

Tika-Novita-Rani-Jurnal.docx

by JASA PENGECEKAN PLAGIASI WHATSAPP: 085935293540

Submission date: 08-Aug-2024 08:38PM (UTC+0900)

Submission ID: 2411177781

File name: Tika-Novita-Rani-Jurnal.docx (68.19K)

Word count: 3998

Character count: 26010

Analisis Hukum Mengenai Kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual pada Platform NFT: Kajian Kasus Splinterland

Legal Analysis of the Ownership of Intellectual Property Rights on the NFT Platform: A Case Study of Splinterland

Tika Novita Rani¹⁾, Mochammad Tanzil Multazam²⁾

¹⁾ Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: tanzilmultazam@umsida.ac.id

Abstract. The Splinterlands NFT platform is transforming the entertainment and arts industry by enabling unique digital ownership. However, legal questions about intellectual property rights in NFT platforms need further understanding. The Splinterlands case study examines the legal implications in the ownership of copyrights, brands, and game elements within NFTs. Also focusing on the collection of personal data by platform owners and its impact on user privacy, the method used is normative with a statute approach. The analysis highlights the role of NFT platform owners in determining ownership rights. Users need to understand and accept service changes that affect rights and responsibilities. Child and data protection is important for platform owners. This research emphasizes the importance of clear legal agreements between users and platform owners to avoid future legal disputes. In the era of NFT growth, understanding rights and obligations in intellectual property ownership is important for the protection of all parties.

Keywords - Non-fungible tokens (NFTs); splinterland; privacy; legal framework; digital owners; policy implications

Abstrak. Platform NFT Splinterlands mengubah industri hiburan dan seni dengan memungkinkan kepemilikan digital unik. Namun, pertanyaan hukum tentang hak kekayaan intelektual dalam platform NFT perlu pemahaman lebih lanjut. Studi kasus Splinterlands menguji implikasi hukum dalam kepemilikan hak cipta, merek, dan elemen permainan dalam NFT. Fokus juga pada pengumpulan data pribadi oleh pemilik platform dan dampaknya terhadap privasi pengguna, metode yang dipakai adalah normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach). Hasil analisis menyoroti peran pemilik platform NFT dalam menentukan hak kepemilikan. Pengguna perlu memahami dan menerima perubahan layanan yang mempengaruhi hak dan tanggung jawab. Perlindungan anak dan data penting bagi pemilik platform. Penelitian ini menegaskan pentingnya perjanjian hukum yang jelas antara pengguna dan pemilik platform untuk menghindari sengketa hukum di masa depan. Dalam era pertumbuhan NFT, pemahaman hak dan kewajiban dalam kepemilikan hak intelektual penting untuk perlindungan semua pihak.

Kata Kunci - Non-fungible tokens (NFT); splinterland; Privasi; Kerangka hukum; Pemilik Digital; implikasi kebijakan

I. PENDAHULUAN

NFT merupakan singkatan dari "Non-Fungible Token" (Token Non-Fungible) dalam bahasa Inggris. Ini adalah representasi digital unik dari suatu objek atau karya seni yang dihasilkan menggunakan teknologi blockchain. Konsep utama di balik NFT adalah sifat "non-fungible", yang berarti setiap token memiliki nilai dan karakteristik yang unik, tidak seperti aset "fungible" seperti uang atau mata uang kripto yang bisa saling dipertukarkan dengan nilai yang sama. Setiap NFT memiliki karakteristik yang benar-benar unik dan dapat diverifikasi. Ini berarti NFT dapat digunakan untuk mewakili kepemilikan digital dari berbagai jenis barang, termasuk karya seni digital, video, audio, koleksi permainan, dan banyak lagi. Teknologi Blockchain: NFT dibangun di atas teknologi blockchain, yang memungkinkan untuk pencatatan dan validasi transaksi serta kepemilikan. Ethereum adalah salah satu platform blockchain yang paling

populer untuk pembuatan dan perdagangan NFT, meskipun ada juga platform lain yang menawarkan NFT[1].

NFT telah digunakan dengan sangat sukses dalam dunia seni digital. Seniman dapat membuat dan menjual karya seni digital mereka sebagai NFT, memungkinkan mereka untuk menjual karya-karya unik secara langsung kepada para kolektor. NFT juga telah diterapkan dalam industri permainan, di mana pemain dapat memiliki dan menukar item dalam permainan sebagai NFT. Kepemilikan NFT tercatat di blockchain, yang berarti siapa pun dapat dengan mudah memverifikasi kepemilikan dan sejarah transaksi suatu NFT. NFT dapat dibeli, dijual, atau ditukar di pasar NFT yang ada di berbagai platform.

Sejauh ini pembelian pada asset NFT dilakukan oleh "Everydays: The First 5000 Days" oleh Beeple: Karya seni digital ini terjual dengan harga \$69.3 juta dalam lelang oleh rumah lelang Christie's pada Maret 2021. Beeple (nama seniman Mike Winkelmann) telah menciptakan gambar digital setiap hari selama lebih dari 13 tahun dan kemudian menggabungkannya menjadi satu karya seni NFT. "Crossroads" oleh Beeple: NFT ini terjual dengan harga \$6.6 juta pada Januari 2021. Karya ini sangat kontroversial karena telah dihapus oleh Christie's setelah pembelian pertama, tetapi kemudian dilelang kembali dan terjual kembali[2].

NFT sangat dinamis dan terus berkembang, dan harga NFT dapat sangat bervariasi tergantung pada popularitas seniman atau pencipta, keterkaitan dengan tren dan budaya populer, kelangkaan, dan faktor-faktor lainnya. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta (UUHC 2014), permainan video adalah salah satu bentuk karya yang mendapat perlindungan hak cipta. Permainan video merupakan produk dari proses kreatif yang memiliki unsur orisinalitas. Dalam permainan video, terdapat berbagai komponen seperti program komputer, elemen grafis, elemen audio seperti suara dan musik, narasi cerita, karakter, dan unsur-unsur lainnya. Setiap komponen ini dapat memiliki hak cipta secara individu atau secara bersama-sama. Meskipun demikian, UUHC 2014 tidak memberikan definisi yang tegas mengenai permainan video, sehingga hal ini bisa menimbulkan kebingungan dalam mengukur batasan dan cakupan permainan video sebagai objek hak cipta. Selain itu, UUHC 2014 juga tidak secara spesifik mengatur hak dan tanggung jawab berbagai pihak yang terlibat dalam pembuatan dan penggunaan permainan video, seperti para pengembang, penerbit, distributor, penyewa, pemain, dan pelaku lainnya. Sebagai contoh konkret, Splinterlands dapat dijadikan sebagai ilustrasi[3].

Splinterlands merujuk pada permainan kartu koleksi digital berbasis blockchain yang dikembangkan oleh Steem Monsters. Ini adalah aplikasi terdesentralisasi (dApp) yang menggunakan teknologi blockchain, khususnya blockchain Steem, untuk memungkinkan pemain mengumpulkan, menukar, dan bertarung dengan kartu perdagangan digital. Dalam Splinterlands, pemain mengumpulkan dan membangun dek kartu yang mewakili berbagai makhluk dan karakter, masing-masing dengan kemampuan dan atribut unik. Kartu-kartu ini dikelompokkan ke dalam berbagai "fraksi," yang pada dasarnya adalah faksi atau kelas. Pemain kemudian terlibat dalam pertempuran melawan lawan AI atau dek pemain lain untuk mendapatkan hadiah dan meningkatkan koleksi kartu mereka. Semakin pesatnya perkembangan teknologi membuat jenis transaksi konvensional beralih menuju transaksi elektronik, seperti Blockchain dan smart contract yang banyak digunakan pelaku usaha karena teknologi ini dapat melakukan transaksi elektronik dengan cara yang lebih mudah dan efisien[4].

Pemanfaatan teknologi blockchain dalam permainan ini memberikan pemain kepemilikan sejati atas kartu-kartu digital mereka, memungkinkan mereka untuk membeli, menjual, dan menukar kartu-kartu di pasar blockchain. Kepemilikan berbasis blockchain ini memastikan kelangkaan dan otentisitas aset digital. Kondisi penelitian saat ini asset NFT (Non-Fungible Token) masih merupakan fenomena yang relatif baru dan memerlukan eksplorasi lebih lanjut dari berbagai perspektif hukum. Penting untuk merujuk sumber-sumber hukum yang kredibel guna mendalami topik ini secara lebih mendalam. Salah satu contoh kasus pelanggaran kekayaan intelektual dalam konteks kepemilikan NFT dapat ditemukan dalam insiden di platform marketplace NFT terbesar, OpenSea. Dalam laporan yang beredar, seorang pengguna dengan akun 'OriginalTokenArt' telah menjual lebih dari 100 NFT, termasuk merek-merek ternama seperti Microsoft Corp, Dell Inc, The Boeing Company, Barclays, Morgan Stanley, dan Verizon. Pengguna ini mengklaim kepemilikan hak cipta atas logo-logo perusahaan tersebut, dan menjualnya sebagai NFT tanpa mendapatkan izin resmi dari pemilik asli. Tindakan ini dengan jelas merupakan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual perusahaan-perusahaan tersebut dan berpotensi memicu gugatan hukum[5].

Kasus lain yang mencuat melibatkan seniman digital terkenal Beeple, yang karya utamanya berjudul 'Everydays: The First 5000 Days' terjual seharga \$69 juta sebagai NFT. Ternyata, beberapa karya Beeple menunjukkan adanya unsur-unsur yang diambil dari karya seniman lain tanpa izin atau pengakuan yang sesuai. Sebagai contoh, karya 'Into The Ether' menggunakan gambar yang diambil dari karya seniman Filip Hodas tanpa mencantumkan sumber aslinya. Hal ini mengundang kontroversi dan mendapat kritik dari kalangan komunitas seni dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, kasus semacam ini mengilustrasikan bahwa pertimbangan terhadap aspek kekayaan intelektual masih belum memadai dalam dunia NFT. Dalam konteks dinamika berkembangnya teknologi blockchain dan fenomena Non-Fungible Token (NFT), terdapat kebutuhan mendalam untuk menganalisis aspek hukum yang berkaitan dengan kepemilikan hak kekayaan intelektual pada platform NFT[6]. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk menganalisis secara menyeluruh isu-isu hukum yang muncul dalam kepemilikan hak kekayaan intelektual pada platform NFT, dengan fokus pada studi kasus Splinterland. Kajian ini sangat penting karena dengan fenomena NFT yang semakin meluas, terdapat kecenderungan munculnya pelanggaran hak kekayaan intelektual, seperti pelanggaran merek dagang dan hak cipta, yang dapat membawa dampak serius pada pelaku industri kreatif dan korporasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang kerangka hukum yang mengatur kepemilikan hak kekayaan intelektual dalam transaksi NFT di platform Splinterland, serta menganalisis implikasi hukum yang terkait[7].

Dengan demikian, manfaat dari penelitian ini meliputi memberikan panduan hukum yang jelas bagi para pelaku industri NFT, pemilik hak kekayaan intelektual, dan juga para konsumen dalam menjalankan transaksi NFT di platform Splinterland. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong penerapan praktik hukum yang lebih baik dalam menghadapi tantangan hukum yang berkaitan dengan NFT, sehingga dapat menjaga keberlanjutan perkembangan industri kreatif secara adil dan berintegritas. NFT memberikan sertifikat kepemilikan aset digital, tetapi kerangka hukumnya masih berkembang. Pembeli dan penjual NFT harus mengetahui hak-hak mereka dan menghindari pelanggaran IP, Pencucian uang dan terorisme dapat menggunakan NFT[8].

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana Implikasi Hukum Atas Kepemilikan Aset NFT ?

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif dengan fokus pada analisis perundang-undangan (pendekatan statute). Sumber utama yang digunakan adalah Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Selain itu, bahan pendukung berupa buku dan jurnal dari lembaga indeks lens.org juga dimanfaatkan. Pendekatan konseptual berfokus pada prinsip sahnya perjanjian dalam konteks kepemilikan kekayaan intelektual. Term of Agreement dari platform seperti Splinterlands juga dianalisis untuk memahami bagaimana ketentuan penggunaan mempengaruhi kepemilikan dan hak cipta. Metode analisis yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan kesimpulan yang ditarik secara deduktif untuk mencapai kesimpulan umum yang sesuai dengan tujuan penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerimaan dari Ketentuan Pengguna (Term Of Agreement) pada Platform

Splinterlands adalah aplikasi yang memanfaatkan jaringan blockchain Hive yang memungkinkan pengguna untuk memiliki, mentransfer, dan berdagang kartu digital unik, yang kemudian dapat divisualisasikan di situs web atau aplikasi seluler yang dapat diinteraksi oleh pengguna (selanjutnya disebut "Aplikasi"). Menggunakan Aplikasi, pengguna dapat melihat kartu-kartu mereka dan memperoleh paket kartu, yang memberikan pemain 5 kartu acak secara probabilistik per paket. Steem Monsters Corp. yang dikenal sebagai Splinterlands ("Splinterlands", "kami", atau "kita") membuat Aplikasi ini tersedia bagi pengguna. Namun, sebelum menggunakan Aplikasi atau Situs, perlu meninjau Syarat Penggunaan ini dan semua syarat dan ketentuan yang dimasukkan di dalamnya melalui referensi (secara kolektif disebut, "Syarat-syarat ini"). "Kartu-kartu" merujuk pada kartu koleksi digital yang kami tawarkan. "Kontrak Pintar" merujuk pada kode komputer yang dieksekusi sebagai respons terhadap transaksi yang dipublikasikan di jaringan blockchain Hive, yang menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diverifikasi. "Steem Monsters Corp. yang dikenal sebagai Splinterlands" merujuk pada Perusahaan dalam hukum Commonwealth of Pennsylvania yang memiliki Aplikasi dan Situs Splinterlands. Kartu-kartu Splinterlands telah memanfaatkan teknologi buku besar terdistribusi untuk menerbitkan paket-paket kartu acak probabilistik sebanyak 5 kartu, yang terbatas pada jumlah yang telah ditentukan sebelumnya yang berbeda untuk setiap edisi, sebagai berikut: Alpha - 300,000, Beta - 900,000, Untamed - 1,500,000, Essence Orbs - 200,000[9]. Blockchain tempat Aplikasi yang dikembangkan dan mempertahankan kendali penuh atas elemen- elemen pseudo-random dari proses pembuatan kartu, yang berarti kami tidak dapat memanipulasi atau mempengaruhi proses pembuatan kartu atau kartu-kartu tersebut. Probabilitas menerima jenis kelangkaan dan versi kartu tertentu ditentukan oleh proses pembuatan kartu dan secara kasar adalah sebagai berikut: kelangkaan umum - 75,2%, kelangkaan langka - 20%, kelangkaan epik - 4%, kelangkaan legendaris - 0,8%, selain itu, kelangkaan kartu berlapis emas adalah 2%. Kemungkinan menerima kartu kelangkaan legendaris atau berlapis emas dapat ditingkatkan melalui penggunaan ramuan, yang tersedia untuk dibeli di Aplikasi. Aplikasi harus digunakan melalui peramban web yang didukung pada perangkat desktop atau seluler[10]. Alat dan layanan pihak ketiga mungkin diperlukan untuk terlibat dalam transaksi menggunakan mata uang kripto. Transaksi yang terjadi di Aplikasi dikelola dan dikonfirmasi melalui jaringan Hive. Membawa bahwa alamat publik Hive akan dibuat secara publik ketika pengguna melakukan transaksi di Aplikasi. Layanan ini tidak memiliki atau mengontrol jaringan Hive, atau situs, produk, atau layanan pihak ketiga lainnya yang mungkin diakses, kunjungi, atau gunakan untuk tujuan memungkinkan pengguna menggunakan berbagai fitur Aplikasi. Aplikasi tidak akan bertanggung jawab atas tindakan atau kelalaian dari pihak ketiga tersebut, dan aplikasi tidak akan bertanggung jawab atas kerusakan yang mungkin pengguna alami akibat transaksi pengguna atau interaksi lainnya dengan pihak ketiga tersebut[11].

B. Hubungan Hukum Para Pihak yang Terlibat Kedalam Kepemilikan Hak Cipta, Antara Pengguna Dan Pemilik Platform

Hubungan hukum antara pengguna dan pemilik platform dalam hal kepemilikan hak cipta diatur oleh ketentuan dan persyaratan yang ditetapkan oleh pemilik platform melalui perjanjian pengguna atau ketentuan penggunaan. Dalam konteks platform atau aplikasi digital, biasanya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, Hak Cipta Konten Pengguna Pemilik platform mungkin memiliki ketentuan yang mengatur bagaimana hak cipta konten yang diunggah oleh pengguna di platform tersebut dikelola. Ini mungkin termasuk hak pemilik platform untuk menggunakan, menampilkan, dan mendistribusikan konten pengguna. Pada saat yang sama, biasanya pengguna akan memberikan izin kepada pemilik platform untuk menggunakan konten yang mereka unggah. Lisensi dan Penggunaan Konten Biasanya, pengguna memberikan lisensi kepada pemilik platform untuk menggunakan konten yang diunggah. Ini mungkin

mencakup hak pemilik platform untuk menampilkan, menyimpan, mendistribusikan, dan mengubah konten pengguna sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Penghapusan Konten Biasanya, pemilik platform memiliki hak untuk menghapus atau mengubah konten pengguna jika melanggar ketentuan penggunaan, pelanggaran hak cipta, atau alasan lain yang ditetapkan oleh pemilik platform. Pengguna biasanya menerima risiko bahwa konten mereka dapat dihapus jika melanggar ketentuan yang ada[12]. Hak Pemilik Platform Pemilik platform biasanya memiliki hak untuk mengatur, mengelola, dan mengendalikan operasi platform, termasuk fitur-fitur yang terkait dengan hak cipta. Pengakuan Penggunaan Dalam beberapa kasus, pemilik platform mungkin memiliki hak untuk mengakui penggunaan konten pengguna dalam rangka promosi atau pemasaran platform. Pengguna mungkin diharapkan memberikan izin untuk penggunaan semacam ini. Pengaturan Pembagian Pendapatan Dalam beberapa platform, seperti platform konten berbasis berlangganan atau penjualan, ada pengaturan pembagian pendapatan antara pemilik platform dan pengguna berdasarkan konten yang dihasilkan. Penghapusan dan Modifikasi Konten Pemilik platform memiliki hak untuk menghapus atau memodifikasi konten pengguna jika diperlukan, seperti dalam kasus pelanggaran hak cipta atau pelanggaran ketentuan penggunaan. Namun, beberapa platform mungkin memberikan pengguna kemampuan untuk mengelola atau menghapus konten mereka sendiri[13].

Pengakuan Penggunaan Pemilik platform mungkin memiliki hak untuk mengakui penggunaan konten pengguna dalam kepentingan pemasaran atau promosi platform. Ini mungkin mencakup penggunaan konten dalam iklan atau materi promosi lainnya. Penggunaan Konten untuk Pengembangan Platform Pemilik platform mungkin memiliki hak untuk menggunakan, mengubah, atau mengembangkan konten pengguna untuk kepentingan pengembangan platform[14]. Hal ini bisa termasuk penggunaan konten dalam pengembangan fitur baru atau produk terkait. Pembagian Pendapatan Dalam beberapa kasus, pemilik platform dan pengguna mungkin memiliki perjanjian tentang pembagian pendapatan yang dihasilkan dari konten yang diunggah. Ini terutama relevan dalam platform yang menghasilkan pendapatan dari konten yang dibuat oleh pengguna. Pemberian Izin Pemilik platform mungkin perlu meminta izin tambahan dari pengguna untuk penggunaan konten di luar lingkup platform, seperti penggunaan dalam karya lain atau lisensi kepada pihak ketiga. Perubahan Ketentuan Pemilik platform dapat mengubah ketentuan penggunaan dari waktu ke waktu, yang dapat memengaruhi hak dan kewajiban pengguna terkait hak cipta mereka. Hak Pemilik Platform Pemilik platform biasanya memiliki hak untuk mengatur operasional platform, termasuk hak cipta terkait[15].

Dengan meningkatnya kepemilikan NFT, penting bagi pembeli dan penjual untuk memahami hak dan kewajiban hukum mereka serta menghindari pelanggaran hak kekayaan intelektual. NFT yang berisi foto atau data pribadi dapat menimbulkan masalah privasi, sehingga perlu dipertimbangkan secara serius. Selain itu, NFT juga berpotensi digunakan untuk pencucian uang atau terorisme, yang mengharuskan regulator dan penegak hukum untuk mengawasi transaksi ini dengan ketat. Untuk melindungi semua pihak, penting bagi pembuat kebijakan dan pelaku industri untuk mengembangkan kerangka hukum yang jelas dan efektif dalam mengatur NFT.

NFT telah menarik perhatian sebagai cara baru untuk memonetisasi seni digital dan barang koleksi. Ini token yang disimpan di blockchain ini membuktikan kepemilikan aset digital seperti tweet, video, atau karya seni. NFT tidak masuk ke dalam kategori hukum seperti properti atau kekayaan intelektual, sehingga status hukumnya di Indonesia masih belum jelas[16].

C. Implikasi Hukum atas Kepemilikan Aset NFT

Kepemilikan Hak Cipta dan Informasi Pribadi, Pengguna memberikan informasi pribadi seperti alamat email dan data penggunaan kepada pemilik platform. Implikasinya adalah pengguna harus memberikan izin untuk pengumpulan dan penggunaan data pribadi mereka sesuai dengan Kebijakan Privasi yang telah ditetapkan. Perubahan Ketentuan Layanan Pemilik platform berhak mengubah ketentuan layanan dari waktu ke waktu. Implikasinya adalah pengguna diharapkan untuk secara teratur memeriksa dan memahami perubahan ketentuan layanan yang diberlakukan oleh pemilik platform. Penggunaan Layanan oleh Anak-Anak Layanan ini tidak ditujukan untuk anak di bawah usia 18 dan pemilik platform tidak sengaja mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia tersebut. Implikasinya adalah pengguna di bawah usia 18 harus mendapatkan persetujuan orang tua atau wali sebelum menggunakan layanan ini. Pindahan

Data ke Yurisdiksi Lain Informasi pengguna, termasuk Data Pribadi, dapat ditransfer ke komputer di luar yurisdiksi tempat pengguna berada. Implikasinya adalah pengguna harus menyetujui transfer data mereka ke yurisdiksi lain sesuai dengan persyaratan Kebijakan Privasi[17].

Penggunaan Data untuk Berbagai Tujuan, Pemilik platform dapat menggunakan data yang dikumpulkan untuk berbagai tujuan, termasuk penyediaan layanan, perawatan pelanggan, analisis, pemantauan penggunaan, dan penanganan masalah teknis. Implikasinya adalah pengguna harus memberikan izin untuk penggunaan data mereka untuk tujuan-tujuan tersebut. Kuki dan Teknologi Pelacakan Pemilik platform menggunakan kuki dan teknologi pelacakan serupa untuk melacak aktivitas pengguna. Implikasinya adalah pengguna harus memberikan izin untuk penggunaan kuki dan teknologi pelacakan ini atau mengatur peramban mereka untuk menolak kuki jika tidak ingin data mereka dilacak. Kewajiban Hukum dan Keamanan Data. Pemilik platform dapat mengungkapkan Data Pribadi pengguna dalam situasi tertentu, seperti untuk mematuhi kewajiban hukum atau melindungi hak dan properti. Implikasinya adalah pemilik platform memiliki kewajiban untuk melindungi keamanan data pengguna sejauh yang wajar dimungkinkan. Pembatasan Keamanan Data Meskipun pemilik platform berusaha menggunakan cara yang dapat diterima secara komersial untuk melindungi Data Pribadi[18], keamanan data tidak dapat dijamin sepenuhnya. Implikasinya adalah pengguna harus menyadari risiko keamanan terkait dengan penggunaan layanan dan mengambil langkah-langkah pencegahan sesuai dengan kebijakan dan pedoman yang ditetapkan oleh pemilik platform. Teknologi Blockchain dapat memiliki dampak positif dalam mempercepat ekonomi Indonesia, menjadi terperinci, terhubung, dan terbuka sektor bisnis, dan mendukung pemerintah dalam menentukan kebijakan yang tepat. Dari perspektif NFT (non fungible token), blockchain adalah sebuah teknologi yang digunakan untuk memvalidasi kepemilikan barang yang dapat dibeli dengan mata uang kripto dan ditukar dengan mata uang resmi. Blockchain itu sendiri merupakan komponen penting dari ekosistem kripto, seperti halnya Crypto NFT[19].

Tanggung Jawab Penggunaan oleh Anak-Anak, Orang tua atau wali bertanggung jawab atas penggunaan layanan oleh anak-anak di bawah usia 18. Implikasinya adalah orang tua atau wali harus membimbing anak-anak dalam menggunakan layanan ini dan memastikan persetujuan mereka atas pengumpulan dan penggunaan data. Penerimaan dan Perubahan Kebijakan Privasi Pengguna harus menyetujui Kebijakan Privasi dan memahami bahwa penggunaan layanan ini setelah perubahan kebijakan akan dianggap sebagai penerimaan terhadap perubahan tersebut. Implikasinya adalah pengguna harus mengikuti perubahan Kebijakan Privasi dan Kebijakan Layanan yang diberlakukan oleh pemilik platform. Penting untuk diingat bahwa implikasi hukum dapat bervariasi tergantung pada yurisdiksi hukum tempat pengguna berada dan interpretasi hukum yang diberlakukan di sana. Sebaiknya pengguna memahami dan mematuhi ketentuan-ketentuan ini serta berkonsultasi dengan ahli hukum jika diperlukan[20].

IV. SIMPULAN

Analisis ini menyoroti pentingnya kepemilikan hak kekayaan intelektual dalam konteks platform NFT seperti Splinterlands, termasuk hak cipta, merek dagang, dan paten atas elemen-elemen permainan. Pemilik platform harus memiliki hak yang sah untuk menggunakan dan melisensikan elemen-elemen ini. Kebijakan pengumpulan data pribadi, perubahan ketentuan layanan, perlindungan anak-anak, serta keamanan data dan kuki juga menjadi aspek penting dalam penggunaan platform NFT. Pengguna dan pemilik platform harus sepakat dalam perjanjian yang jelas dan transparan, memastikan keselamatan data, dan mematuhi regulasi hukum serta perlindungan privasi, untuk mencegah potensi sengketa di masa depan dalam perkembangan dunia NFT yang terus berubah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, atas ridho dan rahmatnya, sholawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul Analisis Hukum Mengenai Kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual pada Platform NFT: Kajian Kasus Spliterland. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak mendapat bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terimakasih.

REFERENSI

- [1] M. L. F. Arif, "Wakaf Aset Digital: Non Fungible Token (Nft)," *Al-Kharaj J. Ekon. Keuang. Bisnis Syariah*, Vol. 5, No. 4, Pp. 1766–1787, Oct. 2022, Doi: 10.47467/Alkharaj.V5i4.1981.
- [2] B. B. Gidete, M. Amirulloh, And T. S. Ramli, "Pelindungan Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Pada Karya Seni Yang Dijadikan Karya Non Fungible Token (Nft) Pada Era Ekonomi Digital," *J. Fundam. Justice*, Pp. 1–18, Mar. 2022, Doi: 10.30812/Fundamental.V3i1.1736.
- [3] R. A. Hapsari, A. Aprinisa, And R. A. Putri, "Pelindungan Hukum Terhadap Teknologi Non-Fungible Token (Nft) Sebagai Identitas Karya Intelektual," *Amsir Law J.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 236–245, Apr. 2023, Doi: 10.36746/Alj.V4i2.189.
- [4] S. M. P. Hutabarat, "Peran Hukum Nasional Atas Kepemilikan Terhadap Aset Digital Non – Fungible Token (Nft)," *Gloria Justitia*, Vol. 3, No. 1, Pp. 45–57, May 2023, Doi: 10.25170/Gloriajustitia.V3i1.4422.
- [5] J. G. Marcelino, N. Kusumawardani, And A. Al Hafiedz, "Nft (Non-Fungible Token) Sebagai Jaminan Kebendaan," *Notaire*, Vol. 6, No. 1, Pp. 19–38, Feb. 2023, Doi: 10.20473/Ntr.V6i1.43767.
- [6] B. A. Syahroni And D. Faisal, "Desain Karakter 2 Dimensi 'Kerbau' Sebagai Simbol Minangkabau Dalam Penerapan Nft," *Dekave J. Desain Komun. Vis.*, Vol. 12, No. 2, P. 219, Jun. 2022, Doi: 10.24036/Dekave.V12i2.117393.
- [7] G. Batara Siahaan, L. Rafianti, And M. Haffas, "Pelindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Reini Wirahadikusumah Sebagai Orang Yang Menjadi Objek Dalam Karya Cipta Potret Yang Diunggah Tanpa Izin Sebagai Aset Digital Non-Fungible Token (Nft)," *J. Indones. Sos. Sains*, Vol. 4, No. 1, Pp. 38–46, Jan. 2023, Doi: 10.36418/Jiss.V4i1.768.
- [8] X. Ghaisani Preshila And A. Ramdan Hidayat, "Analisis Fikih Muamalah Pada Praktik Transaksi Non Fungible Token (Nft) Di Opensea," *J. Ris. Perbank. Syariah*, Pp. 77–84, Dec. 2022, Doi: 10.29313/Jrps.V1i2.1474.
- [9] G. Albanese, J.-P. Calbimonte, M. Schumacher, And D. Calvaresi, "Dynamic Consent Management For Clinical Trials Via Private Blockchain Technology," *J. Ambient Intell. Humaniz. Comput.*, Vol. 11, No. 11, Pp. 4909–4926, Nov. 2020, Doi: 10.1007/S12652-020-01761-1.
- [10] S. P. Pratama And M. T. Multazam, "Kelemahan Kontrak Pintar: Risiko Konsumen Dalam Blockchain," *J. Cust. Law*, Vol. 1, No. 3, P. 11, Jul. 2024, Doi: 10.47134/Jcl.V1i3.2870.
- [11] M. T. Multazam, "Exploring The Legal And Policy Implications Of Non-Fungible Tokens," *J. Polit. Dan Pemerintah. Drh.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 293–303, Dec. 2022, Doi: 10.36355/Jppd.V4i2.58.
- [12] K. S. Bose And R. H. Sarma, "Delineation Of The Intimate Details Of The Backbone Conformation Of Pyridine Nucleotide Coenzymes In Aqueous Solution," *Biochem. Biophys. Res. Commun.*, Vol. 66, No. 4, Pp. 1173–1179, Oct. 1975, Doi: 10.1016/0006-291x(75)90482-9.
- [13] S. Sundari, S. N. Faiza, And L. Rahma, "Business Analysis Of Selling And Buying Non-Fungible Tokens (Nft) At Marketplace Opensea According To The Perspective Of Islamic Law: Analisis Bisnis Jual Beli Non Fungible Token (Nft) Pada Marketplace Opensea Menurut Perspektif Hukum Islam," *El-Qist J. Islam. Econ. Bus. Jieb*, Vol. 12, No. 1, Pp. 1–16, Apr. 2022, Doi: 10.15642/Elqist.2022.12.1.1-16.
- [14] A. B. Makar, K. E. Mcmartin, M. Palese, And T. R. Tephly, "Formate Assay In Body Fluids: Application In Methanol Poisoning," *Biochem. Med.*, Vol. 13, No. 2, Pp. 117–126, Jun. 1975, Doi: 10.1016/0006-2944(75)90147-7.
- [15] J. K. Glenn And J. Goldman, "Task Delegation To Physician Extenders--Some Comparisons," *Am. J. Public Health*, Vol. 66, No. 1, Pp. 64–66, Jan. 1976, Doi: 10.2105/Ajph.66.1.64.
- [16] A. Tarigan, "Rancang Bangun Sistem Penerbitan Sertifikat Kompetensi Sebagai

Aset Non-Fungible-Token (Nft) Berbasis Blockchain Dan Web3,” *J. Ilm. Inform. Komput.*, Vol. 27, No. 3, Pp. 246–257, 2022, Doi: 10.35760/Ik.2022.V27i3.7787.

[17] A. Yulia, R. Duana, And N. Herlina, “Pengaruh Nft Terhadap Perlindungan Hak Cipta Dan Dampaknya Terhadap Pencemaran Lingkungan,” *J. Ilm. Galuh Justisi*, Vol. 10, No. 1, P. 92, Mar. 2022, Doi: 10.25157/Justisi.V10i1.7192.

[18] A. S. H. Ziliwu, U. Ndruru, J. Marbun, And A. Hamonangan, “Tinjauan Yuridis Non Fungible Token (Nft) Dari Aspek Hukum Benda Dan Hak Kekayaan Intelektual,” *J. Rectum Tinj. Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, Vol. 5, No. 1, P. 1237, Jan. 2023, Doi: 10.46930/Jurnalrectum.V5i1.2962.

[19] M. A. Maulana And M. T. Multazam, “Virtual Land: Deciphering Blockchain-Based Property Transactions And Their Legal Implications,” *J. Wawasan Yuridika*, Vol. 7, No. 1, Pp. 81–99, Mar. 2023, Doi: 10.25072/Jwy.V7i1.574.

[20] M. T. Multazam, “Unleashing The Potential Of Defi: A Comprehensive Guide To Maximizing Rewards While Mitigating Risks”.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

32%
SIMILARITY INDEX

31%
INTERNET SOURCES

17%
PUBLICATIONS

14%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo
Student Paper **7%**

2 pdfs.semanticscholar.org
Internet Source **7%**

3 www.researchgate.net
Internet Source **3%**

4 eprints.umsida.ac.id
Internet Source **3%**

5 archive.umsida.ac.id
Internet Source **3%**

6 www.jppd.org
Internet Source **1%**

7 journal.pubmedia.id
Internet Source **1%**

8 www.hukumonline.com
Internet Source **1%**

9 Submitted to IAIN Metro Lampung
Student Paper **1%**

| | | |
|----|--|------|
| 10 | greennetwork.id Internet Source | <1 % |
| 11 | help.poronesia.com Internet Source | <1 % |
| 12 | core.ac.uk Internet Source | <1 % |
| 13 | kulonprogo.kemenag.go.id Internet Source | <1 % |
| 14 | Submitted to IAIN Kudus Student Paper | <1 % |
| 15 | Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper | <1 % |
| 16 | etheses.uin-malang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 17 | institutional.anz.com Internet Source | <1 % |
| 18 | jurnal.ugm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 19 | fh.upnvj.ac.id Internet Source | <1 % |
| 20 | Mokhammad Angga Kusdiyanto, Rifqi Ridlo Pahlevy. "Analisis Yuridis Pendirian BUMDes Pasca Undang-Undang Cipta Kerja", Journal of Contemporary Law Studies, 2024 Publication | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 21 | dspace.uii.ac.id Internet Source | <1 % |
| 22 | id.123dok.com Internet Source | <1 % |
| 23 | www.prometric.com Internet Source | <1 % |
| 24 | www.tagar.id Internet Source | <1 % |
| 25 | www.training-sdm.com Internet Source | <1 % |
| 26 | Bunga Cheta Kharisma Ardhita, Yunanto Yunanto. "Juridical Analysis of the Implementation of Notary Public's Authority in Making Deeds Related to the Land Sector", <i>SIGn Jurnal Hukum</i> , 2023 Publication | <1 % |
| 27 | docplayer.info Internet Source | <1 % |
| 28 | ejournal.bphn.go.id Internet Source | <1 % |
| 29 | indonesia.wetlands.org Internet Source | <1 % |
| 30 | jurnal.darmaagung.ac.id Internet Source | <1 % |

www.autodesk.com

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Tika-Novita-Rani-Jurnal.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
