memperoleh 58 respon. Skala Likert atau Likert Scale adalah skala laporan perancangan yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat (Kurniawan 2020).

II.8.1 Hasil Kuesioner

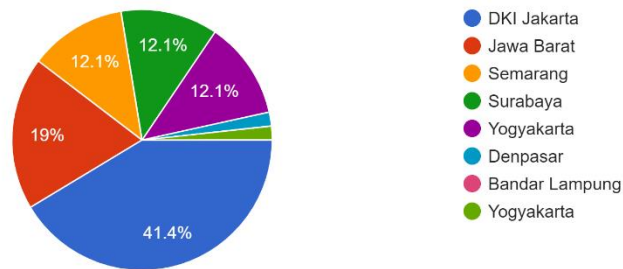
Dari kuesioner yang telah disebarakan telah memperoleh 58 respon dari yang memiliki profil responden 56,9% berumur 17-22 tahun, 27,6% berumur 23-28, dan 10,3% berumur 29-35, 3,4% dibawah 17 tahun dan 1,7% diatas umur 35 tahun. Didominasi oleh kalangan remaja mengingat bahwa NFT merupakan teknologi baru dalam dunia *cryptocurrency* sangat wajar bila didominasi oleh kalangan remaja. Kuesioner disebarakan pada komunitas NFT di Indonesia bernama IndoArtNFT Now yang memang beranggota dari berbagai macam daerah.



Gambar II.6 Persentase umur responden
Sumber: Pribadi

Responden berdomisili 41,4% di Jakarta dan 19% di Bandung dan 12,1% di Jogjakarta, Semarang, Surabaya, 1,7% di Denpasar. Pada respon ini di dominasi oleh masyarakat DKI Jakarta dan Bandung dan sisanya diikuti oleh masyarakat Jogjakarta, Semarang, Surabaya. Kota-kota tersebut merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang sudah memiliki perkembangan teknologi yang canggih.

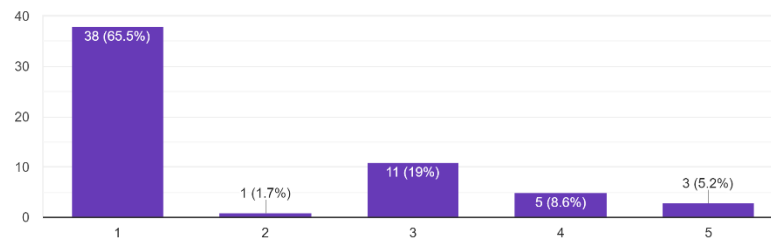
Domisili Anda
58 responses



Gambar II.7 Persentase domisili responden
Sumber: Pribadi

Responden yang merasa tidak ada yang mengatur responden untuk memanfaatkan NFT memiliki persentase 65,5% sangat setuju, 1,7% setuju, 19% ragu-ragu, 8,6% tidak setuju dan 5,2% sangat tidak setuju. Sebenarnya untuk memanfaatkan NFT memiliki peraturan baik itu dari Opensea itu sendiri dan hukum yang berlaku. Dalam respon ini masih ada kekeliruan terhadap pemanfaatan teknologi NFT dan berpotensi terjadi pelanggaran terlebih pelanggaran hukum pidana.

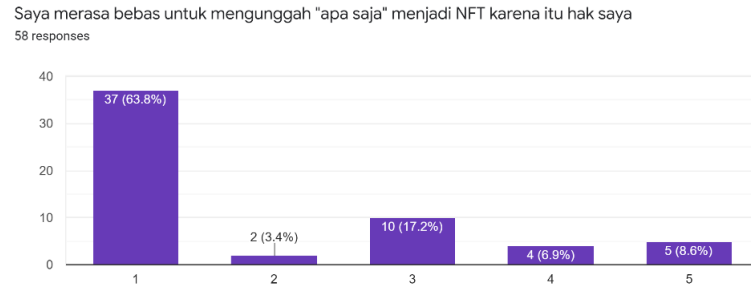
Saya sangat merasa tidak ada yang mengatur saya untuk memanfaatkan NFT
58 responses



Gambar II.8 Persentase likert tidak merasa diatur
Sumber: Pribadi

Responden yang merasa bebas untuk mengunggah apa saja menjadi NFT memiliki persentasi 63,8% sagat setuju, 3,4% setuju 17,2% ragu-ragu, 6,9% tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju. Sebagai kreator tidak bisa mengunggah sembarang aset, aset yang di unggah harus orisinil buatan sendiri atau milik sendiri. Berbahaya atau tidaknya aset juga perlu diperhatikan seperti pada kasus

yang disebutkan diatas mengenai pengunggahan data kependudukan yang dapat membahayakan pemilik identitas.



Gambar II.9 Persentase likret merasa bebas mengunggah apa saja
Sumber: Pribadi

II.9 Resume

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa responden dominan ragu-ragu terhadap pemahaman peraturan dan NFT itu sendiri, dan jika di cocokan dengan analisa literatur maka masyarakat kurang edukasi mengenai NFT beserta hukum pidana yang berkaitan dengan NFT benar adanya. Sebagai contoh beberapa kasus pencurian karya dan bahkan penjualan foto *selfie* dengan KTP yang dapat membahayakan pengunggah itu sendiri. Edukasi secara menyeluruh pada masyarakat yang tertarik pada NFT dibutuhkan agar kejadian serupa tidak terjadi kembali dan tidak ada pihak yang dirugikan. Minimnya masyarakat yang memahami hukum pidana yang bersinggungan dengan NFT dan di Opensea tidak memiliki fitur penggantian bahasa sehingga semua informasi yang disajikan di Opensea berbahasa Inggris saja yang dapat menimbulkan gagal paham terhadap masyarakat yang tidak mampu berbahasa Inggris. Secara *User Experience* penyajian informasi mengenai pelanggaran baik secara pihak Opensea ataupun secara hukum sangat buruk, fitur *User Safety* harus melalui 3 proses navigasi untuk mencapai laman tersebut dan Opensea tidak memberikan *trigger* untuk pengguna mengakses fitur tersebut.

II.10 Solusi Perancangan

Opensea sebagai pelopor marketplace NFT pertama didunia dapat menyajikan informasi demi keamanan pengguna. Dengan meningkatkan hirarki mengenai keamanan pengguna jauh lebih utama dari sebelumnya guna mencegah terjadi pelanggaran pidana terjadi kembali yang dapat merugikan pengguna bahkan Opensea sendiri. *User Experience* dikembangkan jauh lebih ramah terhadap pengguna awam dan tidak hanya berbahasa Inggris sehingga pemahaman mengenai kesinggungan hukum pidana demi keamanan pengguna mudah dipahami dan diakses.