

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital saat ini bertransformasi secara global di seluruh dunia. Penggunaan teknologi tidak hanya mencakup dari sisi informasi bahkan terkait dengan keuangan serta investasi. Salah satu jenis investasi yang digemari saat ini yakni aset kripto. Aset kripto terdiri dari lima jenis salah satunya Ethereum (ETH) yang menjadi mata uang dalam *Non-Fungible Token* atau lebih dikenal dengan NFT (Patrick, 2021). NFT dinilai sebagai aset ekonomi yang dapat ditukar dengan uang dan pada umumnya ditemukan di *blockchain* yang akan berkembang menjadi *metaverse*. *Blockchain* merupakan teknologi yang digunakan sebagai sistem penyimpanan data digital yang terhubung melalui kriptografi. NFT pada umumnya dianggap sebagai aset digital yang berbentuk karya seni maupun barang koleksi yang biasa dipergunakan untuk membeli sesuatu secara virtual (Mutia, 2021). Perkembangan NFT di Indonesia pada ranah sosial media menarik perhatian masyarakat khususnya di era *blockchain* saat ini. *Blockchain* merupakan gambaran seperangkat ruang virtual sebagai tempat individu membuat dan menjelajah pengguna internet lain yang tidak berada pada ruang fisik yang sama. Sedangkan *Metaverse* merupakan hasil perkembangan dunia digital yang dipelopori oleh *blockchain*.

Blockchain merupakan teknologi yang digunakan sebagai sistem penyimpanan data digital yang terhubung melalui kriptografi. *Blockchain* merupakan gambaran seperangkat ruang virtual sebagai tempat individu membuat dan menjelajah pengguna internet lain yang tidak berada pada ruang fisik yang sama. Sedangkan *Metaverse* merupakan hasil perkembangan dunia digital yang dipelopori oleh *blockchain*. Dunia Investasi Indonesia semakin dibuat makin menarik dengan kemunculan Non Fungible Token atau yang disebut-sebut NFT. Munculnya NFT banyak mendapatkan perhatian dan minat

masyarakat terkhusus di Indonesia sendiri. NFT pada umumnya dianggap sebagai aset digital yang berbentuk karya seni maupun barang koleksi yang biasa dipergunakan untuk membeli sesuatu secara virtual (Mutia, 2021). Perkembangan NFT di Indonesia pada ranah sosial media menarik perhatian masyarakat khususnya di era *blockchain* saat ini.

Tren NFT direspon bijak sehingga potensi ekonomi semakin tinggi, namun ada banyak masalah hukum serta teknis berkaitan menggunakan NFT. Misalnya, kedudukan NFT dalam hak kekayaan intelektual, mengingat pemilik NFT tidak secara langsung memiliki aset atau karya seni yang dibelinya. NFT mempunyai tujuan untuk menghindari segala bentuk duplikat secara ilegal yang mana merupakan bentuk pelanggaran HKI seniman, namun di implementasinya NFT ini masih terkendala di lapangan pada menjamin kepemilikan karyanya dikarenakan kurang transparansi serta dilakukan atau dijalankan sang anonim dalam sistem *blockchain*, sehingga siapapun dapat menjamin seni digital menjadi karyanya dengan menyematkan token pada karya tersebut.

Persepsi keamanan biasa dikaitkan dengan ancaman yang menciptakan keadaan, kondisi, atau peristiwa yang berpotensi menyebabkan kesulitan ekonomi melalui sumber data atau jaringan yang mengalami kerusakan pengumpulan dan modifikasi data, penolakan layanan, dan/atau penipuan dan penyalahgunaan wewenang (Armesh et al., 2010). Sementara itu menurut Roca et al. (2009) persepsi privasi berhubungan dengan perasaan konsumen tentang adanya kemungkinan bahwa perusahaan online mengumpulkan dan menggunakannya data tentang individu secara tidak tepat. Platform NFT yang sedang berkembang ini dinilai masih terdapat masalah terkait keamanan seperti masalah NFT dalam hak kekayaan intelektual bahwa pengguna NFT tidak secara langsung memiliki aset atas karya seni yang dibeli. Pengguna hanya memiliki catatan yang menunjukkan kepemilikan token unik yang terkait dengan aset digital. Hal ini bertujuan menghindari bentuk plagiarisme sebagai bentuk pelanggaran hak intelektual karya seniman. Implementasi hal ini masih belum maksimal sebab sistem NFT belum dijalankan secara transparan (Aletha, 2021).

Kepercayaan konsumen online dapat dibentuk atau ditingkatkan melalui

kepuasan. Menurut Chung and Shin (2009) dalam konteks layanan secara fisik kepuasan pelanggan merupakan syarat penting untuk mencapai kinerja keuangan. Demikian pula pada lingkup e-commerce pelanggan dapat hilang jika mereka tidak dapat mengakses website atau jika pengalaman membuktikan layanan bisnis tidak memuaskan. menunjukkan bahwa kepuasan pelanggan di toko online terhadap e-tailer tergantung terutama pada evaluasi berbagai atribut kinerja, yang di antaranya adalah pada aspek keamanan dan privasi yang dirasakan oleh konsumen. Jin and Park juga membuktikan bahwa selain terhadap kepuasan, persepsi keamanan dan privasi juga dapat berpengaruh positif terhadap kepercayaan

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Apakah *perceived security* berpengaruh terhadap kepercayaan konsumen pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*?
- 1.2.2 Apakah kepercayaan konsumen berpengaruh terhadap peluang bisnis di Era *Blockchain*?
- 1.2.3 Apakah *perceived security* berpengaruh terhadap peluang bisnis pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*?
- 1.2.4 Apakah *perceived security* berpengaruh terhadap peluang bisnis melalui kepercayaan konsumen pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh *perceived security* terhadap kepercayaan konsumen pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh *perceived security* terhadap peluang bisnis pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh *perceived security* terhadap peluang bisnis pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*.

1.3.4 Untuk mengetahui pengaruh *perceived security* terhadap peluang bisnis melalui kepercayaan konsumen pada *Non-Fungible Token* di Era *Blockchain*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendorong dalam lahirnya penelitian-penelitian berikutnya yang dapat memperkaya dan membahas lebih dalam terkait topik yang diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor-faktor eksternal yang membuat pengguna mau menggunakan NFT sebagai alat instrument investasi, dan juga membahas mengenai penggunaan terhadap asset digital lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi pelaku usaha

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pelaku usaha terkait dengan penggunaan NFT di Era Blockchain agar pelaku usaha dapat mempertimbangkan penyediaan alat transaksi pertukaran asset digital maupun investasi terkait sehingga dapat meningkatkan penjualannya serta mampu memperluas pangsa pasarnya.

1.4.2.2 Bagi pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pemerintah sebagai regulator dalam upaya peningkatan media platform NFT yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat sehingga tujuan *asset digital* dapat tercapai dan berjalan sukses. Pemerintah diharapkan terus memperhatikan *issue-issue* penting dalam transaksi NFT, seperti keamanan dan investasi agar layanan NFT dapat terus ditingkatkan dan pengguna juga bisa terus meningkat.

1.4.2.3 Bagi perusahaan penyedia layanan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi perusahaan penyedia platform NFT agar dapat memperluas layanan pada kategori-kategori yang lain sehingga NFT dapat digunakan pada kategori yang semakin luas.

