



Tinjauan Hukum Praktik Komersialisasi Lagu dan/atau Musik Melalui Non-Fungible Token (NFT) Oleh Para Musisi di Indonesia

Legal Review Practices of Commercialization of Songs and/or Music Through Non-Fungible Tokens (NFT) by Musicians in Indonesia

Muhammad Rifqi Hariri, Ahmad M. Ramli, Tasya Safiranita Ramli

Universitas Padjadjaran, Jawa Barat, Indonesia

*Email: muhammad19014@mail.unpad.ac.id, ahmadmramli@yahoo.com, tasya.safiranita@unpad.ac.id

*Correspondence: Muhammad Rifqi Hariri

DOI:

10.59141/comserva.v2i11.665

Histori Artikel

Diajukan : 03-02-2023

Diterima : 18-03-2023

Diterbitkan : 27-03-2023

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis potensi keuntungan dan permasalahan hukum yang timbul khususnya di bidang kekayaan intelektual akibat praktik komersialisasi lagu dan/atau musik melalui NFT oleh para musisi di Indonesia. Melalui penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan yuridis normatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai potensi keuntungan yang bisa didapatkan oleh para musisi maupun masyarakat selaku pembeli NFT apabila karya berupa lagu dan/atau musik dikomersialisasikan melalui NFT. Namun disamping itu terdapat pula potensi permasalahan seperti ketiadaan regulasi di Indonesia saat ini yang secara khusus mengatur mengenai NFT yang menyebabkan ketidakpastian hukum. Indonesia perlu menerbitkan regulasi yang secara khusus mengatur mengenai legalitas NFT lewat pendekatan multidisiplin terutama dari aspek teknologi dan aspek hukum.

Kata Kunci: Hak Cipta; Lagu; Musik; Non-Fungible Token (NFT)

ABSTRACT

This study analyzes the potential benefits and legal issues that arise, especially in the field of intellectual property due to the practice of commercializing songs and/or music through NFTs by musicians in Indonesia. Through descriptive analytical research using a normative juridical approach, the results of this study indicate that there are various potential benefits that can be obtained by musicians and the public as NFT buyers if works in the form of songs and/or music are commercialized through NFT. However, aside from that, there are also potential problems, such as the current absence of regulations in Indonesia that specifically regulate NFTs, which causes legal uncertainty. Indonesia needs to issue regulations that specifically regulate the legality of NFTs through a multidisciplinary approach, especially from the technological and legal aspects.

Keywords: Copyright; Songs; Music; Non-Fungible Token (NFT)

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, peran dari teknologi informasi dan komunikasi semakin penting terutama ketika memasuki abad ke 21 yang dikenal sebagai abad informasi. Di abad ini pula lahir

Revolusi Industri 5.0 yang membawa dampak sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, salah satunya adalah penggunaan internet yang membuat hampir semua aktivitas manusia saat ini dapat dilakukan secara daring atau *online* (Gidete et al., 2022). Salah satu dampak dari semakin masifnya penggunaan internet adalah lahirnya transformasi digital, dimana terjadi peralihan dari hal-hal yang bersifat konvensional ke dalam bentuk digital. Transformasi digital atau digitalisasi yang hadir di berbagai sektor kehidupan ini membawa dampak pula bagi para pencipta karya di bidang seni seperti para musisi.

Dahulu, di era konvensional kita bisa melihat bahwa para musisi memproduksi dan melakukan komersialisasi karya mereka dalam bentuk fisik. Misalnya saja label rekaman yang memproduksi piringan hitam dan mempromosikannya melalui media massa seperti majalah dan radio yang dianggap sebagai media promosi paling efektif di zamannya. Selain melalui piringan hitam atau radio, opsi lain yang bisa dilakukan oleh para penggemar dan penikmat musik untuk mendengarkan lagu atau musisi favorit mereka adalah dengan cara menonton konser secara langsung. Beberapa waktu berselang, di era tahun 1980-an mulai muncul media komersialisasi lainnya seperti kaset *tape*, *walkman*, dan CD (*compact disc*) hingga akhirnya Apple sebagai salah satu perusahaan *platform* musik terbesar di dunia berkembang menjadi penyedia jasa penjualan album para musisi (Novian, 2019). Pada tahun 2000, media digital dan media sosial mulai digunakan oleh para pelaku industri musik khususnya di Indonesia untuk mempromosikan karya yang mereka ciptakan. Pada masa itu, grup band The SIGIT menggunakan sosial media bernama *Myspace* untuk mempromosikan karya cipta lagu buatannya (Kusumastuti, 2016).

Saat ini kita bisa melihat bahwa sarana promosi dan komersialisasi sebuah karya cipta seperti lagu dan/atau musik menjadi semakin beragam. Salah satu media komersialisasi yang paling populer saat ini adalah *platform streaming* musik seperti Spotify, Apple Music, YouTube Music dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi penyedia jasa *streaming* musik tersebut dapat dikategorikan sebagai *Media Over The Top* (Media OTT) (Habibi & Irwansyah, 2020). Media OTT sendiri didefinisikan sebagai pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yang memungkinkan terjadinya suatu komunikasi baik dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, *chatting*, transaksi finansial dan komersial, penyimpanan serta pengambilan data, *game*, media sosial, serta berbagai turunannya (Silalahi, 2022). Lewat berbagai *platform* tersebut, para pelaku industri musik melakukan komersialisasi karyanya melalui mekanisme digitalisasi audio, dimana para konsumen berlangganan untuk mendapatkan akses tak terbatas terhadap lagu dan/atau musik dari musisi favorit mereka. Berdasarkan data dari *International Federation of The Phonographic Industry* (IFPI) dan WEF, layanan aplikasi *streaming* musik dapat menghasilkan keuntungan hingga US\$ 8,9 miliar atau setara dengan Rp.125,5 triliun serta memberikan kontribusi sebesar 47% terhadap total pendapatan industri global (Puspatisa, 2022). Dengan meningkatnya konsumsi terhadap lagu dan/atau musik digital ini, maka diperlukan model kolaborasi antara hukum dan teknologi yang tepat dan memadai guna menghasilkan sistem perlindungan yang efektif terhadap para pencipta (Sudiby, 2022).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi, media promosi dan komersialisasi sebuah karya cipta seperti lagu dan/atau musik pun semakin berkembang. Selain komersialisasi di berbagai *platform streaming* musik yang beredar, para musisi beberapa tahun terakhir pun menggunakan sebuah teknologi bernama *Non-Fungible Token* atau NFT sebagai media komersialisasi karya cipta mereka. NFT sendiri merupakan sekumpulan data yang tersimpan pada buku besar digital yang biasa kita kenal dengan *blockchain*. Meskipun sama-sama berbasis *blockchain* seperti Bitcoin atau

mata uang kripto lainnya, namun terdapat perbedaan mendasar antara mata uang kripto dan juga NFT. Perbedaan tersebut terletak pada sifat dari tokennya, dimana mata uang kripto tersusun dari kumpulan kode yang dapat dipecah menjadi banyak bagian layaknya sebuah koin sungguhan, sementara NFT bersifat *non-fungible* atau tidak dapat dipecah. Hal ini dikarenakan kumpulan kode yang berada dalam NFT tersebut di embed dengan arsip digital yang menjadikan kumpulan kode tersebut unik dan berbeda satu dengan yang lainnya (Noor, 2021). Lewat berbagai fitur keamanan yang tinggi tersebut, NFT dapat dijadikan sebagai sebuah sertifikat digital yang menunjukkan keaslian suatu karya cipta yang biasanya dikeluarkan oleh pencipta aset (Ante, 2022).

NFT sendiri pertama kali muncul pada tahun 2014, dimana sebuah *platform* bernama Counterparty merilis sebuah NFT yang berisikan gambar pixel persegi delapan dengan judul "Quantum". Di Indonesia sendiri, popularitas NFT mencapai puncaknya lewat kemunculan seorang mahasiswa bernama Ghozali yang viral di media sosial. Viralnya sosok Ghozali ini dikarenakan ia menjual foto selfienya yang ikonik di salah satu *marketplace* NFT terbesar yakni Open Sea. Awal mula dari karya yang dijuluki "Ghozali Everyday" ini adalah ketika ia bereksperimen menjadikan foto-foto selfie yang telah ia buat sejak tahun 2017 dengan jumlah total 933 foto menjadi NFT. Pada awalnya, ia menjual foto selfie NFT tersebut dengan harga 3 dollar/item atau setara dengan Rp. 43.000,00 (kurs Rp. 14.200 per dollar). Namun seiring meningkatnya popularitas Ghozali Everyday, harga foto *selfie* yang ia jual di NFT tersebut semakin mahal. Lewat eksperimen "iseng" nya tersebut, ia telah mendapatkan keuntungan setidaknya mencapai Rp. 1,7 miliar dari hasil penjualan foto *selfie* di NFT (Purba, 2022).

Meskipun NFT yang dikomersialisasikan oleh Ghozali tersebut berbentuk foto atau gambar, namun pada dasarnya NFT sendiri dapat mewakili berbagai objek karya cipta tak terkecuali lagu dan/atau musik. Saat ini sendiri telah banyak musisi baik mancanegara maupun Indonesia yang melakukan komersialisasi karya lagu dan/atau musik mereka melalui NFT. Sebut saja vokalis band Linkin Park, Mike Shinoda yang merilis NFT berjudul "ZIGGURATS", Shawn Mendes yang berkolaborasi dengan Genies merilis NFT di *platform* Open Sea, bahkan hingga rekaman lagu milik mendiang Whitney Houston yang ia rekam ketika berusia 17 tahun dan belum pernah didengar sebelumnya dirilis dalam bentuk NFT bahkan terjual hingga belasan miliar rupiah. Di Indonesia pun telah banyak musisi yang melakukan komersialisasi karya melalui NFT, sebut saja Titi DJ, Endah N Rhesa, The SIGIT, hingga grup band rock legendaris tanah air yakni God Bless yang merilis NFT lagu untuk merayakan usia 50 tahun band mereka di belantika industri musik tanah air.

Lewat berbagai fitur yang disediakan, praktik komersialisasi karya cipta khususnya berupa lagu dan/atau musik melalui NFT ini tentunya membawa banyak peluang dan tantangan yang perlu dikaji secara komprehensif. Maka dari itu, penelitian ini akan mengkaji berbagai potensi dari NFT baik peluang keuntungan maupun permasalahan hukum yang mungkin terjadi. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana peluang komersialisasi lagu dan/atau musik melalui NFT apabila ditinjau dari aspek kekayaan intelektual serta permasalahan hukum apa saja yang dihadapi dalam praktik komersialisasi lagu dan/atau musik melalui NFT di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yakni penelitian yang menitikberatkan pada penggunaan bahan pustaka atau data sekunder yang mencakup bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier (Jonaidi, 2018). Spesifikasi penelitian yang

digunakan adalah deskriptif analitis yang dimaksudkan untuk memberi gambaran secara rinci, sistematis, dan juga komprehensif mengenai praktik komersialisasi karya cipta melalui NFT apabila ditinjau dari peraturan perundang-undangan maupun teori-teori hukum (Rukajat, 2018). Objek penelitian dan data yang digunakan merupakan bahan hukum yang bersifat kualitatif yang terdiri dari bahan hukum primer yakni peraturan perundang-undangan terutama Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, bahan hukum sekunder berupa pustaka dan literatur yang bersumber dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah, serta bahan hukum tersier seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan juga sumber internet. Metode analisis data yang digunakan adalah yuridis kualitatif dimana penelitian ini bertolak dari peraturan perundang-undangan dan dikaitkan dengan fakta hukum yang terjadi di lapangan yang kemudian dianalisis untuk mencapai suatu kesimpulan guna menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peluang Komersialisasi Lagu Dan/Atau Musik Melalui NFT Ditinjau Dari Aspek Kekayaan Intelektual

Secara umum, NFT sebagai sebuah produk teknologi yang dapat menjadi wadah bagi komersialisasi berbagai objek hak cipta ini memiliki banyak keunggulan. Berbagai keunggulan tersebut bisa dirasakan baik dari segi potensi ekonomi maupun aspek perlindungan hukum. Misalnya saja NFT memiliki transparansi riwayat transaksi serta metadata public yang baik, selain itu NFT juga memiliki fungsi media konfirmasi transaksi yang baik pula sehingga dapat mencegah terjadinya manipulasi data dan pencurian kepemilikan (Bamakan et al., 2022). Selain kelebihan dari segi transparansinya, NFT juga dapat berperan sebagai sertifikat digital yang bisa digunakan sebagai bukti dari kepemilikan suatu karya cipta seperti gambar, foto, video, hingga lagu dan/atau musik ketika karya-karya tersebut dikonversi menjadi sebuah NFT. Setelah suatu karya cipta menjalani proses konversi atau *minting* ke dalam bentuk NFT, maka karya tersebut tidak bisa diduplikasi oleh pihak lain yang bukan pemilik aslinya. Dengan demikian, NFT dapat berperan sebagai sertifikat yang menunjukkan keaslian suatu karya cipta digital dimana karya tersebut tetap dapat dilihat oleh banyak orang namun hanya ada satu orang yang memiliki versi aslinya yang dilengkapi dengan sertifikat digital yang tersimpan di dalam jaringan *blockchain*.

Dari berbagai kelebihan tersebut, potensi peluang dan keuntungan dari komersialisasi suatu karya cipta khususnya lagu dan/atau musik melalui NFT dapat dirasakan baik oleh para musisi sebagai pencipta maupun masyarakat yang membeli NFT lagu dan/atau musik tersebut. Bagi para musisi dan pelaku industri musik, melakukan komersialisasi karya melalui NFT dapat menjadi salah satu sumber pemasukan pasif (*passive income*) yang menjanjikan. Hal ini dikarenakan para musisi yang menjadi kreator NFT dapat mengatur besaran persentase royalti yang bisa didapatkan dari setiap penjualan NFT tersebut secara berkelanjutan (Mayana et al., 2022). Jadi, meskipun NFT yang kita tawarkan sudah dibeli oleh orang lain, namun ketika orang tersebut menjual NFT yang telah ia beli kepada pihak lainnya, maka kita sebagai musisi yang menjadi kreator NFT tersebut tetap mendapatkan royalti atau keuntungan yang nilainya disesuaikan dengan persentase yang telah kita tetapkan.

Selain potensi *passive income*, komersialisasi karya berupa lagu dan/atau musik melalui NFT juga memiliki kelebihan lain yakni modal yang dikeluarkan dalam pembuatan sebuah NFT lebih sedikit atau lebih murah jika dibandingkan dengan komersialisasi lagu dan/atau musik melalui benda yang sifatnya fisik seperti album atau berbagai *merchandise* lainnya. Hal ini dapat terjadi karena *minting* atau proses konversi suatu karya ke dalam bentuk NFT yang semakin mudah dan murah untuk dilakukan.

Secara umum, ketika seorang kreator melakukan konversi suatu karya ke dalam NFT maka ia harus membayar *gas fee*, yakni biaya yang harus dibayarkan oleh kreator untuk mengimbangi energi komputasi yang sangat diperlukan untuk memproses sebuah transaksi di *blockchain*. *Gas fee* dari setiap *platform* dan jaringan sendiri sangatlah beragam, seperti jaringan Solana yang menawarkan biaya *minting* sebesar 0,12-dollar amerika pada awal tahun 2022 lalu (Vasile, 2022).

Sebagai sebuah karya yang unik, NFT dapat dijadikan barang koleksi atau *collector item* bagi para penggemarnya. Tentu sebagai barang koleksi, kita dapat membandingkannya dengan proses pembuatan produk *merchandise* para artis atau musisi. Tentunya sebagai suatu produk “fisik” yang dapat disentuh, sebuah *merchandise* akan memerlukan biaya yang jauh lebih besar dalam proses pembuatannya jika dibandingkan dengan sebuah NFT. Bahkan saat ini beberapa *platform* seperti Open Sea telah menyediakan fasilitas *lazy minting*, yakni fasilitas penyediaan NFT di luar jaringan *blockchain* dan hanya akan dicetak ketika terjadi transaksi penjualan atas NFT tersebut. Hal ini memungkinkan para musisi kreator NFT tidak perlu membayar *gas fee* di muka sebagai imbalan proses *minting* sebuah karya cipta ke dalam bentuk NFT di jaringan *blockchain* (Mayana et al., 2022).

Potensi keuntungan lainnya dari penggunaan NFT sebagai media komersialisasi karya berupa lagu dan/atau musik khususnya bagi para musisi adalah potensi keuntungan yang mereka dapatkan jauh lebih besar jika dibandingkan sarana komersialisasi lainnya. Hal ini dibuktikan lewat beberapa contoh praktik komersialisasi, misalnya saja Whitney Houston yang bisa mendapatkan keuntungan hingga 1 juta dollar amerika atau sekitar 14 miliar rupiah dari hasil penjualan NFT nya (Legaspi, 2021). Kemudian penyanyi muda asal Kanada yakni Shawn Mendes yang mendapat total keuntungan hingga mencapai 15 miliar rupiah lewat karya NFT kolaborasinya bersama perusahaan Genies yang ia komersialisasikan melalui *platform* Open Sea (Sea, 2023). Bahkan hingga musisi tanah air seperti grup band The SIGIT yang mendapatkan keuntungan hingga puluhan juta rupiah dalam waktu yang singkat lewat pelelangan karya NFT lagu yang berjudul “Hateful Mind” di *platform* Foundation (Prambors, 2023). Hal ini jelas sangat berbeda ketika para musisi hanya melakukan komersialisasi karyanya melalui *platform streaming* musik seperti Spotify atau Apple Music. Lewat berbagai aplikasi *streaming* tersebut, para musisi rata-rata hanya mendapatkan keuntungan sebesar Rp.47,00 sampai Rp.77,00 (empat puluh tujuh sampai tujuh puluh tujuh rupiah) saja per satu kali pengguna melakukan *streaming* terhadap lagunya (Jacob, 2021). Bahkan karena rendahnya keuntungan ini, musisi Taylor Swift sempat menghapus seluruh karyanya dari *platform* Spotify pada tahun 2014 lalu.

Salah satu fitur dari NFT yang dapat menunjang besarnya potensi keuntungan dan potensi *passive income* yang bisa didapatkan oleh para musisi adalah hadirnya fitur *smart contract* pada jaringan *blockchain*. *Smart contract* ini merupakan sebuah kontrak digital dimana ketentuan perjanjian antar pengguna ditetapkan dalam kontrak berkode dan tersimpan di dalam jaringan *blockchain*. *Smart contract* ini juga dapat berjalan secara otomatis apabila suatu kondisi yang telah ditentukan sebelumnya telah terpenuhi. Lewat teknologi *smart contract* ini pun sebuah aset digital seperti NFT dapat disimpan dan kemudian didistribusikan pada saat eksekusi kontrak berlangsung, yakni suatu momen dimana serangkaian kondisi telah terpenuhi berdasarkan kode-kode yang telah ditentukan sebelumnya di dalam kontrak. Fitur *smart contract* ini pun dapat berperan untuk menyimpan berbagai informasi NFT yang unik seperti misalnya kepemilikan dan detail maupun riwayat transaksi (KlikLegal.com, 2022).

Dalam praktik komersialisasi objek hak cipta berupa lagu dan/atau musik khususnya di Indonesia, penggunaan fitur *smart contract* bisa digunakan dalam menentukan besaran persentase royalti yang bisa didapatkan oleh sang kreator (dalam konteks ini adalah musisi) ketika karya NFT yang

telah ia jual kepada pihak lain diperjualbelikan kembali. Ketika seorang musisi melakukan proses minting sebuah karya cipta ke dalam bentuk NFT, ia dapat menentukan besaran persentase yang bisa didapatkan dari setiap transaksi jual beli NFT yang telah ia jual sebelumnya kepada pihak lain.

Misalnya saja musisi A menjual karya berupa lagu dan/atau musik miliknya dalam bentuk NFT di platform Open Sea dengan harga 0.1 ETH atau sekitar Rp.2.500.000,00 (dua juta lima ratus ribu rupiah), setelah itu pengguna dengan nama akun B membeli NFT tersebut dengan harga yang telah ditentukan tersebut. Selang beberapa waktu, pengguna B tersebut menjual NFT yang telah ia beli kepada pengguna bernama C dengan harga 0.2 ETH atau sekitar Rp.5.000.000,00 (lima juta rupiah). Dikarenakan musisi A ketika melakukan minting terhadap karyanya menetapkan sebuah *smart contract* dengan persentase royalti sebesar 10% (sepuluh persen) dari total nilai transaksi, maka musisi A berhak mendapatkan pemasukan keuntungan sebesar Rp.500.000,00 (lima ratus ribu rupiah) dari hasil penjualan yang dilakukan oleh B terhadap C atas NFT karyanya tersebut. Fitur *smart contract* ini akan terus berjalan setiap terjadi transaksi jual beli yang dilakukan atas karyanya. Bayangkan potensi keuntungan yang bisa didapatkan oleh musisi A apabila diakumulasikan dengan jumlah karya yang telah ia jual di platform NFT lewat fitur *smart contract* tersebut.

Selain keuntungan yang bisa dirasakan oleh para musisi, masyarakat selaku pembeli dari karya cipta lagu dan/atau musik yang dikomersialisasikan melalui NFT pun dapat merasakan berbagai keuntungan. Salah satu keuntungan yang paling menjanjikan adalah masyarakat yang membeli sebuah NFT lagu dapat ikut merasakan royalti yang diterima oleh sang musisi lewat adanya fitur *royalty sharing* atau “*listen-to-earn*” seperti yang ditawarkan oleh *platform* Netra. Lewat adanya fitur ini, maka masyarakat atau penggemar yang memiliki NFT berkesempatan untuk mendapatkan royalti atau keuntungan dari lagu yang dijadikan NFT tersebut. Royalti yang bisa didapatkan oleh para pembeli ini dapat terlaksana lewat komersialisasi karya di NFT dalam bentuk *fractional music asset* (FMA), dimana para pembeli berkesempatan membeli hak royalti dari lagu yang bersangkutan dengan persentase tertentu yang sudah ditentukan oleh sang musisi atau kreatornya. Lewat fitur ini, tentunya pembeli sangat diuntungkan karena berkesempatan “mencicipi” keuntungan atau royalti yang berasal dari lagu yang dirilis oleh musisi favoritnya. Bandingkan dengan komersialisasi lagu dan/atau musik secara konvensional lewat *platform streaming* musik seperti Spotify, dimana pembeli hanya bisa mendengarkan lagu-lagu yang tersedia di dalamnya tanpa bisa memiliki hak royalti atas lagu tersebut. Walaupun seseorang ingin mendapatkan hak royalti atas suatu lagu, maka seseorang tersebut harus membelinya kepada pencipta atau pemegang hak cipta secara langsung, yakni musisi atau *label music* yang menaunginya. Tentunya dengan biaya atau harga yang sangat mahal jika dibandingkan dengan membeli sebuah NFT.

Beberapa contoh musisi di Indonesia yang menerapkan fitur *royalty sharing* pada karya NFT miliknya diantaranya adalah Titi DJ dan juga grup band rock legendaris tanah air yakni God Bless. Titi DJ sendiri telah menawarkan dua karyanya dalam bentuk NFT lagu dan dikomersialisasikan melalui *platform* Netra. Kedua lagu tersebut adalah “To Lose” yang dijual seharga 20 Matic atau sekitar Rp.300.000,00 (tiga ratus ribu rupiah) dengan persentase royalti sebesar 0,10% bagi para pembeli dan lagu berjudul “Still Learning” yang dijual seharga 35 USDC atau sekitar Rp.500.000,00 (lima ratus ribu rupiah) dengan persentase royalti sebesar 0,19% bagi para pembelinya. Sementara grup band God Bless sendiri merilis single terbaru dengan judul “Semesta” untuk merayakan 50 tahun usia mereka di belantika industri musik Indonesia dengan harga Rp.550.000,00 (lima ratus lima puluh ribu rupiah) dengan persentase royalti yang bisa diterima oleh para pembeli adalah sebesar 0,32%.

Sebelum adanya fitur *royalty sharing* yang ditawarkan oleh *platform* Netra, seseorang yang membeli NFT lagu hanya mempunyai “hak milik” terhadap NFT tersebut. Sementara hak cipta, baik itu hak moral maupun hak ekonomi tetap melekat pada pencipta atau musisi yang menjadi kreator dari NFT lagu tersebut. Secara sederhana, pemilik sebuah NFT tidak serta merta memiliki aset atau suatu karya seni yang dibelinya. Hal ini dikarenakan yang ia beli hanyalah *hash code* serta catatan yang menunjukkan bahwa ia merupakan pemilik dari sebuah token unik dalam bentuk NFT. Tentunya dari hal tersebut dapat dilihat bahwa konsep hak milik dan hak cipta dalam NFT sangatlah berbeda. Konsekuensi hukum dari hal ini adalah kita sebagai pembeli tidak berhak untuk memperbanyak, melisensikan, atau mengeksploitasi NFT tersebut. Sebaliknya kita hanya bisa mendengarkan NFT lagu tersebut untuk kepentingan pribadi atau menjual kembali NFT lagu tersebut kepada pihak lain. Hal ini terjadi dikarenakan kita selaku pembeli NFT lagu tersebut hanya memiliki hak milik atas NFT tersebut saja, dan tidak memiliki hak cipta maupun hak terkait atas lagu tersebut secara keseluruhan.

Namun, kehadiran fitur *royalty sharing* ini memberikan sebuah opsi baru bagi para musisi selaku kreator NFT maupun bagi masyarakat dalam hal pemecahan kepemilikan atas sebuah lagu. Pemecahan kepemilikan atas sebuah lagu antara musisi yang menjadi kreator NFT dengan para pembeli NFT lewat skema FMA ini memungkinkan pembeli untuk dapat merasakan “sedikit” hak ekonomi dari seorang musisi. Pemecahan kepemilikan atas lagu ini dilakukan dengan mekanisme 50% (lima puluh persen) royalti akan diterima oleh musisi yang menciptakan lagu tersebut, dan 50% lainnya akan dipecah kepada seluruh pembeli yang melakukan pembelian atas NFT lagu tersebut. Royalti ini akan mulai berlaku 3 (tiga) bulan setelah perilisan pertama dari sebuah lagu di NFT, dan nantinya setiap 1 (satu) bulan sekali para pembeli dapat mengklaim hasil royalti dari NFT lagu yang mereka beli di *dashboard platform* Netra mereka masing-masing. Royalti ini sendiri didapatkan dari hasil komersialisasi lagu yang dilakukan di berbagai *platform streaming* lagu dan/atau musik seperti Spotify dan Apple Music dan dihitung berdasarkan seberapa banyak orang yang mendengarkan lagu tersebut dan seberapa besar *platform streaming* tersebut membayar seorang musisi setiap kali lagunya didengarkan oleh para pengguna (Netra, 2023). Satu hal yang perlu diingat adalah fitur *royalty sharing* ini tidak menjadikan seorang pembeli memiliki sepenuhnya hak ekonomi dari suatu karya cipta, melainkan hanya memberikan kesempatan bagi pembeli untuk “mencicipi” keuntungan dari hasil penjualan yang dilakukan oleh para musisi. Penjualan sendiri dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk pendistribusian ciptaan sebagaimana tercantum di dalam Pasal 9 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Selain kesempatan untuk mendapatkan royalti tersebut, keuntungan yang bisa didapatkan oleh para pembeli setelah membeli sebuah NFT adalah penyimpanannya yang mudah, aman dan juga praktis. Apabila kita bandingkan dengan produk lain yang dihasilkan oleh para musisi seperti album dan produk *merchandise* yang bersifat fisik, tentu keuntungan lain dari NFT adalah penyimpanannya yang relatif lebih mudah dan praktis. Jika kita membeli *merchandise* dari musisi favorit kita, maka kita harus menyiapkan tempat atau ruangan khusus yang digunakan untuk menyimpan *merchandise* tersebut agar tetap aman dan terjaga dalam kondisi yang baik, apalagi jika produk tersebut memiliki nilai atau harga yang tinggi. Bandingkan dengan NFT, dimana ketika kita ingin membeli suatu karya NFT yang dirilis oleh musisi favorit kita, maka kita cukup melakukan transaksi melalui ponsel pintar atau komputer kita, dan setelah transaksi berhasil maka NFT tersebut secara otomatis akan tersimpan dengan aman di dalam akun kita yang terhubung ke jaringan *blockchain*. Karena tersimpan di dalam jaringan *blockchain*, maka

NFT memiliki suatu kode unik yang tidak bisa diduplikasi maupun direplikasi sehingga memberikan jaminan perlindungan ekstra bagi karya tersebut (Netra, 2023).

Permasalahan Hukum yang Dihadapi dalam Praktik Komersialisasi Lagu dan/atau Musik Melalui NFT di Indonesia

Secara umum, potensi permasalahan utama yang dihadapi terkait komersialisasi karya melalui NFT saat ini adalah regulasi. Hal ini dikarenakan Indonesia belum memiliki regulasi yang secara khusus mengatur mengenai NFT sebagai suatu objek yang harus dilindungi. Implikasi dari ketiadaan regulasi ini tentunya berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum serta permasalahan hukum yang merugikan masyarakat luas. Salah satu contoh yang terjadi beberapa waktu lalu adalah banyak akun di berbagai *platform* perdagangan NFT yang menawarkan barang-barang tidak lazim seperti foto Kartu Tanda Penduduk (KTP) miliknya ataupun milik orang lain yang tentunya membahayakan keamanan data pribadi seseorang (Paramacitra, 2022).

Perlu dipahami bahwa meskipun regulasi yang mengatur NFT secara eksplisit belum hadir di Indonesia, namun praktik penggunaan NFT sebagai salah satu media komersialisasi karya ini dapat ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta peraturan turunannya yakni Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE). NFT sendiri dapat diklasifikasikan sebagai sebuah informasi elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 1 UU ITE dikarenakan sifat dan bentuknya yang tersusun dari berbagai data dan kode elektronik yang tersimpan di dalam sebuah buku besar digital dengan nama *blockchain*. Sementara itu, *marketplace* atau *platform* perdagangan NFT seperti Open Sea, Netra dan lain sebagainya dapat dikategorikan sebagai penyelenggara sistem elektronik sebagaimana diatur di dalam Pasal 1 angka 6a UU ITE dan Pasal 1 angka 4 PP PSTE. Hal ini dikarenakan dalam ketentuan pasal-pasal tersebut terdapat frasa setiap subjek hukum yang “..menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik..” yang mengindikasikan adanya suatu entitas yang menjalankan sistem elektronik tersebut. Apabila dikaitkan dengan konsep komersialisasi karya cipta berupa lagu dan/atau musik melalui NFT, maka yang dimaksud dengan penyelenggara sistem elektronik disini adalah *platform* yang mewadahi terjadinya transaksi dan perdagangan NFT.

Berbagai *platform* perdagangan NFT yang diklasifikasikan sebagai penyelenggara sistem elektronik tersebut tentunya menimbulkan kewajiban hukum yang harus mereka jalankan. Hal pertama yang harus diperhatikan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik harus dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Hal ini sejalan dengan asas dan tujuan dari UU ITE yang tercantum di dalam Pasal 3 ketentuan tersebut. Kemudian yang kedua, seluruh *platform* perdagangan NFT harus bisa memastikan bahwa *platform* miliknya tidak memfasilitasi penyebaran konten yang melanggar peraturan perundang-undangan. Hal ini sesuai dengan amanat Pasal 5 ayat (2) PP PSTE yang menyebutkan bahwa penyelenggara sistem elektronik wajib memastikan bahwa *platform*-nya tidak memfasilitasi penyebarluasan informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan.

Selain UU ITE dan PP PSTE, regulasi mengenai NFT juga erat berkaitan dengan rezim hak cipta yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). UU Hak Cipta ini memberikan perlindungan kepada para musisi selaku pencipta atau kreator karena NFT dapat

dikategorikan sebagai sebuah ciptaan yang lahir dari proses kreasi dan pemikiran sang pencipta yang selanjutnya mengalami proses konversi atau *minting*. Dalam Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Ade, 2018). Sementara dalam Pasal 1 angka 3, ciptaan didefinisikan 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 (Rahmahafida & Sinaga, 2022). Sementara legalitas karya cipta seperti lagu dan/atau musik yang telah dikonversi ke dalam bentuk NFT secara implisit dilindungi oleh ketentuan Pasal 1 angka 11 UU Hak Cipta. Ketentuan pasal ini mengatur tentang pengumuman suatu karya cipta, dimana pengumuman didefinisikan sebagai pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non-elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain (Ristyan, 2017).

Pengumuman sebagaimana dijelaskan diatas sangatlah penting bagi sebuah karya cipta, hal ini dikarenakan rezim hak cipta khususnya di Indonesia menganut stelsel perlindungan deklaratif atau sistem *first-to-announce*. Hal ini berarti suatu karya cipta tidak perlu didaftarkan terlebih dahulu untuk mendapatkan perlindungan, melainkan cukup dipublikasikan baik secara elektronik maupun non-elektronik. Pihak yang pertama kali atau terlebih dahulu melakukan publikasi otomatis menjadi pemilik yang sah dari karya cipta tersebut. Sementara itu, dalam UU Hak Cipta kita pun terdapat ketentuan mengenai *fair use* atau penggunaan wajar, dimana prinsip ini memperbolehkan penggunaan secara terbatas terhadap sebuah karya cipta tanpa memerlukan izin dari pemegang hak. Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 44 UU Hak Cipta, penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau perubahan suatu ciptaan bukan merupakan pelanggaran hak cipta jika bukan untuk tujuan komersial dan sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan tertentu seperti pendidikan, penulisan ilmiah dan lain sebagainya. Apabila dikaitkan dengan komersialisasi karya cipta melalui NFT, maka prinsip *fair use* tersebut tidak dapat berlaku dikarenakan tujuan dari NFT sendiri adalah mencari keuntungan secara ekonomi atau material (Aletha & Radityasakti, 2022).

Apabila dibandingkan dengan regulasi negara lain, dapat ditemukan bahwa Amerika Serikat memiliki regulasi hak cipta yang berorientasi pada pendekatan teknologi lewat regulasi *Digital Millennium Copyright Act 1998* (DMCA). Salah satu yang diatur dalam DMCA ini adalah pemegang hak cipta wajib menyediakan teknologi pengaman yang memadai untuk ciptaan yang beredar di media digital. Teknologi pengaman sendiri terdiri dari dua kategori utama, yakni teknologi pengaman untuk mencegah akses tanpa izin (*unauthorized access*) dan teknologi pengaman untuk mencegah penyalinan yang tidak sah atas suatu karya (*anti copy*). Beberapa model teknologi tersebut diantaranya (Mayana et al., 2022):

1. *Anti Copy Devices*, yakni teknologi yang dapat mencegah pembuatan salinan atas suatu karya;
2. *Access Controlling Devices/Digital Envelope*, yakni teknologi yang mengidentifikasi pemilik hak cipta dan syarat-syarat dari penggunaan hak cipta tersebut;
3. *Proprietary Viewer*, yakni sebuah *software* yang menjaga sebuah karya cipta digital selalu dibawah kendali dari pemilik hak cipta untuk memberikan izin penggunaan karyanya;
4. *Watermarking/Fingerprinting*, teknik perlindungan dengan menambahkan tanda digital pada kode digital suatu karya cipta yang dapat mengidentifikasi suatu karya cipta dan pemegang hak cipta serta memvalidasi keaslian suatu karya cipta digital;

5. *Metering Systems*, yakni teknologi yang memungkinkan sebuah rekaman untuk melakukan pencatatan dan penyimpanan data setiap penggunaan atas suatu karya cipta digital tertentu;
6. *Electronic Copyright Management System (ECMS)*, yakni sebuah Sistem Manajemen Hak Cipta Elektronik yang memungkinkan untuk mengidentifikasi materi hak cipta serta mengawasi penggunaannya dan memberikan remunerasi kepada Pencipta/pemegang Hak Cipta yang dikombinasikan dengan sistem lisensi otomatis melalui sistem elektronik.

Selain ketiadaan regulasi, permasalahan lain yang berpotensi muncul adalah proses konversi atau *minting* suatu karya cipta menjadi NFT. Dikarenakan NFT dapat dijalankan secara anonim dalam jaringan *blockchain*, maka seseorang bisa saja mengklaim karya cipta milik orang lain dan kemudian melakukan konversi karya cipta tersebut menjadi sebuah NFT. Karya cipta yang sudah menjalani proses *minting* ini nantinya akan dicatat secara publik dalam jaringan *blockchain*, dimana identitas orang yang melakukan *minting* (pencipta NFT) tersebut tidak dapat diubah. Terlebih lagi, pada saat proses konversi atau *minting* suatu karya cipta menjadi NFT tidak terdapat persyaratan untuk menyertakan identitas asli dari si kreator tersebut, tentu hal ini berpotensi untuk menyulitkan proses identifikasi terjadi atau tidaknya sebuah tindakan pencurian atau pembajakan karya seni yang dikonversi ke dalam bentuk NFT (Mayana et al., 2022).

Kelebihan NFT yang memiliki sifat unik dan dapat diidentifikasi secara khusus dan langsung terhubung ke alamat tertentu di dalam jaringan *blockchain* yang menunjukkan informasi pemilik dan berbagai informasi lainnya ternyata dapat menimbulkan permasalahan hukum. Dalam konteks komersialisasi lagu dan/atau musik oleh para musisi, permasalahan ini terjadi apabila seseorang mengambil karya cipta lagu dan/atau musik milik seorang musisi dengan tanpa izin dan melakukan konversi karya tersebut ke dalam NFT. Tindakan tersebut tentunya menimbulkan akibat hukum yakni pelanggaran hak cipta karena pihak tersebut menggunakan karya milik orang lain tanpa izin. Sementara kita bisa melihat pencatatan dalam jaringan *blockchain* menganut sistem kepemilikan tunggal, yakni pihak yang melakukan proses konversi atau *minting* karya cipta lagu dan/atau musik ke dalam bentuk NFT tersebut akan dicatatkan sebagai kreator atau pencipta meskipun karya yang ia konversi merupakan karya milik orang lain. Tentunya tindakan tersebut sangat merugikan pencipta, dalam hal ini adalah para musisi dan pelaku industri musik baik dari segi hak moral maupun ekonomi (Ongirwalu, 2020).

Dalam menghadapi berbagai potensi permasalahan diatas, diperlukan pendekatan multidisiplin baik dari aspek teknologi maupun hukum sebagaimana praktik di Amerika Serikat lewat DMCA 1998. Perkembangan teknologi yang semakin masif terjadi saat ini mendorong hukum untuk dapat berperan bukan hanya sebagai pemberi kepastian dan penjaga ketertiban saja, akan tetapi berperan sebagai akselerator dan pemberi arah bagi Indonesia dalam menghadapi era transformasi dan industri 5.0 (Yusmad & SH, 2020). Hukum sebagai akselerator dan pemberi arah transformasi yang dikenal sebagai teori hukum transformatif ini berusaha menjawab tantangan zaman seperti lambatnya hukum dalam merespon berbagai fenomena global hingga sinkronisasi dan harmonisasi hukum positif yang tidak efisien dan cenderung birokratis dipenuhi ego sektoral. Teori ini hadir dengan memprioritaskan proses pembentukan hukum dan model hukum terintegrasi dalam bentuk *Omnibus Law* serta kelembagaan pembentuk hukum yang terintegrasi sebagai unsur pentingnya (Deni, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa praktik komersialisasi lagu dan/atau musik melalui *Non-Fungible Token* (NFT) memiliki berbagai potensi keuntungan sekaligus juga potensi permasalahan hukum. Para musisi berpotensi mendapatkan keuntungan ekonomi yang jauh lebih besar dibanding komersialisasi melalui media lain hingga mendapatkan *passive income* yang menjanjikan. Para pembeli NFT pun dapat merasakan berbagai keuntungan seperti kesempatan mendapatkan bagian royalti dari musisi favorit mereka lewat adanya fitur *royalty sharing* hingga penyimpanan NFT yang jauh lebih mudah, praktis, dan aman. Mengenai fitur *royalty sharing*, perlu diperhatikan bahwa fitur ini tidak mengalihkan hak cipta dari sebuah lagu dan/atau musik kepada pembeli. Fitur ini hanya memberikan kesempatan bagi pembeli untuk merasakan sedikit keuntungan dari hasil penjualan sebuah ciptaan yang dilakukan oleh musisi. Karena pada dasarnya pembeli NFT lagu hanya memiliki hak milik terhadap NFT tersebut saja, namun tidak memiliki hak cipta (baik hak moral maupun hak ekonomi) atas lagu tersebut sebagai sebuah karya cipta yang utuh.

Disamping berbagai keuntungan tersebut, terdapat juga potensi permasalahan hukum yang menghantui praktik komersialisasi lagu dan/atau musik melalui NFT ini. Misalnya saja ketiadaan regulasi atau payung hukum yang mengatur secara eksplisit mengenai NFT di Indonesia saat ini serta proses konversi atau *minting* dari sebuah karya konvensional ke dalam bentuk NFT yang rentan disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Maka dari itu, Indonesia perlu menerbitkan regulasi yang secara khusus mengatur mengenai penggunaan dan legalitas NFT dengan pendekatan multidisiplin terutama dari aspek teknologi dan aspek legal atau hukum. Regulasi yang khusus mengatur mengenai NFT ini diperlukan untuk menjamin keamanan dan kenyamanan serta kepastian hukum bagi para pengguna yang melakukan transaksi jual beli NFT di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudera Biru.
- Aletha, N. O., & Radityasakti, N. A. (2022). Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) Di Industri CryptoArt. *Center for Digital Society Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada*, 1–18.
- Ante, L. (2022). The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum. *FinTech*, 1(3), 216–224.
- Bamakan, S. M. H., Nezhadsistani, N., Bodaghi, O., & Qu, Q. (2022). Patents and intellectual property assets as non-fungible tokens; key technologies and challenges. *Scientific Reports*, 12(1), 1–13.
- Deni, S. (2021). *Konsep Omnibus Law Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan Juncto Uu No. 15 Tahun 2019*. Universitas Islam Riau.
- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1–18.
- Habibi, C. B., & Irwansyah, I. (2020). Konsumsi Dan Produksi Musik Digital Pada Era Industri Kreatif. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 5(1), 23–37.
- Jacob, E. (2021). *How Much does Spotify Pay per Stream? What You'll Earn per Song, and How to Get Paid More for Your Music*. Insider. <https://www.businessinsider.com/guides/streaming/how-much-does-spotify-pay-per-stream>
- Jonaidi, J. (2018). Kajian hukum terhadap kedudukan tanah Ulayat masyarakat hukum adat Minangkabau di Sumatera Barat. *Lex Et Societatis*, 6(1).
- KlikLegal.com. (2022). *Smart Contract sebagai Tindakan Preventif dalam Upaya Pelindungan Data Pribadi pada Platform NFT di Indonesia*. Klik Legal. <https://kliklegal.com/smart-contract-sebagai-tindakan-preventif-dalam-upaya-pelindungan-data-pribadi-pada-platform-nft-di-indonesia/>
- Kusumastuti, T. I. (2016). *Virginity Soloraya Sebuah Studi Tentang Hubungan Antara Industri Musik, Produk, Dan Fans*. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Legaspi, A. (2021). *Whitney Houston Unreleased Demo Sells for \$1 Million at NFT Auction*. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/music/music-news/whitney-houston-nft-collection-unreleased-song-demo-1258758/>
- Mayana, R. F., Santika, T., Pratama, M. A., & Wulandari, A. (2022). Intellectual Property Development & Komersialisasi Non-Fungible Token (NFT): Peluang, Tantangan dan Problematika Hukum Dalam Praktik. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 5(2), 202–220. <https://doi.org/10.23920/acta.v5i2.812>
- Netra. (2023). *Netra Royalty Sharing Music NFT*. Netra. <https://docs.netra.live/netra-nft/royalty-sharing>
-

- Noor, M. U. (2021). NFT (Non-Fungible Token): Masa Depan Arsip Digital? Atau Hanya Sekedar Buble? *Pustakaloka*, 13(2), 223–234.
- Novian, H. (2019). *Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu Perusahaan Musik Dalam Mempertahankan Eksistensi Di Era Konvergensi (Studi Kasus Pada FFWD Records Dan Hema Records)*.
- Ongirwalu, A. D. (2020). *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Lagu dan Musik Dalam Bingkai Asas Perlindungan Hukum*. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Paramacitra, S. (2022). *Menunggu Terbitnya Regulasi tentang NFT*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/dinihariyanti/berita/62bc26e16d0c3/menunggu-terbitnya-regulasi-tentang-nft>
- Prambors. (2023). *The Sigit Rilis Lagu Baru dalam Bentuk NFT, Terjual RP 62,6 juta*. Prambors. <https://www.pramborsfm.com/music/sigit-rilis-lagu-baru-dalam-bentuk-nft-terjual-rp-626-juta>
- Purba, J. P. (2022). *Journal: Fenomena Ghozali Everyday dan Salah Kaprah soal NFT*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/news/read/4866618/journal-fenomena-ghozali-everyday-dan-salah-kaprah-soal-nft>
- Pusparisa, Y. (2022). *Wajah Baru Industri Musik di Era Digital*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5fe021d22b87e/wajah-baru-industri-musik-di-era-digital>
- Rahmahafida, N. I., & Sinaga, W. B. (2022). Analisis Problematika Lukisan Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Hak Cipta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9688–9696.
- Ristyan, E. (2017). Perlindungan hukum hak terkait terhadap karya siaran skysports yang dipublikasikan melalui situs internet. ., 1–12.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.
- Sea, O. (2023). *Wonder: Shawn Mendes x Genies*. Open Sea. <https://opensea.io/collection/genies>
- Silalahi, F. D. (2022). Keamanan Cyber (Cyber Security). *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–285.
- Sudibyoy, A. (2022). *Dialektika Digital*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Vasile, I. (2022). *Perlu Modal Berapa untuk Membuat NFT? Ini Analisisnya*. Id.Beincrypto.Com. <https://id.beincrypto.com/belajar/analisis-modal-membuat-nft/#h-berapa-modal-yang-dibutuhkan-untuk-membuat-nft>
- Yusmad, H. M. A., & SH, M. H. (2020). *Format Masa Depan (Catatan Hukum Dan Demokrasi Indonesia)*. deepublish.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).