

Judul: Bagaimana NFT Mempengaruhinya Hak Kekayaan Intelektual Terkait Dengan Permainan Casino Online

Nama Lengkap: Isabella Efendi
NIM: 212040100030

Pendahuluan

NFT atau yang bisa disebut Non-Fungible Token memiliki pengertian sebagai aset digital yang diperjual belikan dalam NFT membutuhkan perwakilan agar memiliki nilai jual yang tinggi, dalam hal ini tentunya NFT berpengaruh pada Hak Atas Kekayaan Intelektual yang dimana karena adanya proses jual beli melalui NFT aset atau karya tersebut akan memiliki nilai tukar yang tinggi. Oleh karena itu NFT memiliki pengaruh yang cukup besar pada HKI. NFT berpotensi mengubah kepemilikan aset digital, tetapi juga menimbulkan masalah perpajakan, privasi, dan kekayaan intelektual. Seiring berkembangnya kepemilikan NFT, pembeli dan penjual harus menyadari tanggung jawab hukum dan hak mereka untuk menghormati kekayaan intelektual orang lain.(Multazam, 2022)

NFT termasuk gambar atau informasi pribadi lainnya menimbulkan masalah privasi. Pembeli dan penjual harus memikirkan implikasi privasi NFT untuk mencegah pelanggaran privasi. NFT dapat diterapkan untuk melawan terorisme atau pencucian uang. Untuk menghentikan penipuan, regulator dan penegak hukum mengawasi dengan cermat transaksi NFT. Ini adalah sesuatu yang harus diingat oleh pembuat kebijakan, regulator, dan pemimpin bisnis saat mereka bekerja untuk menciptakan kerangka hukum yang jelas dan efisien yang melindungi semua pihak. Untuk sepenuhnya mewujudkan janji NFT, tantangan hukum dan kebijakan ini harus diselesaikan karena penggunaannya semakin meluas.(SeiFoddiNi, 2022)

Tulisan Utama

Melalui permainan kasino online NFT berpotensi untuk menjadi pengaruh atas hak kekayaan intelektual, NFT sendiri memiliki representasi digital melalui verifikasi atas aset maupun karya seni dalam bentuk digital. Didalam situs kasino online NFT difungsikan sebagai perwakilan aset atas karakter, item didalam game, serta koleksi virtual. Didalam peristiwa NFT memiliki potensi untuk mempengaruhi hak kekayaan intelektual terkait dengan permainan kasino online seperti Kepemilikan dan kontrol aset. Dengan menggunakan NFT, pemain dapat memiliki kepemilikan dan kontrol yang otentik atas aset digital dalam permainan kasino online. Ini berarti pemain dapat memiliki aset unik seperti karakter, item dalam permainan, atau koleksi virtual secara eksklusif. Hal ini dapat mempengaruhi hak kekayaan intelektual karena pemilik NFT memiliki kendali atas penggunaan dan perdagangan aset tersebut.(Sundari et al., 2022)

Dalam permainan kasino yang digunakan melalui NFT berkepemilikan penuh atas asetnya, hal tersebut juga dapat diverifikasi serta memberi keuntungan bagi pemilik NFT melalui aspek hak kekayaan intelektual. Hal tersebut dapat dikatakan dikarenakan pemilik NFT memiliki akses untuk mengontrol serta memperjualbelikan aset tersebut pada pasar NFT, meski pemilik NFT berkedudukan sebagai pemilik aset dalam game, namun hak intelektual akan desain, merek dan konten didalamnya tetaplah milik atau hak dari pencipta awal. Perlu diperhatikan pula bahwa NFT tidak mengubah secara keseluruhan hak kekayaan intelektual didalamnya melainkan tetap relevan dengan hak cipta serta merek dagang yang tetap perlu perlindungan dalam memainkan kasino online.(Tavares et al., 2023)

Dalam permainan kasino yang dilakukan melalui NFT diperlukan pengaturan yang didalamnya terdapat perjanjian antar pemain, pengembang permainan serta pemegang hak kekayaan intelektual terkait. Hal tersebut yang menjadi dasar atas terlindungi dan adilnya hak kekayaan intelektual bagi setiap pihak yang terlibat. Ditinjau dari keseluruhannya, berpengaruh untuk hak kekayaan intelektual dalam permainan kasino online melalui cara pemberian kemungkinan kepemilikan dan perdagangan aset digital. Selain itu perlindungan hak kekayaan intelektual tetap relevan dalam penggunaan NFT dalam permainan kasino.(Sari, 2022)

Simpulan

Pentingnya untuk dicatat bahwa hak kekayaan intelektual yang sudah ada, seperti hak cipta dan merek dagang, tetap berlaku dan perlu dilindungi dalam konteks permainan kasino online. Penggunaan NFT tidak menggantikan atau menghapus hak kekayaan intelektual yang ada, melainkan menambah dimensi baru dalam pengelolaan dan perdagangan aset digital. Untuk memastikan perlindungan yang tepat terhadap hak kekayaan intelektual, penting bagi pemain, pengembang permainan, dan pemegang hak terkait untuk memahami dan mengatur hak-hak tersebut melalui perjanjian atau lisensi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Multazam, M. T. (2022). Exploring the Legal and Policy Implications of Non-Fungible Tokens. *Jurnal Politik Dan Pemerintahan Daerah*, 4(2), 293–303. <https://doi.org/10.36355/jppd.v4i2.58>
- Sari, D. P. (2022). PEMANFAATAN NFT SEBAGAI PELUANG BISNIS PADA ERA METAVERSE. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 237. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i1.1770>
- SeiFoddiNi, J. (2022). A multi-criteria approach to rating Metaverse games. *Journal of Metaverse*, 2(2), 42–55. <https://doi.org/10.57019/jmv.1053778>
- Sundari, S., Faiza, S. N., & Rahma, L. (2022). 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: Journal of Islamic Economics and Business (JIEB)*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.15642/elqist.2022.12.1.1-16>
- Tavares, R., Sousa, J. P., Maganinho, B., & Gomes, J. P. (2023). Gamers' Reaction to the Use of NFT in AAA Video Games. *Procedia Computer Science*, 219, 606–613. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.329>