

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era *modern* seperti ini banyak sekali gagasan yang di diskusikan oleh masyarakat banyak agar mengetahui perkembangan teknologi yang sedang ramai. Dengan seiring berjalannya waktu seperti saat ini era digital beberapa orang bahkan banyak orang membuat dunia baru atau menciptakan sesuatu yang baru dan sulit diduga. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa era digital saat ini sangat maju serta luas bahkan berkembang pesat (Fitriarti,E.A.2019).

Kemajuan teknologi secara *signifikan* membawa banyak perubahan dalam aspek sosial, budaya, serta ekonomi. Beberapa tahun terakhir banyak perubahan yang terjadi dalam aspek masyarakat menuju era digital. Berkembangnya teknologi demikian tentu mendatangkan banyak kemudahan dan manfaat serta kebutuhan era kehidupan saat ini. Kegiatan transaksi yang dulu masih *konvensional* kini dapat dilakukan diruang *virtual* atau digital (Delpiero dkk, 2021).

Kemajuan yang seperti ini menimbulkan perubahan kebutuhan masyarakat terhadap teknologi dan memberikan kesempatan bagi masyarakat diluar sana yang ingin memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Namun kemajuan teknologi selain menjadikan kontribusi pada kemajuan dan peradaban, kini bisa juga digunakan pada bidang perdagangan. Bidang perdagangan pada era

kemajuan teknologi saat ini tentu mengalami kenaikan yang signifikan dengan adanya era kemajuan digital. Beberapa diantaranya seperti pada dunia *metaverse*, dengan adanya kemudahan dalam mengakses segala sesuatunya transaksi perdagangan tidak lagi melihat batasan semua bisa dilakukan pada era kemajuan teknologi saat ini.

Dunia baru yang tercipta saat ini sering disebut dengan istilah *Metaverse*, istilah ini tentu masih belum banyak yang memahami dan masih awam untuk dibicarakan oleh semua orang dimasa seperti ini. Namun sebagian orang yang memahami kemajuan teknologi, *metaverse* adalah sesuatu yang wajib dibahas agar paham tentang kemajuan teknologi dimasa sekarang. Kata *Metaverse* merupakan gabungan kata “*meta*” dan “*universe*” yang berarti *meta* adalah digital sedangkan *universe* berarti semesta, kedua kata ini memiliki makna yang cukup sederhana yaitu semesta digital. Adanya *metaverse* bisa mendorong perubahan sangat baik dalam interaksi sosial maupun melakukan aktivitas bisnis, penawaran produk, penjualan dan pembelian yang dilakukan secara *virtual*. Menurut (George,et,al 2021) ada indikasi bahwa *metaverse* itu bisa menjadikan teknologi sosial terkemuka dimasa depan. Di era saat ini pebisnis menawarkan produknya secara virtual dan konsumen pun dapat memilih produk yang sedang ditawarkan bahkan melakukan tawar menawar secara virtual.

Sehubungan dengan pembahasan diatas tentu tanpa adanya digitalisasi contohnya para pekerja seni yang menjual karyanya masih dalam cakupan terbatas dan rentan akan *plagiarisme*. Kehadiran digitalisasi pun menjadikan solusi dari masalah tersebut. Salah satu inovasi yang hadir saat ini yakni adanya teknologi sistem *blockchain* berupa NFT (*Non Fungible Token*). Hal ini dikarenakan NFT dapat membantu mengatasi pengendalian transaksi pasar sekunder dan kepastian atas kepemilikan sebuah karya (Regner et al, 2019).

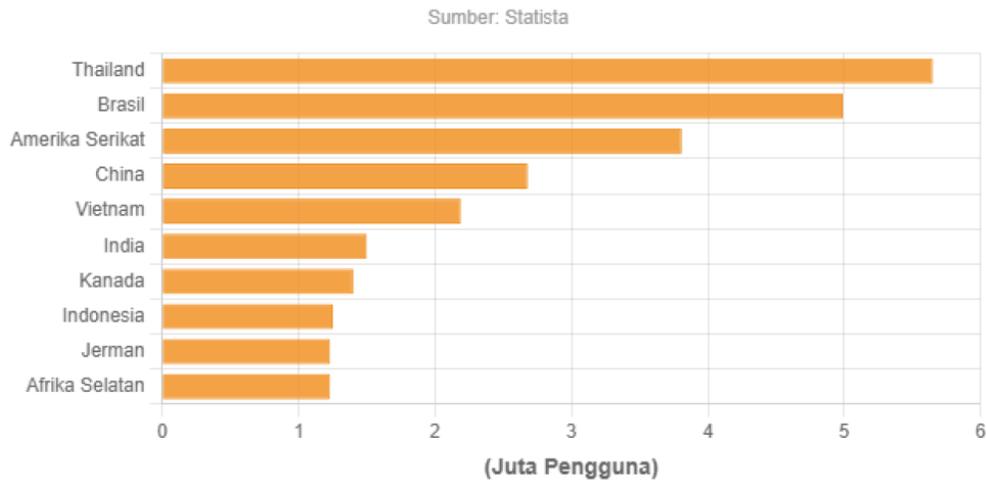
Berhubungan dengan saat ini yang sedang ramai diperbincangkan yakni mengenai NFT (*Non Fungible Token*), namun banyak yang sepakat dimana NFT pertama kali diciptakan oleh Kevin Mccoy dan Anil Dash pada tahun 2014. NFT merupakan sebuah karya seni yang memiliki kepemilikan pada sistem *blockchain* dengan menggunakan sistem *smart contract* sehingga tidak memungkinkan terjadi kepemilikan ganda dalam suatu karya NFT. NFT sendiri sangatlah berbeda dengan *kripto* yang lain seperti *Bitcoin*, yang dimana *Bitcoin* menjadi salah satu mata uang digital *terdesentralisasi*. *Bitcoin* ini banyak diketahui oleh masyarakat luas sebagai mata uang *kripto* namun *Bitcoin* itu sendiri hanya berupa saldo yang disimpan di dalam sistem seperti *Blockchain*. Berbeda dengan NFT (*Non Fungible Token*) yang merupakan sekumpulan data yang tersimpan pada sistem *Blockchain*, yang bisa disebut juga seperti benda yang tidak dapat dipecah layaknya koin *Bitcoin* tersebut.

NFT berada pada jaringan rantai *Etherium*, yang dimana NFT adalah token yang dibentuk dan dijaga pada sistem *Blockchain* yang dapat digunakan untuk kepemilikan asset digital sebagai karya seni. NFT secara umum dapat juga diartikan sebagai *asset* digital yang mewakili karya seni bisa berupa gambar, video, atau karya seni lainnya. *Asset* digital ini diberi kode atau tanda terdaftar dalam suatu *blockchain*, seperti buku digital berbentuk jaringan yang mendukung penggunaan mata uang *kripto* dalam transaksi jual belinya (Wang et, al 2021). NFT ini sendiri mempunyai pasar khusus atau market place seperti *Opensea*, *Rarible* dan masih banyak lagi. Pada *platform* ini para investor atau biasa disebut dengan *collector* NFT sering melakukan pembelian yang tentunya menggunakan teknologi *smart contract blockchain* agar dapat diatur sehingga creator atau pemilik asli dapat memperoleh persentase dari penjualan setelahnya. Pada dasarnya transaksi NFT sama seperti membeli barang kolektor dalam bentuk fisik, hanya seluruhnya bersifat digital.

Gambar Presentase Pengguna NFT tersebar di 10 Negara di Dunia

Gambar 1.1 Presentase Pengguna NFT

10 Negara dengan Jumlah Pengguna NFT Terbanyak di Dunia

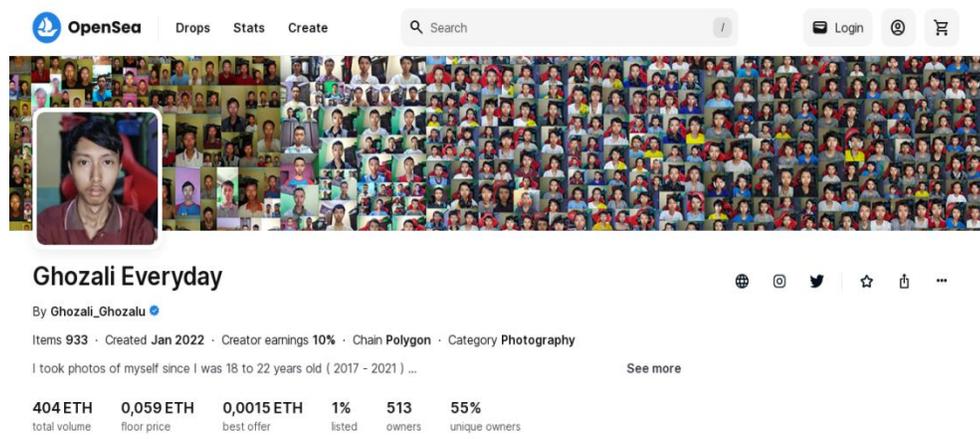


Sumber : Statista , Agnes Zefanya Yonatan (1 September 2023)

Tren jual beli NFT (*Non Fungible Token*) telah banyak dibicarakan saat ini, terlebih pada saat itu viral seorang bernama Ghozali yang bisa menjual foto selfienya dengan mudah dan mendapat pemasukan sampai milyaran rupiah di *platform Opensea*. Dari kasus viral ini banyak sekali masyarakat yang mulai tertarik pada dunia NFT dan bagaimana cara mendapatkan uang dari NFT. Dibalik ketenaran Ghozali bisa dibilang Tren NFT semakin dikenal dengan suatu konsep baru dalam transaksi jual beli karya digital. Dengan ini NFT telah merubah gelombang kegembiraan dalam suatu industry terlebih industry digital.

Dalam karya seni NFT memberikan cara bagi para seniman untuk improve karya mereka atau menjadikan karya mereka sebagai digital karya. Adanya tren

NFT seperti ini memberikan banyak dorongan penting dalam menambahkan inovasi terlebih pada teknologi *blockchain* dan perkembangan *kripto*. Selain itu perkembangan dalam tren NFT menciptakan komunitas para seniman agar bisa terus berkarya dalam pembuatan NFT (*Non Fungible Token*).



Sumber : *Opensea*, 2023

Semakin meningkatnya popularitas suatu karya NFT tentu banyak juga terjadi seperti plagiasi karya tersebut. NFT diperuntukan untuk satu kepemilikan sah pada item yang dimilikinya, yang berbentuk format digital tentunya NFT umumnya dinilai sebagai proses transaksi yang memiliki keunikan tersendiri dan juga memiliki identifikasi bawaan sebagai bukti kepemilikan karya NFT. Pada praktek jual beli di NFT menggunakan sistem dengan prinsip transparansi dan keamanan tercatat di dalam sistem *blockchain*. Setiap kegiatan tersebut tentu memiliki data catatan transaksi di dalam sistem *blockchain* yang dimana memuat tentang siapa pencipta atau pembuat karya lalu tertera juga harga serta histori kepemilikan dari karya tersebut. Pemilik karya NFT biasanya melakukan jual beli pada *marketplace*

Opensea sebagai tempat utama dalam transaksi NFT. *Opensea* sendiri merupakan marketplace terbesar dan pertama di skala global. *Opensea* menjadikan sebagai *marketplace* yang sering digunakan untuk para seniman dalam menjual belikan karya digital NFT. Sistem yang dijalankan oleh platform ini tentu sudah mendukung dengan *blockchain Ethereum, Polygon* dan lain lain.

Menurut Sulistianingsih (2022) Transaksi jual beli karya digital NFT ini tentu menimbulkan terkait adanya hak cipta atau hak milik pada karya yang sedang dimiliki. Adanya NFT tentu memiliki banyak kerancuan yang terjadi pada saat dilakukannya jual beli, terutama terkait kepemilikan yang terkadang membingungkan masyarakat yang masih awam terhadap NFT. Penempatan kepemilikan ini bukan tanpa dasar, di *Opensea* kepemilikan didasari oleh adanya kontrak yang dibuat oleh para pembuat karya. Penempatan ini juga didasari pada kesepakatan yang telah didampingi oleh sistem *Opensea* seperti *smart contract*.

Dengan banyaknya teknis kepemilikan terhadap NFT (*Non Fungible Token*) ini diibaratkan seperti kedudukan NFT pada hal kekayaan intelektual dimana pemilik karya digital NFT tidak secara langsung memiliki *asset* atau karya seni yang dimilikinya karena yang dimiliki atau dibeli merupakan *hash code* atau catatan pada *blockchain* yang menunjukkan bahwa pemilik NFT dalam asset digital yang dibelinya. Perlu pemahaman mendalam terkait hak cipta pada NFT ini, baik kepada seniman ataupun kolektor NFT. Komunitas sangat berpengaruh terhadap

keberlangsungan NFT (*Non Fungible Token*), terlebih saat ini terdapat media sosial *Twitter* akan mempermudah para komunitas dalam menjalankan bisnis NFT ini.

Dengan adanya media sosial *Twitter* tentu akan mempermudah mereka dalam diskusi tentang NFT ataupun melakukan transaksi jual beli karya digital tersebut. *Twitter* yang sering menjadi *platform* utama komunitas disana juga banyak sekali kolektor NFT ataupun para komunitas yang meramaikan dunia NFT. Meskipun dengan adanya perkembangan dalam dunia NFT dan berkembangnya komunitas dalam pengguna media sosial yang berkaitan dengan NFT, terdapat juga tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tantangan tersebut meliputi berbagai aspek yang berhubungan pada keberlangsungan NFT itu sendiri. Seperti mengenai hak cipta NFT atau akses data dalam proses transaksi jual beli NFT atau dinamika dalam sistem *blockchain* itu sendiri.

Metode *Netnografi* digunakan untuk memahami studi tentang media sosial, terlebih *Netnografi* ini didefinisikan sebagai relasi sosial pada jejaring seperti media sosial. *Netnografi* memiliki struktur dan pola antar anggota atau komunitas. Metode ini juga merupakan sebuah sistem yang mempelajari *cybernetics space* atau *cyberspace* dari sini bisa dipelajari mengenai budaya yang muncul melalui internet. *Netnografi* merupakan satu satunya metode yang dirancang untuk mempelajari kebudayaan dan komunitas online. Metode tersebut akan mencari hal yang tidak diucapkan secara langsung yang menjadi hal istimewa dari sebuah komunitas virtual pada media sosial.

Sejauh ini masih sedikit penelitian yang secara komprehensif menggabungkan elemen elemen seperti Tren NFT, partisipasi pengguna *Twitter* dan hak cipta pengguna *platform Opensea*. Oleh karena itu penelitian ini mengisi celah pengetahuan dengan menambahkan adanya pendekatan secara netnografi guna menggali secara lebih dalam terkait pandangan komunitas NFT pada topik hak cipta tersebut. Dikarenakan ini berhubungan dengan keberlangsungan para seniman yang melakukan jual beli terutama di *Marketplace Opensea*. Penelitian sebelumnya lebih fokus kepada aspek ekonomi dan teknis NFT, sementara peran media sosial dalam ekosistem masih perlu dijelaskan terkait hubungan tren NFT dan hak cipta pada pengguna *marketplace* seperti *Opensea*. Penelitian ini bertujuan menganalisis mendalam mengenai hubungan tren NFT dan partisipasi pengguna *Twitter* terhadap hak cipta pengguna *platform Opensea*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan melakukan metode pendekatan *Netnografi* dan juga menggunakan teknik *triangulasi* terhadap keabsahan penelitian ini. Penelitian ini juga mencakup survey dan wawancara guna mencari informasi terkait pandangan mengenai NFT (*Non Fungible Token*). Data yang diperoleh pada saat melakukan hal tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk menyelidiki bagaimana tren NFT dan partisipasi pengguna *twitter* terhadap hak cipta pengguna *platform opensea* dapat teratasi dengan dilakukan pendekatan *netnografi*. Sebagai kontribusi pada pemahaman tentang NFT, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang relevansi

terhadap tantangan dan peluang yang muncul pada masa depan NFT. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul :
“PERKEMBANGAN TREN NFT DAN PARTISIPASI PENGGUNA TWITTER DALAM PEMAHAMAN HAK CIPTA PENGGUNA PLATFORM OPENSEA”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan peneliti serta fenomena yang telah diambil oleh peneliti, maka peneliti merumuskan masalah yang perlu dibahas yaitu :

1. Bagaimana tren NFT dapat berkembang dalam 5 tahun terakhir?
2. Bagaimana pengguna *twitter* berpartisipasi dalam diskusi terkait hak cipta NFT pada *platform Opensea*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yang searah dengan rumusan yang telah dijabarkan diatas yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui terkait perkembangan tren NFT dalam 5 tahun terakhir
2. Memahami dampak adanya partisipasi pengguna *twitter* dalam pemahaman terkait hak cipta pada pengguna *platform opensea*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini, maka manfaat yang dapat di ambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak Opensea dalam upaya meningkatkan kualitas pelayanan sehingga dapat meningkatkan kepuasan para pengguna Opensea.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya khususnya yang mengambil topik sejenis.