



Potensi *Non-Fungible Token* (NFT) Dalam Industri Musik Di Era Digital

Alex Januar Saputera ^{a,1,*}, Mohamad Alfiah Akbar ^{b,2}, Setyawan Jayantoro ^{c,3}

^a Prodi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
¹ alexjanuarsaputra1@gmail.com; ² mohamadalfiahakbar@isi.ac.id; ³ setyawanjayantoro@isi.ac.id

* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
 Industri Musik
 Non-Fungible Token
 NFT
 Era Digital

Pada era digital musisi mendistribusikan musiknya pada layanan *streaming* musik. Namun musisi belum cukup puas terhadap pendapatan royalti yang dibagikan dari layanan tersebut, karena terlalu kecil dan permasalahan royalti yang dianggap kurang transparan. Kemunculan *Non-Fungible Token* (NFT) dianggap oleh sebagian musisi dapat memecahkan persoalan royalti dan transparansi dalam industri musik, serta menghilangkan pihak ketiga seperti label dan agregator. Selain itu *Non-Fungible Token* (NFT) memberi banyak potensi dalam industri musik di era WEB 3.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi NFT dalam industri musik pada era digital. Subjek dalam penelitian ini adalah pelaku industri musik yang sudah mengadopsi NFT. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini NFT dapat memecahkan persoalan royalti, transparansi, dan melengkapi distribusi sebelumnya. Adopsi NFT dalam industri musik juga memberi banyak peluang dan potensi yang berhubungan dengan WEB 3.0, seperti pengarsipan, sistem tiket, utilitas, GameFi, kolaborasi antar seniman dan sebagai lisensi musik. Namun juga terdapat tantangan dan kendala yang menghambat NFT di adopsi sepenuhnya dalam industri musik.

Potential of Non-Fungible Token (NFTs) in the Music Industry in Digital Era

Keywords
 Music Industry
 Non-Fungible Token
 NFT
 Digital Era

In the digital era, musicians distribute their music on streaming services. However, musicians are not quite satisfied with the royalty income distributed from these services, because it is too small and the royalty problem is considered less transparent. The emergence of Non-Fungible Tokens (NFT) is considered by some musicians to solve the problem of royalties and transparency in the music industry, and eliminate third parties such as labels and aggregators. In addition, Non-Fungible Tokens (NFTs) provide a lot of potential in music industry especially in the WEB 3.0 era. This study aims to determine the potential of NFTs in the music industry in the digital era. The subjects in this study are music industry players who have adopted NFTs. The research method used is qualitative research with a phenomenological approach, data collection techniques carried out by observation, conducting interviews, and documentation. Results shows that NFTs can solve the problem of royalties, transparency, and complement the previous distribution. The adoption of NFTs in the music industry also provides many opportunities and potentials related to WEB 3.0, such as archiving, ticketing systems, utilities, GameFi, collaboration between artists and as a music license. However, there are also challenges and obstacles that prevent NFTs from being fully adopted in the music industry.

*This is an open-access article under the Open Journal System (OJS)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah merubah berbagai aspek kehidupan manusia saat ini, termasuk dalam bidang industri musik. Dengan adanya perkembangan teknologi musisi dituntut untuk selalu beradaptasi dalam menciptakan sebuah karya, hal ini juga mempengaruhi banyak hal termasuk dalam proses produksi dan bentuk rilisan musik yang terus mengalami perubahan hingga saat ini. Di era industri musik digital, produk musik mengalami perubahan dari produk fisik berbentuk kaset dan CD menjadi digital *streaming*.

Layanan *streaming* musik menjadi konsumsi utama saat ini untuk mendengarkan musik, namun musisi belum cukup puas atas pendapatan royalti yang dihasilkan dari layanan tersebut. Dalam penelitian (Sugiharto et al., 2022) ditemukan bahwa royalti pada layanan *streaming* musik Spotify tidak berpengaruh terhadap pendapatan musisi independen, hal tersebut disebabkan oleh peraturan yang tidak jelas untuk mengatur pendistribusian royalti dari layanan *streaming* musik kepada musisi yang mendistribusikan karyanya pada layanan tersebut. Untuk mengunggah suatu karya musik pada layanan *streaming*, musisi harus melalui distributor atau penerbit musik terlebih dahulu yang telah berkeja sama dengan layanan *streaming* tersebut, sehingga pendapatan royalti musisi dibagi kepada pihak distributor atau penerbit. Oleh sebab itu sistem pembayaran royalti pada layanan *streaming* musik saat ini masih banyak dikeluhkan oleh para musisi, karena pendapatannya yang terlalu sedikit dan kurangnya transparansi.

Selain *streaming* musik di era ini juga muncul industri WEB 3.0 (internet generasi tiga) dimana pada era ini, musik hadir dalam bentuk *Non-Fungible Token* (NFT). *Non-Fungible Token* (NFT) musik adalah inovasi baru untuk mendistribusikan musik secara eksklusif menggunakan teknologi berbasis *blockchain*, dimana transaksi musisi dan penggemar dipertemukan secara langsung tanpa adanya pihak ketiga, hal ini bisa menghilangkan aspek perantara, misalnya seperti label musik, manajer dan agregator. Untuk selanjutnya *Non-Fungible Token* akan disingkat menjadi NFT. Musik yang dijadikan NFT, bisa berupa single, album, lirik, instrumen, dan lainnya. NFT akan diterbitkan di *blockchain*, di mana pembeli akan memiliki hak kepemilikan atas lagu tersebut. Musisi juga mendapatkan royalti dari setiap penjualan yang diteruskan oleh pembeli sebelumnya dengan presentase yang telah ditentukan oleh musisi dan *platform* masing-masing (Giovanny, 2022).

NFT (*Non-Fungible Token*) merupakan sertifikat keaslian unik yang didukung oleh sistem buku besar terpusat yang bernama *blockchain* yang biasanya dikeluarkan oleh pencipta aset. Aset tersebut berbentuk digital (Ante L, 2022). Istilah '*fungible*' berarti sepadan atau sama persis bahwa jika menukar atau memperdagangkan aset yang bersifat *fungible*, maka akan memiliki hal yang sepadan. Sementara istilah '*non fungible*' berarti kebalikannya, aset yang ditukarkan atau diperdagangkan akan mendapatkan sesuatu yang berbeda dan tidak bisa disepadankan (Clark Mitchell, 2022). NFT berawal dari teknologi baru bernama *blockchain*, teknologi ini merupakan *database* yang berisi catatan transaksi yang didistribusikan, divalidasi dan dikelola oleh jaringan komputer diseluruh dunia. Teknologi *blockchain* memiliki keunggulan pada sistem yang lebih transparan, demokratis, terdesentralisasi, efisien, aman dan tidak ada intervensi pihak ketiga atau otoritas pusat (Sarmah, 2018).

Dengan menggunakan sistem teknologi *blockchain*, NFT dipercaya oleh sebgaiannya para musisi untuk menyelesaikan permasalahan dalam berbagai urusan industri musik seperti royalti, kontrak kerjasama dan hak cipta. NFT musik juga memiliki potensi dalam berbagai aspek hiburan yang terkait dengan musik di era WEB 3.0 misalnya dalam industri *game* dan *metaverse* yang saat ini mulai berkembang dan diadopsi secara luas. Dalam menjalankan penelitian ini, penulis berupaya untuk mendalami lebih lanjut tentang bagaimana NFT membuka peluang bagi musisi untuk memonetisasi karya-karya mereka secara langsung, tanpa perlu melibatkan pihak ketiga seperti label musik atau agregator.

Penulis melihat cara monetisasi melalui NFT sebagai alternatif baru bagi musisi dan melihat peluang baru dalam industri yang menggunakan teknologi *blockchain* dan berhubungan dengan industri musik, akan tetapi banyak musisi yang belum mengenal dan mengetahui potensi NFT dalam industri musik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan melihat potensi, perkembangan dan tantangan adopsi NFT dalam industri musik.

2. Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang menuntut deskripsi hasil yang lebih detail. Jenis pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, Karena bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang bagaimana potensi NFT dalam industri musik pada era digital, serta penulis ingin mengetahui bagaimana NFT membantu subjek dalam mendistribusikan karya musiknya.

2.1. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dengan cara obeservasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasan pengumpulan data tersebut sebagai berikut:

2.1.1. Observasi

Dalam teknik ini, peneliti mengadakan pengamatan terhadap beberapa pelaku dalam indsutri NFT musik yaitu musisi NFT musik, martkeplace NFT musik, media edukasi NFT dan pemilik NFT musik. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati karya NFT musik Aditya Saputra, website Starvex sebagai marketplace NFT musik, media sosial IDNFT sebagai media edukasi NFT dan koleksi NFT musik yang dimiliki oleh Nugroho Adi. Penulis menggunakan jenis observasi partisipasi pasif karena penulis hanya mengamati dan tidak ikut langsung terlibat dalam kegiatan tersebut.

2.1.2. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada informan atau subjek penelitian, yakni pelaku industri NFT musik, untuk mengetahui Apa saja potensi NFT dalam industri musik pada era digital. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiterstruktur. Wawancara dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan narasumber dan *online* menggunakan aplikasi *Google meet*. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta berpendapat, dan mengungkapkan gagasan dan ide-idenya dalam berkarya.

2.1.3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan gambar, dari marketplace Starvex, media IDNFT, pemilik NFT musik dan karya-karya NFT dari Aditya Saputra.

2.2. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dilakukan saat pengumpulan data sedang berlangsung, dan setelah selesai saat pengumpulan data. Aktivitas dalam analisis data terdiri dari data *collection* (pengumpulan data), data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verifcation*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Adopsi NFT Dalam Industri Musik

Adopsi NFT dalam industri musik melengkapai distribusi sebelumnya, karena sistem yang terdesentralisasi dan *smart contract*, maka NFT memberi beberapa pengaruh menguntungkan bagi musisi atau pencipta lagu. Dengan meningkatnya kendali dan pendapatan atas karyanya melalui NFT, musisi dapat merasakan pembagian royalti dan pendapatan yang adil atas karyanya. Hal ini dikarenakan musisi dapat mengatur besaran presentase royalti yang didapatkan dari setiap transaksi jual beli NFT tersebut secara berkelanjutan. Ketika NFT musik yang kita *minting* laku terjual dan menjadi milik orang lain, maka setiap karya tersebut diperjual-belikan kembali oleh pemiliknya, maka musisi atau pencipta lagu tersebut akan mendapat royalti yang nilainya disesuaikan dengan presentase yang telah ditetapkan.

Dalam menentukan presentase royalti NFT musik *blockchain* akan mencatat presentase yang telah ditentukan dengan fitur *smart contract*, misalnya ketika musisi *minting* karyanya dengan harga 0,1 ETH atau sekitar Rp.3.500.000, setelah itu pembeli pertama membelinya, lalu selang

beberapa waktu pembeli menjualnya lagi dengan harga di atasnya semisal 0,2 ETH atau sekitar Rp.7.000.00. dikarenakan musisi tadi telah menetapkan 10% royalti dari setiap transaksi karya tersebut pada saat *minting*, maka si musisi mendapatkan royalti sekitar Rp.700.000. Fitur *smart contract* ini akan terus aktif selamanya saat terjadi transaksi dari karya musisi tersebut.

Selain itu tujuan musisi saat ini mendistribusikan karya musiknya dalam bentuk NFT, untuk mendaftarkan hak cipta di internet. Fitur *smart contract* pada NFT dimanfaatkan musisi sebagai hak cipta di internet. Pada era digital ini pencurian karya dan plagiasi banyak terjadi di internet, sehingga NFT pada industri musik berperan dalam membantu pencipta lagu untuk mengklaim atau mencatat karyanya yang tersebar di internet dengan sistem pencatatan dan *smart contract* pada fitur *blockchain*.

NFT dalam industri musik secara umum dipandang sebagai produk digital yang memiliki banyak keunggulan sebagai wadah untuk komersialisasi berbagai objek hak cipta dalam industri musik saat ini. Menurut (Bamakan et al., 2022) NFT menyajikan transparansi riwayat transaksi serta metadata publik yang baik dan berfungsi sebagai media konfirmasi, sehingga dapat mencegah terjadinya manipulasi data dan pencurian kepemilikan. NFT juga berperan sebagai sertifikat digital sebagai bukti kepemilikan suatu karya musik, ketika dikonversi atau di *minting* kedalam bentuk NFT. Karya musik tersebut dapat diakses dan didengarkan oleh semua orang, namun hanya ada beberapa orang yang memiliki versi aslinya dengan dilengkapi sertifikat digital dan tersimpan dalam *blockchain*. Fitur *smart contract* pada NFT juga bisa di terapkan pada kerjasama atau kontrak label.

Peran label musik sebagai pihak ketiga dalam mengadopsi NFT juga tidak sepenuhnya hilang. Beberapa label musik masih ikut berperan dalam mengadopsi NFT, salah satu label musik di Indonesia yang bekerja sama dengan *marketpalce* NFT musik Starvex, yaitu RPM (Royal Prima Musikindo). Kerjasama tersebut telah dikonfirmasi David Salim (CEO Starvex) dalam wawancara yang dilakukan penulis 6 Desember 2023. Keberadaan label atau pihak ketiga belum benar-benar hilang, namun dengan menjalin kontrak melalui NFT musisi akan mendapatkan royalti yang adil dan transparansi antar kedua belah pihak.

Digital *streaming* juga masih menjadi konsumsi musik utama saat ini, digital *streaming* musik seperti Spotify menganut teknologi WEB 2.0 yang bergantung pada server dan sistem terpusat dimana sistemnya tersentralisasi pada satu *platform* tertentu. Menurut salah satu narasumber yaitu Nugroho Adi (kolektor NFT musik) yang ditemui penulis pada tanggal 2 Desember 2023, mengungkapkan hal itu memungkinkan adanya ketidak terbukaan dalam royalti dan data *streaming* yang juga bisa dimanipulasi oleh pihak ketiga seperti agregator atau pemegang penuh atas *platform* tersebut. Inilah perbedaan mendasar antara digital *streaming* dengan teknologi internet WEB 2.0 yang tersentralisasi dan NFT dengan teknologi internet WEB 3.0 yang terdesentralisasi. Ketidakpercayaan terhadap digital *streaming* menjadi alasan utama musisi saat ini untuk mendistribusikan karya musiknya melalui NFT. Namun saat ini ditemukan digital *streaming* Spotify sedang mencoba mengadopsi NFT. Gambar dibawah salah satu NFT musik milik Steve Aoki yang berada di aplikasi streaming musik Spotify.



Gambar 1. NFT dalam Spotify Gambar 4.3 NFT dalam Spotify
(Sumber: <https://mpost.io/>)

3.2. Pemasaran Musik Dalam Mengadopsi NFT

Dalam menjual karyanya musisi saat ini melakukan beberapa cara pemasaran agar NFT musiknya laku terjual. Hal ini dilakukan untuk mengenalkan atau mempromosikan karyanya

lebih luas dan terjangkau oleh semua kalangan audiens, berikut beberapa pemasaran yang dilakukan untuk menjual NFT musik saat ini.

3.2.1. Promosi melalui media online

Memanfaatkan media sosial, seperti seperti X (twitter), instagram, dan discord musisi dapat mengenalkan dan menjelaskan musik serta proyek kedepannya, selain itu media sosial berguna untuk interaksi langsung dengan audiens.

3.2.2. Pemasaran Segmentasi

Dalam analisis dan wawancara yang telah dilakukan penulis kepada pelaku industri NFT musik penulis menemukan bahwa beberapa musisi saat ini menjual karyanya dengan mencari target pasar tertentu seperti untuk kebutuhan perusahaan. Dalam wawancara imam kikou (Founder Sekudbeat) pada 10 desember 2022 mengungkapkan, anggota sekudbeat memasarkan dan menargetkan NFT musiknya untuk dijual kepada konten kreator, atau kepada developer *game*, biasanya musik dibutuhkan untuk background sound sebuah konten atau musilatar pada *game*. Menurut Hani Handoko (Dwiarta & Sugijanto, 2016) Segmentasi pasar yaitu menargetkan segmen pasar tertentu yang memiliki kebutuhan spesifik dan kemudian menjadikan target sasaran penjualan. Dalam hal ini musisi menargetkan karya musiknya untuk dijual kepada pihak yang membutuhkan sesuai kebutuhannya seperti pada industri *game*, konten dan iklan.

3.2.3. Memilih Marketplace NFT

Memilih marketplace untuk memasarkan NFT musik berpengaruh pada biaya *gas fee* karena biaya *gas fee* pada marketplace berbeda-beda tergantung jaringan *blockchain* yang dipakai. Pada dasarnya *gas fee* adalah biaya yang dikeluarkan pengguna untuk membayar layanan komputasi yang diperlukan dalam memproses dan memvalidasi transaksi pada *blockchain*. Selain itu memilih *marketpalce* juga berpengaruh terhadap tipe audiens yang dituju dan seberapa banyaknya konsumen. Biasanya musisi memilih marketplace yang terjangkau dan umum dikunjungi oleh audiens seperti opensea dan objkt.

3.3. Tantangan Adopsi NFT Dalam Industri Musik

Adopsi NFT dalam industri musik memiliki banyak peluang dan potensi, namun teknologi ini masih baru dan perlu dikembangkan lagi, banyak faktor yang menghambat teknologi ini susah di adopsi dalam industri musik sepenuhnya dan menggantikan distribusi sebelumnya, hingga saat ini masalah tidak terselesaikan. Berikut beberapa masalah dan tantangan yang menghambat terkait adopsi NFT dalam industri musik.

3.3.1. Ketidakpastian Regulasi

Di indonesia NFT sampai saat ini belum memiliki regulasi atau aturan yang mengatur secara khusus NFT, namun pemerintah memberi pengawasan melalui kementerian komunikasi dan informatika (KOMINFO) yang dilakukan melalui siaran pers No. 9/HM/KOMINFO/01/2022 yang dijelaskan pada poin kedua "*mentri kominfo telah memerintahkan jajaran terkait di kementerian kominfo untuk mengawasi kegiatan transaksi Non-Fungible Token (NFT) yang berjalan di indonesia, serta melakukan koordinasi dengan Badan Pengawas Perdagangan (Bappebti) selaku Lembaga berwenang dalam tata kelola perdagangan aset kripto*" (Kominfo, 2022). Terkait penjelasan yang disampaikan kominfo, dapat disimpulkan bahwa aturan NFT di indonesia belum ada kejelasan dan peraturan khusus yang menagtur NFT secara keseluruhan. Menurut budi santoso founder media IDNFT hal ini bisa menimbulkan masalah di masa depan dan ketidakpercayaan masyarakat tertentu untuk bertransaksi atau jual-beli NFT.

Dengan tidak adanya regulasi yang jelas akan banyak masalah di masa depan. Resiko seperti pencurian karya yang dijadikan NFT dan dijual ini juga marak terjadi dan susah untuk dilaporkan karena akun *marketplace* yang dipakai bisa saja anonim. Masalah lain soal hak intelektual karena seperti memakai karya musik untuk komersial, perlu di pahami bahwa NFT menjual hak kepemilikan bukan hak cipta dimana dalam hal ini pembeli hanya berhak untuk mengkonsumsi pribadi atau memperlihatkannya di publik. Dengan melihat permasalahan yang mungkin ditimbulkan pentingnya regulasi ini yang akan menentukan adopsi NFT dalam industri musik kedepan berkelanjutan.

3.3.2. Kesalahan Persepsi Pemahaman Teknologi NFT

Kesalahan persepsi pemahaman masyarakat terhadap NFT sebagai investasi menjadikan ajang spekulasi besar-besaran dalam transaksi jual-beli untuk mendapatkan untung, bahkan saat ini NFT mempunyai konotasi negatif. Hal ini sempat menyebabkan pasar NFT terus menurun yang berdampak pada keberlanjutan musisi untuk meneruskan proyeknya dan mendistribusikan karyanya melalui NFT. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya bersama dalam mengedukasi masyarakat tentang NFT, serta mengembangkan regulasi yang memastikan keberlangsungan pasar yang lebih stabil dan adil bagi musisi dan seniman

3.3.3. Kebiasaan Konsumsi Musik dalam Bentuk NFT

Kebiasaan orang hari ini dalam mengkonsumsi musik adalah dengan akses yang mudah, murah bahkan gratis, dimana dalam hal ini platform digital *streaming* belum bisa tertandingi dan tergantikan format baru dalam mendengarkan musik, alasannya adalah *platform* digital streaming ramah pengguna serta biaya yang terjangkau, misalnya digital *streaming* Spotify dengan membayar biaya langganan *platform* tersebut audiens dapat memiliki akses penuh dengan berbagai macam pilihan musik di dalamnya. Menurut Budi Santoso (founder media IDNFT) dalam wawancara 6 desember 2023, kebiasaan akses gratis disebabkan dari awal kemunculan generasi WEB 2.0 yaitu dimana orang dapat mendownload musik secara gratis yang di unggah oleh pembajak. Kebiasaan ini berlanjut sampai saat ini, sehingga masalah ini menghambat adopsi NFT dalam industri musik karena kurangnya apresiasi terhadap karya musik saat ini. Sedangkan NFT musik saat ini masih bersifat eksklusif dan terbatas sehingga seseorang harus membayar untuk satu karya atau satu album musik.

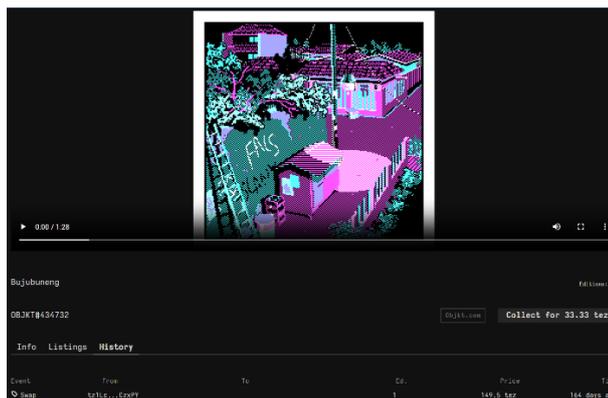
3.3.4. Keterbatasan Akses Musik dalam Bentuk NFT

keterbatasan orang untuk mengakses musik dalam bentuk NFT juga menjadi hambatan karena masih sedikit jumlah akses musik melalui *platform* NFT. Salah satu penyebabnya adalah belum ada saat ini platform NFT musik yang ramah pengguna seperti misalnya pada tampilan yang rumit dan akses yang lambat, permasalahan itu disebabkan karena NFT sendiri menggunakan teknologi blockchain yang terdesentralisasi, sehingga setiap interaksi pada platform tersebut datanya akan di proses secara desentralisasi dan memakan waktu.

3.4. Potensi NFT dalam Industri Musik

Kehadiran NFT dalam industri musik berpotensi memberi musisi royalti yang adil atas karya musiknya. Karena selain fitur smart contract yang memiliki transparansi, NFT juga menjadikan karya musik langka dan eksklusif, sehingga harga dari musik bisa lebih di harga. NFT juga berpotensi bagi musisi yang tidak terlalu populer atau hanya memiliki sedikit pendengar untuk mendapat pendapatan yang tinggi dari pada pendapatannya di platform *streaming* musik.

Platform digital *streaming* seperti Spotify dan Apple Music memberikan pendapatan rendah kepada musisi, karena platform ini membagikan royalti berdasarkan jumlah pendengar pada lagu. Sistem ini merugikan musisi yang tidak populer dimana pendapatan yang didapat rendah, karena pendengar karyanya sedikit, sedangkan pendapatan NFT musik dari pembelian perorangan dengan harga yang ditetapkan oleh musisi sendiri. NFT musik menawarkan sistem menjual kepemilikan layaknya lukisan, sehingga karya tersebut hanya dimiliki beberapa orang saja. Hal itu menguntungkan bagi semua kalangan musisi dari yang populer hingga musisi yang baru merintis karirnya. Maka seorang musisi yang hanya memiliki puluhan penggemar juga bisa berpotensi menghasilkan pendapat yang tinggi. Sebagai contoh aditya (bujubuneng) musisi yang tidak populer dan berhasil menjual karya-karya musiknya melalui NFT.



Gambar 2. NFT Musik Aditya Saputra (*Bujubuneng*)
(Sumber: <https://teia.art/objkt>)

Gambar diatas merupakan karya milik Aditya yang pernah terjual 149 tezos atau sekitar Rp2.000.000. per-edisi, jika karya tersebut didistribusikan pada *platform streaming* musik maka karya tersebut perlu puluhan ribu pendengar agar mendapat pendapatan yang sama. Angka tersebut susah dicapai oleh musisi yang tidak populer, sehingga NFT musik memberi alternatif bagi semua kalangan musisi untuk mendapatkan pendapatan tinggi dan royalti.

Kehadiran teknologi NFT dalam industri musik juga mendorong inovasi dan potensi dalam teknologi *blockchain* dengan memperluas penggunaan NFT musik ke bidang-bidang digital lainnya. Pemanfaatan NFT musik di era WEB 3.0 banyak digunakan dalam industri hiburan seperti *Game* dan *Metaverse*, serta kolaborasi yang tidak terbatas antara musisi dan seniman lain. Penulis menemukan beberapa potensi NFT dalam industri musik sebagai berikut.

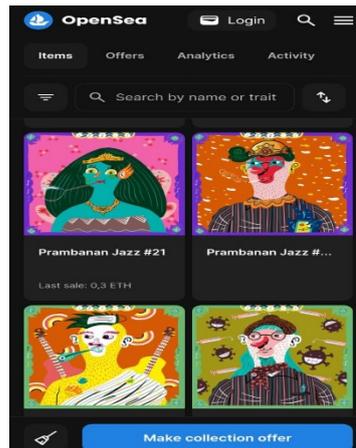
3.4.1. Potensi NFT Sebagai Pengarsipan Musik

Saat ini musik banyak diarsipkan di WEB 2.0 (generasi internet ke dua) seperti misalnya pengarsipan digital lokal Irama Nusantara. Tetapi pengarsipan pada WEB 2.0 berpotensi hilang masa depan jika di masa depan *platform* tersebut mengalami kebangkrutan atau tutup, walaupun misalnya sebuah platform itu kuat tapi mereka juga mempunyai keterbatasan server, maka secara preodikal arsip lama atau yang dianggap tidak penting akan dihapus. Jika kita melihat kebelakang musisi besar atau komposer ternama karyanya akan terus diarsipkan oleh pihak-pihak tertentu dan tidak ada yang tau karya pengarsipan musisi yang tidak terlalu populer.

Pada saat ini kita bisa melihat peluang NFT sebagai pengarsipan musik dimana sistem data yang diolah terdesentralisasi tidak terpusat dan disimpan di *blockchain*. Ketika sebuah *platform* NFT itu tutup maka data akan tetap ada dan tidak bisa dihilangkan atau direplikasi karena semua data NFT tadi disimpan di *blockchain* menggunakan *smart contract*. Pengarsipan melalui cara ini bisa dilakukan oleh semua kalangan musisi, bahkan penulis menemukan beberapa musisi saat ini yang menjadikan karyanya sebagai NFT alasan utamanya sebagai digital.

3.4.2. Potensi NFT Dalam Sistem Tiket Pertunjukan Musik

Penggunaan NFT sebagai tiket pertunjukan musik berpotensi untuk mendisrupsi industri tiket saat ini dengan mengatasi inefisiensi yang terjadi pada masalah sistem tiket. Masalah yang sering terjadi pada sistem saat ini adalah pemalsuan tiket karena kertas dan QR memiliki banyak celah untuk pemalsuan. Dengan mencetak tiket NFT, tiket yang dicetak pada teknologi *blockchain* membuat pihak penyelenggara pertunjukan dapat memvalidasi setiap tiket yang di jual melalui NFT tersebut dan melacak riwayat kepemilikan.

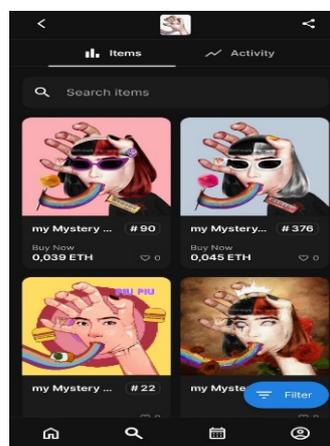


Gambar 3. Tiket NFT Prambanan Jazz
(Sumber: <https://opensea.io/>)

Gambar diatas merupakan salah satu contoh tiket pertunjukan musik dalam bentuk NFT yang dijual oleh pihak penyelenggara prambanan jazz, dalam tiket tersebut terdapat beberapa jenis tiket salah satunya tiket yang bisa digunakan seumur hidup. Beberapa band dan musisi indonesia juga mulai mengadopsi NFT sebagai tiket pada konsernya seperti dewa 19 dan NOAH yang menjual tiket NFT konser sebagai perayaan ulang tahun. Potensi NFT sebagai tiket pertunjukan memiliki peluang potensial untuk saling menguntungkan dari semua pihak yang terlibat. Menurut david (CEO Starvex) pada wawancara 6 desember 2023, tiket NFT dapat memberi royalti yang berkelanjutan kepada musisi dan pihak penyelenggara melalui teknologi *blockchain* yang memiliki fitur *smart contract*. Jika pemegang tiket NFT tersebut menjual kembali tiket di *marketplace*, maka presentase royalti akan mengalir kepada musisi terkait. Pemilik tiket biasanya juga memiliki keuntungan dari *airdrop* (hadiah) yang diberikan sebagai hadiah bawaan dari tiket NFT.

3.4.3. Potensi NFT Sebagai Utilitas

Beberapa musisi yang memanfaatkan fungsi NFT sebagai utilitas saat ini bertujuan untuk memberi apresiasi balik kepada penggemar yang antusias, disisi lain dengan adanya utilitas ini akan menjaga eksistensi musisi tersebut, karena terjalin interaksi yang lebih dekat dengan penggemar. Utilitas bisa dibidang membuka penghalang antara musisi dan penggemar sehingga terus terjalin komunikasi yang berkelanjutan diluar pertunjukan. Utilitas NFT itu sendiri tidak ada dalam NFT, tetapi NFT musik yang dimaksud digunakan sebagai identifikasi kartu akses unik yang berupa karya musik atau audio visual. Di indonesia, masih sedikit yang memanfaatkan NFT sebagai utilitas, salah satu musisi yang menerapkan NFT musik sebagai utilitas yaitu Isyana Sarasvati.



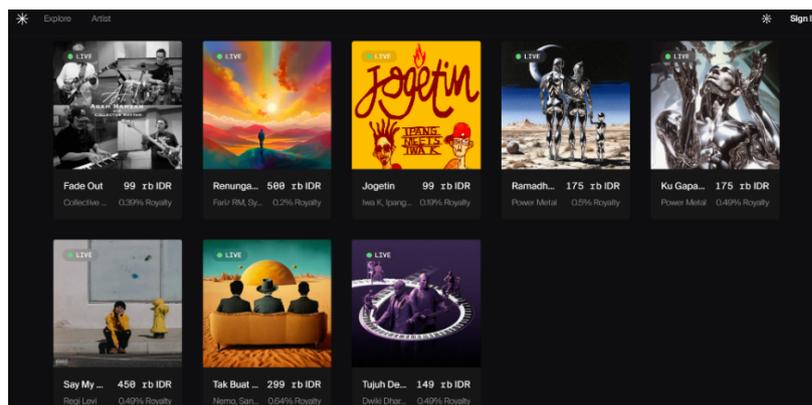
Gambar 4. NFT Utilitas Isyana Saravati

(Sumber: <https://opensea.io/>)

Gambar diatas adalah NFT musik utilitas milik Isyana Sarasvati, sebagai contoh NFT tersebut memiliki kegunaan untuk akses ke konten eksklusif Isyana Sarasvati berupa video yang menampilkan pembuatan karya musik *my Mystery* dan perjalanan pembuatan proyek NFT itu sendiri yang kedua akses ke sesi khusus bersama Isya Saravati melalui discord, *airdrop* (hadiah) dan masih banyak lagi. Keuntungan itu tidak berakhir disitu biasanya utilitas akan memberi keuntungan yang berkelanjutan pada pemegang NFT musik tersebut.

3.4.4. Potensi NFT Sebagai Metode Pembagian Royalti

Salah satu inovasi yang hadir dengan adopsi NFT dalam industri musik adalah sharing royalti, inovasi ini memungkinkan suatu karya musik yang dijadikan NFT dapat diperjual-belikan hak kepemilikannya dan membagikan hasil *streaming* musik dari berbagai *platform streaming* seperti Spotify dan Youtube kepada pemegang NFT. Dengan inovasi ini penggemar memiliki rasa kepemilikan atas karya musik tersebut sehingga timbul rasa ingin mendengarkan terus-menerus dan mempromosikan untuk didengarkan di semua *platform* agar mereka mendapat keuntungan dengan banyaknya pendengar. Perputaran ini akan sama-sama menguntungkan kedua belah pihak antara musisi dan pemegang NFT. Platform yang menerapkan *sharing royalty* pertama bernama ROYAL dan diikuti oleh NETRA yang diterapkan di Indonesia.



Gambar 5. NFT musik Netralive
(Sumber: <https://netra.live/>)

Netra *platform* sharing royalti musik menggunakan NFT sebagai bukti kepemilikan yang diperjual-belikan kepada penggemar atau kolektor. Setiap karya musik yang didistribusikan oleh Netralive akan dibagi royaltinya sesuai perjanjian kontrak yang diijetujui musisi, misalnya karya dari Indra Lesmana *my devotion* yang royaltinya dibagi 50 persen kepada pemegang semua NFT tersebut dan 50 persen kepada Indra Lesmana. Netra menjadi contoh berhasilnya sistem *sharing royalty* dan terbukti menguntungkan musisi.

3.4.5. Potensi NFT musik Pada Metaverse

Metaverse sebagai dunia digital berhubungan dengan *blockchain* dan kripto sebagai alat transaksi yang terdesentralisasi dan aman. Teknologi NFT dalam *metaverse* berperan memastikan keaslian setiap aset yang dimiliki oleh pengguna di dunia tersebut, yang dapat dipertukarkan dan diperdagangkan kepada pengguna lain (Santoso, 2023). Artinya semua aset yang ada di *metaverse* diperdagangkan melalui NFT dengan fitur *smart contract* pada *blockchain* dan menggunakan mata uang kripto. Di dalam dunia *metaverse* musik juga diperjual-belikan dengan bentuk NFT, seperti yang paling dikenal saat ini adalah *fluf world* komunitas dalam *metaverse* yang memiliki ciri khas avatar 3D menyerupai kelinci dan menjadikan musik sebagai aspek pengiring dari karakter avatar tersebut.



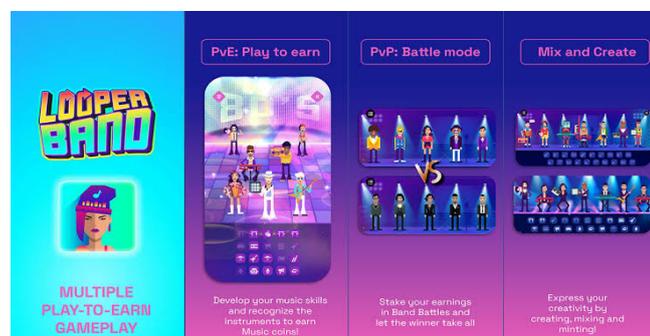
Gambar 6. Band NFT Metaverse
(Sumber: <https://fullycrypto.com>)

Selain itu di dalam dunia metaverse musisi dan produser musik memiliki peluang untuk membentuk group musik atau band NFT fiksi virtual yang ditampilkan pada dunia tersebut, seperti yang dilakukan *universal music group* yang membentuk band NFT bernama *kingship*. Band NFT tersebut dapat mendistribusikan NFT musik, menjual tiket NFT dan menjual merchandise band dalam dunia *metaverse*. Teknologi NFT dalam dunia *metaverse* juga menjadi sarana musisi dan penggemar untuk bertemu secara virtual dalam berbagai aktivitas musik, seperti konser musik virtual dan produksi musik bersama. Hal ini menciptakan dimensi baru bagi penggemar dalam menikmati karya musik dan interaksi dengan pencipta lagu.

3.4.6. Potensi NFT Musik Dalam GamFi (*Game Finance*)

Salah satu revolusi dari WEB 3.0 adalah industri game, industri pada era WEB 3.0 terhubung dengan blockchain dan transaksi di dalamnya menggunakan teknologi NFT. Game ini biasa disebut dengan GameFi (*Game Finance*) yang didalamnya terdapat transaksi jual-beli item atau karakter berupa NFT. Namun NFT musik belum benar-benar di adopsi dalam industri ini. Pada saat ini belum ada satupun GameFi yang menerapkan transaksi jual-beli NFT musik di dalamnya, dan peran NFT musik saat ini hanya digunakan sebagai musik latar pada beberapa GameFi, tetapi dimasa mendatang musisi percaya NFT musik berpotensi di adopsi dengan banyaknya tipe GameFi yang terus bermunculan.

Selain di dunia GameFi, NFT musik juga turut hadir dalam platform game berbasis blockchain yaitu Cadenverse, pada saat skripsi ini ditulis game ini masih belum benar-benar dirilis dan masih tahap percobaan. Cadenverse bertujuan menghubungkan musisi dengan pasar *gaming* melalui NFT musik. Game ini fokus pada permainan yang berhubungan dengan musik langsung.



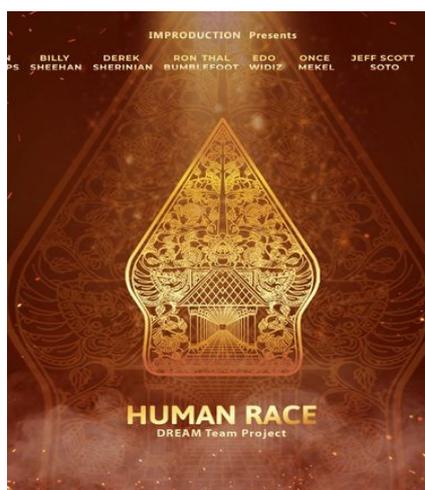
Gambar 7. Game NFT musik Cadenverse
(Sumber: www.rctiplus.com)

Untuk mendapat keuntungan pada platform tersebut, musisi mendistribusikan karya musiknya melalui NFT di Cadenverse dan secara otomatis karya musik tersebut berganti menjadi *game* NFT musik, kemudian *game* NFT musik dapat dimainkan di *game-game* buatan

Cadenverse atau game buatan developer pihak ketiga, setelah itu musisi mendapat royalti setiap karya musiknya dimainkan. Inovasi yang dilakukan Cadenverse menciptakan peluang bagi pencipta dan produser musik.

3.4.7. Potensi NFT musik Sebagai Kolaborasi Antar Seniman

Kolaborasi melalui NFT menjadikan musisi tidak terbatas dalam berkreasi. Saat ini sudah ada beberapa musisi dan seniman yang berkolaborasi dalam bentuk NFT, misalnya antara musik dan seni visual yang dijadikan NFT musik dan visualnya sebagai *cover* dari NFT tersebut. Musisi dan seniman tidak perlu khawatir tentang pembagian royalti, smart contract akan mencatat perjanjian royalti yang disepakati dan nantinya secara otomatis masuk kedalam dompet digital masing-masing. Di Indonesia sendiri musisi yang menerapkan kolaborasi antar seniman dan musisi adalah Once Mekel.



Gambar 8. NFT kolaborasi Once Mekel
(Sumber: www.liputan6.com)

Kolaborasi NFT musik ini bernama Dream Team project yang terdiri dari berbagai musisi internasional salah satunya Jeff Scott Soto dan Ron Bumblefoot Tal. Kolaborasi ini menarik karena setiap pembelian dari NFT musik *human race* akan dikirimkan *track* lagu tersebut dan pembeli bisa ikut berkolaborasi dengan menambahkan aransemennya. *Track* tersebut nantinya dikirim lagi dan akan diseleksi untuk dirilis kembali dalam versi terbaik. Pendapatan kolaborasi ini akan disumbangkan kepada program human race yang bekerja sama dengan *ForestnNtion* untuk mencegah perubahan iklim.

3.4.8. Potensi NFT Sebagai Lisensi Musik

Ketika musik digunakan untuk kegiatan komersial oleh pihak lain, seperti mal, karaoke, *background* musik, film, iklan dan sebagainya maka penggunaan izin dalam memakai karya cipta musik oleh pengguna dilakukan dengan lisensi. Lisensi musik itu sendiri yaitu izin penggunaan musik yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk dikomersialkan atau untuk hak ekonomi atas ciptaannya dengan syarat tertentu. Lisensi tersebut membutuhkan kesepakatan dan proses yang panjang. Menurut imam lisensi musik yang biasa dilakukan saat ini di Indonesia masih berpotensi memunculkan masalah karena cara yang digunakan lembaga musik kolektif kurang transparan, sehingga banyak musisi merasa kurang adil dalam mendapatkan hak atas karyanya.

Menurut Imam Kikou (founder Sekudbeat) dalam wawancara pada 6 desember 2023, peran NFT dalam hal ini memberi kemudahan dalam lisensi dan transparansi antara lembaga musik kolektif dan pencipta lagu atau pemilik hak cipta. Sebagai contoh saat lisensi musik yang dibuat

melalui NFT dapat secara langsung diatur dalam kesepakatan *smart contract* seperti ketentuan harga dan syarat. Tidak hanya itu pembagian royalti akan lebih efektif antara pencipta lagu, pemilik hak cipta, dan lembaga musik kolektif secara transparan dan otomatis. Sehingga semua kecurangan atau pemalsuan dokumen bisa terhindarkan. Di Indonesia sendiri yang sudah menerapkan lisensi NFT musik adalah Sekudbeat NFT musik kolektif. Dengan lisensi NFT musik tidak hanya musisi yang di mudahkan, tetapi pihak pemakai hak cipta musik juga diuntungkan dengan proses yang cepat dan mudah.

4. Kesimpulan

Potensi NFT dalam industri musik, berpotensi untuk menghasilkan pendapatan-pendapatan baru dari peluang berkembangnya internet generasi tiga WEB 3.0 dimana semua hiburan dapat saling terhubung seperti *metaverse*, *game* dan kolaborasi yang tidak terbatas antara musisi, seniman atau industri lainnya yang menggunakan teknologi *blockchain*. Adopsi NFT dalam industri musik juga berpotensi menyelesaikan permasalahan musisi sebelumnya seperti royalti, transparansi dan kendali penuh atas karya musiknya. Selain itu kemunculan NFT tidak sepenuhnya menghilangkan pihak ketiga, namun melengkapi distribusi sebelumnya dan dapat menyelesaikan permasalahan antara pihak ketiga dan musisi sebagai pencipta lagu. Saat ini pihak ketiga masih mendominasi dalam industri musik, ditemukan juga label musik dan digital *streaming* musik yang mulai beradaptasi dengan mengadopsi NFT. Namun juga terdapat tantangan dan kendala yang menghambat NFT musik di adopsi seperti ketidakpastian regulasi, kesalahan persepsi terhadap teknologi NFT, kebiasaan konsumsi musik dalam bentuk NFT dan keterbatasan akses musik dalam bentuk NFT.

Dikarenakan pada saat penulis melakukan penelitian ini NFT masih baru di adopsi di industri musik maka saran untuk peneliti selanjutnya dalam penelitian dengan topik NFT dalam industri musik diharapkan dapat mencari narasumber yang mencakup berbagai bidang di industri musik, selain itu peneliti selanjutnya dapat lebih mendalami adopsi NFT musik diberbagai industri yang sudah diterapkan dimasa mendatang, serta pengaruhnya terhadap musisi, penggemar, pihak ketiga dan pelaku industri musik lainnya.

Deklarasi

Kontribusi penulis. Semua penulis memberikan kontribusi yang sama kepada kontributor utama untuk makalah ini. Semua penulis membaca dan menyetujui makalah akhir.

Pernyataan pendanaan. Tak satu pun dari penulis telah menerima dana atau hibah dari lembaga atau badan pendanaan untuk penelitian.

Konflik kepentingan. Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Informasi tambahan. Tidak ada informasi tambahan yang tersedia untuk makalah ini

Referensi

- Ante, L. (2022). Price Dynamics of Non-Fungible Tokens: The Case of the Digital Arts Market. *SSRN Electronic Journal*, 20, 1–9. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4080372>
- 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. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-05920-6>
- Clark Mitchell. (2022, June 6). *NFTs, explained*. Theverge. <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>
- Dwiarta, I. M. B., & Sugijanto, S. (2016). Analisis Segmentasi Pasar Berdasarkan Karakteristik Perilaku Nasabah Pengambil Kredit pada Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Citra Abadi di Babat Lamongan. *Majalah Ekonomi*, 1411, 295–303.
- Giovanny, A. (2022). *No TitleNFT Musik, Potensi Baru yang Bisa Dimanfaatkan Musisi*. Coinvestasi. <https://coinvestasi.com/belajar/nft-musik>

Kominfo. (2022). *Pengawasan Kementerian Kominfo terhadap Kegiatan Transaksi Non-Fungible Token (NFT) di Indonesia*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. https://www.kominfo.go.id/content/detail/39402/siaran-pers-no-9hmkominfo012022-tentang-pengawasan-kementerian-kominfo-terhadap-kegiatan-transaksi-non-fungible-token-nft-di-indonesia/0/siaran_pers

Santoso, A. B. (2023). *Apa Itu Metaverse*. Pintu.Co.Id. <https://pintu.co.id/academy/post/apa-itu-metaverse>

Sarmah, S. S. (2018). *Understanding Blockchain Technology: Abstracting the Blockchain*. 8(2), 23–29. <https://doi.org/10.5923/j.computer.20180802.02>

Sugiharto, A., Musa, Y., & Falahuddin, M. (2022). *NFT & METAVERSE: BLOCKCHAIN, DUNIA VIRTUAL & REGULASI* (Vol.1). Indonesia Legal Study for Crypto Asset and Blockchain