

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kasus mengenai *intellectual property rights* (hak kekayaan intelektual) atau mungkin yang biasa dikenal dengan istilah HAKI merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi, bahkan di Indonesia. Sejak tahun 2015 sampai dengan 2021, pemerintah Indonesia telah menangani lebih dari 1.000 kasus mengenai pelanggaran hak kekayaan intelektual. Tercatat, ada sebanyak 1.184 kasus pelanggaran hak yang ditangani oleh pemerintah dalam rentang waktu tersebut [1].

Salah satu contoh permasalahan yang dapat dibahas adalah kasus mengenai permasalahan hak cipta. Dikutip dari CNBC Indonesia, tercatat bahwa selama rentang waktu antara tahun 2016-2021, Polri telah menangani sebanyak 243 kasus mengenai permasalahan hak cipta, kedua terbanyak setelah permasalahan terkait dengan merek [2]. Salah satu solusi yang mungkin dapat diimplementasikan untuk menangani permasalahan terkait hak cipta adalah dengan menerapkan NFT terhadap karya yang dibuat.

NFT merupakan sebuah akronim dari istilah *Non-fungible Token*. Secara sederhana, *Non-fungible* berarti sesuatu yang unik dan tidak dapat ditukarkan. NFT sendiri kini lebih dikenal masyarakat luas dengan definisi sebagai sebuah aset digital yang satu-satunya dimiliki oleh seseorang [3]. NFT sendiri dapat berupa sebuah karya seni seperti aset gim, foto, video, musik, dan lain-lain.

Pengaruh NFT sendiri kini juga telah mencapai media sosial, dimana banyak *public figure* telah mulai untuk mengoleksi NFT untuk mengikuti tren yang ada. Salah satu contoh besarnya adalah bagaimana pemain sepak bola yang membeli NFT dengan harga mencapai hingga 15 miliar rupiah dan mengunggahnya di media sosial [4]. Selain itu, perusahaan seperti Twitter juga mulai menjangkau NFT dengan menerapkan fitur penggunaan NFT sebagai foto profil pengguna [5] sehingga NFT pun kini telah memiliki nilai keunikan tersendiri di mata masyarakat. Menurut Menteri Hukum dan HAM, NFT berpotensi menjadi salah satu solusi pembajakan karya di dunia digital. Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual juga menambahkan bahwa NFT adalah aset digital yang terenkripsi di *blockchain* dan tidak bisa diduplikat, sehingga NFT sangat terjamin keasliannya [6].

Atas dasar berbagai kasus yang telah dipelajari sebelumnya, penulis melakukan penelitian tentang implementasi penggunaan sistem NFT dalam unggahan DAO *social media* sehingga penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan sebuah solusi yang dapat mengatasi masalah mengenai hak kekayaan intelektual yang dapat hadir diberbagai unggahan media sosial. DAO merupakan sebuah komunitas yang berjalan tanpa adanya sentralisasi kekuatan. Dengan mengandalkan sifat DAO tersebut sebagai sebuah komunitas yang terdesentralisasi, *user* dapat diberikan kebebasan atas konten yang diunggahnya dalam sebuah DAO *social media*.

Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat mendorong terciptanya keunikan dalam setiap konten yang dinilai memiliki nilai kekayaan intelektual sehingga konten tersebut dapat menjadi sebuah konten unik dimana setiap unggahan yang diubah menjadi NFT dapat menjadi sebuah konten yang khusus bagi masing-masing pengguna media sosial. Berdasarkan pemikiran tersebut, penerapan konten berbasis NFT diharapkan dapat menjadi sebuah solusi alternatif yang dapat mengatasi permasalahan HAKI yang sering terjadi dalam berbagai unggahan di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sebelumnya telah dijelaskan, berikut merupakan rumusan masalah yang dapat diambil, yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan smart contract untuk *non-fungible token* (NFT) konten di aplikasi DAO *social media*?
2. Bagaimana performa dari *smart contract* NFT diukur dari sisi waktu dan pembiayaan?
3. Bagaimana kepuasan pengguna aplikasi DAO *Social Media* terhadap solusi NFT yang diberikan untuk permasalahan HAKI?

1.3 Batasan Permasalahan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Permasalahan HAKI yang dibahas dalam penelitian lebih berfokus pada permasalahan hak cipta.

2. Implementasi *smart contract* hanya diterapkan pada penciptaan konten NFT.
3. Konten yang dijadikan sebagai NFT hanyalah konten berupa teks yang diubah menjadi sebuah NFT yang dibuat oleh pengguna.
4. Aplikasi yang diciptakan pada penelitian hanya merupakan sebuah purwapura untuk menguji kemungkinan NFT untuk digunakan sebagai sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan HAKI yang mungkin muncul di media sosial

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini dilangsungkan adalah sebagai berikut.

1. Mengimplementasikan *smart contract* NFT pada konten di DAO *social media*.
2. Mengukur performa dari NFT yang diterapkan pada DAO *social media* dari sisi waktu dan pembiayaan.
3. Mengidentifikasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi DAO *Social Media* terhadap solusi NFT yang diberikan untuk permasalahan HAKI?

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan bahwa penggunaan NFT pada DAO *social media* dapat menjadi salah satu solusi mengatasi permasalahan HAKI yang dapat muncul ketika berinteraksi di media sosial.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bab 1 PENDAHULUAN
Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan.
2. Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadikan dasar pengetahuan

dalam pelaksanaan penelitian. Teori yang dimasukkan antara lain seperti hak kekayaan intelektual (HAKI), hak cipta, *Non-fungible Token* (NFT), *Decentralized Autonomous Organizations* (DAO), media sosial, dan *smart contract*

3. Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang metode-metode beserta perancangan awal yang dilakukan sebelum membangun keseluruhan sistem seperti diagram alur dan rancangan antarmuka aplikasi.

4. Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini diisi dengan hasil dari implementasi sistem yang telah dikembangkan beserta hasil perhitungan dari data yang diterima selama ujicoba.

5. Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penelitian beserta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

