

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP *FINANCIAL TECHNOLOGY* REWARD
BASED *CROWDFUNDING* PADA PROYEK DARI INDUSTRI KREATIF
(Studi pada Platform *Kickstarter.com*)**

Recca Ayu Hapsari, Aprinisa, & Agatha Jessica Putri
Fakultas Hukum Universitas Bandar Lampung
recca@ubl.ac.id, aprinisa@ubl.ac.id, jessiagatha2000@gmail.com

Abstract

Bank Indonesia stated that Financial Technology/Fintech is the result of a combination of technology and financial services. Platforms such as Kickstarter, Indiegogo, Lending Club, Rock et Hub are becoming increasingly popular for crowdfunding new products and services. The type of contribution that supporters make determines the difference between these platforms. Kickstarter supporters can see first hand the creative process and contribute to the project's success. Several community groups have also developed insights to make the most of internet facilities. The research method used a normative legal approach and an empirical approach. The data collection technique used in this research is library research. Legal protection for financial technology reward based crowdfunding in creative industry projects (Studies on the Kickstarter.com Platform) explains that Kickstarter has adopted a general policy regarding copyright in accordance with the Digital Millennium Copyright Act of 1998.

***Keywords:* Financial Technology; Technology; Kickstarter**

Abstrak

Bank Indonesia menyebutkan bahwa *Financial Technology/Fintech* merupakan hasil penggabungan antara teknologi dan layanan keuangan. Platform seperti *Kickstarter, Indiegogo, Lending Club, Rock et Hub* menjadi semakin populer untuk *CrowdFunding* produk dan layanan baru. Jenis kontribusi yang dibuat pendukung menentukan perbedaan antara platform ini. Pendukung *Kickstarter* dapat melihat langsung proses kreatif dan berkontribusi pada kesuksesan proyek. Beberapa kelompok masyarakat juga telah mengembangkan wawasan untuk memanfaatkan fasilitas internet secara maksimal. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan hukum normatif dan pendekatan empiris. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian Pustaka. Perlindungan hukum terhadap *financial technology reward based crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi pada Platform *Kickstarter.com*) menerangkan bahwa *Kickstarter* telah mengadopsi kebijakan umum terkait hak cipta sesuai dengan *Digital Millennium Copyright Act of 1998*.

***Kata kunci :* Financial Technology ; Teknologi ; Kickstarter**

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah memasuki hampir semua lini dalam kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi berperan dalam menciptakan kemudahan bagi aktivitas manusia, memunculkan ide-ide baru yang belum atau bahkan tidak pernah terpikirkan sebelumnya, dan hal-hal lain yang telah banyak mengubah cara manusia dalam melakukan sesuatu.¹ Namun, pesatnya perkembangan teknologi membawa dampak pada fenomena *disruptive innovation*. *Disruptive innovation* diartikan sebagai inovasi yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru melalui pemanfaatan teknologi.² Inovasi tersebut biasanya menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih efisien serta bermanfaat. Dikatakan disruptif karena tidak jarang inovasi baru tersebut berhasil mentransformasi sistem yang telah mapan bahkan menyasar segmen pasar tertentu yang sudah dikuasai pemain lama sebelumnya. Fenomena tersebut juga dialami oleh industri jasa keuangan.³

Aktivitas *financial technology* dibagi menjadi beberapa bidang antara lain *payment*, *peer to peer lending*, dan *crowdfunding*. Bentuk-bentuk tersebut memiliki fungsi dan karakteristik masing-masing serta menyasar segmen pasar yang berbeda. Salah satu yang menjadi fokus dalam pembahasan pada penelitian ini yaitu *crowdfunding*. *Crowdfunding* diartikan sebagai urun dana yang dilakukan oleh individu maupun kelompok secara beramai-ramai mendanai proyek tertentu yang sifatnya komersial maupun sosial. Terdapat empat bentuk *crowdfunding*, yaitu *donation-based* dan *reward-based* termasuk kedalam bentuk *crowdfunding* yang penggunaannya untuk tujuan sosial serta *lending-based* dan *equity based* yang penggunaannya ditujukan untuk komersial (investasi).

Bentuk pendanaan baru untuk pengusaha kecil baru-baru ini muncul: pengusaha beralih ke

sejumlah besar individu, kerumunan, untuk mengumpulkan dana yang disebut *Crowdfunding* yang menggambarkan sejumlah besar kontribusi keuangan investor untuk proyek, produk, atau ide bisnis telah muncul sebagai kemungkinan alternatif bagi individu untuk menerima pendanaan di berbagai cara.⁴

Tren ekonomi dunia memasuki era baru, dan ekonomi kreatif tumbuh dengan cepat. Untuk dukungan pendanaan, bidang ini membutuhkan dukungan dan perlindungan dari masyarakat dan pemerintah. Usaha kecil dan menengah (UKM) mendominasi sektor kreatif, dan mereka membutuhkan perantara dari lembaga keuangan formal (bank) yang sulit dijangkau. *Crowdfunding* merupakan salah satu bentuk *fintech* yang berkembang cukup pesat. Beberapa *crowdfunding* platform telah berhasil menggalangkan dana untuk proyek tertentu seperti platform Kickstarter yang mendanai proyek karya seni seperti film. Kitabisa merupakan platform asal Indonesia yang bergerak di bidang kemanusiaan. Tidak hanya untuk kepentingan sosial, beberapa platform juga telah berhasil menerapkan model *crowdfunding* yang berbasis investasi untuk tujuan pembangunan *affordable house* hingga pengembangan UKM.

Usaha Kecil Menengah (UKM) merupakan sektor perekonomian yang sangat diperhitungkan di Indonesia mengingat perannya sebagai penyokong perekonomian nasional. Dibalik perannya yang sangat vital terhadap perekonomian, UKM masih menghadapi berbagai kendala utama salah satunya adalah permodalan. Padahal, permodalan menjadi salah satu kunci keberlangsungan suatu usaha. UKM yang didukung dengan permodalan yang memadai memiliki potensi untuk berkembang lebih besar lagi. Terdapat beberapa pilihan bagi UKM untuk memperoleh permodalan. Salah satunya melalui lembaga perbankan. Namun, fasilitas pembiayaan yang ditawarkan oleh perbankan dirasa kurang sesuai untuk menjadi solusi permasalahan permodalan bagi UKM. Hal ini dikarenakan sebagian besar UKM dianggap

¹ Schwab, K., 2019. *Revolusi Industri Keempat*. Gramedia Pustaka Utama.

²

³ Silalahi, T.S., 2019. *Pemuda Milenial*. CV Jejak (Jejak Publisher).

⁴ Kraus dkk. 2016. *Strategies for reward-based crowdfunding campaigns*. Journal of Innovation & Knowledge, Volume 1 Number 1, hlm. 13-23

tidak *bankable* atau tidak memenuhi syarat-syarat pengajuan pembiayaan di perbankan padahal UKM membutuhkan dana yang cepat, administrasi yang tidak berbelit dengan biaya yang lebih rendah dan ini menjadi hambatan yang serius bagi UKM.

Konsep *crowdsourcing*, di mana "kerumunan" orang memberikan saran dan umpan balik untuk mengembangkan aktivitas startup, adalah dasar dari *CrowdFunding*. Tujuan *CrowdFunding* adalah untuk mengumpulkan dana melalui penggunaan platform media sosial seperti *Twitter*, *Facebook*, *LinkedIn*, dan situs *blog*. Tujuan utama dari *CrowdFunding* adalah untuk menyediakan metode pendanaan alternatif kepada pengusaha. *Crowdfunding* atau penggalangan dana telah menjadi fenomena dalam 1 dekade ini, di Indonesia sendiri pada tahun 2009-2011 diawali dengan munculnya fenomena penggalangan dana dengan Koin Keadilan Prita, di mana terkumpul sebanyak 800 juta rupiah uang receh seberat kurang lebih 2,5 ton (Tempo Interaktif, 2011). Setelah itu muncul beberapa gerakan penggalangan dana seperti Koin untuk Bilqis yang membutuhkan dana 1 milyar Rupiah untuk biaya cangkok hati, dan juga muncul platform-platform *Crowdfunding* buatan tanah air seperti *Kitabisa.com*, *AyoPeduli.com*, *Wujudkan.com* dan lainnya. Di tataran global ada *IndieGoGo.com* dan *kickstarter.com* yang telah menghasilkan ratusan juta dollar sejak tahun 2009. Timbul permasalahan *Usability* (daya guna) ketika muncul platform-platform *Crowdfunding*.

Platform seperti *Kickstarter*, *Indiegogo*, *Lending Club*, *Rock et Hub*, dan banyak lainnya menjadi semakin populer untuk *CrowdFunding* produk dan layanan baru. Jenis kontribusi yang dibuat pendukung menentukan perbedaan antara platform ini. *Lending Club* dan *Kickstarter* didasarkan pada pinjaman dan ekuitas, sedangkan *Indiegogo* dan *Kickstarter* didasarkan pada hadiah dan donasi.⁵

⁵ Aygoren dan Koch. 2021. *Community Support or Funding Amount: Actual Contribution of Reward-Based Crowdfunding to Market Success of Video Game Projects on Kickstarter*, Sustainability, Volume 13 Number 16, hlm. 9195

Suatu bentuk *CrowdFunding* yang dikenal sebagai *reward CrowdFunding* memanfaatkan hadiah untuk memikat investor atau penyandang dana. Karena itu, *startup* baru dan usaha kecil dapat menggunakan sistem *Reward* secara efektif. Investor akan merasa menjadi bagian dari tahap awal perusahaan berkat hadiahnya. Hadiah berupa *merchandise* juga bisa digunakan untuk mempromosikan *brand* perusahaan. Tawarkan diskon, keanggotaan eksklusif, layanan uji coba gratis, produk pra-rilis, dan keuntungan lain untuk hadiah *CrowdFunding*.

Di platform *CrowdFunding*, pengusaha memulai kampanye mereka dengan menetapkan tujuan pendanaan dan menjelaskan konsep proyek. Biasanya, mereka menyertakan gambar dan video prototipe, proses dan tim kreatif, dan tingkat hadiah desain sebagai materi visual. Kampanye yang telah diluncurkan dapat terhubung ke jejaring sosial, memungkinkan pengembangan efek jaringan dan memperluas jumlah pendukung potensial. Untuk jangka waktu yang telah ditentukan, kampanye online dapat mengumpulkan uang, yang kemudian dapat didistribusikan ke pelaku bisnis sesuai dengan kebijakan pembayaran platform. Semua atau tidak sama sekali adalah strategi *CrowdFunding* berbasis hadiah yang paling umum. Model *keep what you raise* memungkinkan pengusaha untuk menyimpan uang terlepas dari apakah tujuan pendanaan tercapai. Kontribusi keuangan hanya diberikan kepada pengusaha jika tujuan pendanaan terpenuhi.⁶

Pembuat konten dapat berbagi dan mengumpulkan minat pada proyek kreatif tertentu yang ingin mereka luncurkan di *Kickstarter*, sebuah platform pendanaan. Ini sepenuhnya didorong oleh *CrowdFunding*, yang berarti bahwa proyek-proyek ini dimungkinkan oleh publik dan uang yang mereka sediakan. Teman, penggemar, dan individu acak menawarkan untuk membiayai setiap proyek dengan imbalan hadiah atau produk jadi itu sendiri.

⁶ Dobrova Nevena. 2019. *The Characteristics of Bulgarian Reward-Based Crowdfunding Campaigns*. Journal of the Union of Scientists, Volume 8 Number 1, hlm. 174-182

Untuk memberi tahu pemirsa tentang proyek dan prototipe mereka, pembuat dapat menyiapkan halaman dengan teks, video, dan foto untuk menampilkan semua detailnya. Pembuat proyek menetapkan target pendanaan, tenggat waktu, dan berbagai hadiah yang dapat diterima pemberi dana sebagai imbalan atas jumlah tertentu. Hadiahnya lebih besar, semakin banyak yang mereka janjikan).

Proyek dapat dikembangkan dan diproduksi setelah cukup banyak orang yang menyumbangkan sejumlah kecil uang untuk memenuhi tujuan pencipta pada tanggal yang ditentukan. Pendukung yang menjanjikan uang mungkin harus menunggu berbulan-bulan untuk menerima atau mengakses produk jadi, tergantung pada kerumitan proyek.

Pendukung *Kickstarter* dapat melihat langsung proses kreatif dan berkontribusi pada kesuksesan proyek. Selain itu, mereka dapat memilih dari pilihan hadiah eksklusif yang disediakan oleh pembuat proyek. Bergantung pada proyeknya, hadiah dapat mencakup salinan produk jadi (CD, DVD, buku, dll.) atau pengalaman khusus proyek. Selain itu, pendukung dapat menjanjikan proyek tanpa memilih hadiah. *set all-in-one cloud pool* Pembuka saham dan pembuat proyek mempertahankan kepemilikan penuh atas kreasi mereka, dan *Kickstarter* tidak dapat digunakan untuk meminta pinjaman atau menawarkan ekuitas.

Platform terkenal untuk *CrowdFunding* adalah *Kickstarter.com*. Pengguna menyumbangkan dana untuk kampanye *Kickstarter*. Salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan proyek adalah para pengguna ini, yang disebut sebagai "pendukung". Kampanye *Kickstarter* dapat menggunakan "peregangan tujuan", yang bergantung pada jumlah yang dijanjikan, memungkinkan pendukung untuk menerima hadiah jika tujuan peregangan tercapai dan berfungsi sebagai tonggak keuangan di atas tujuan awal. Kebijakan "semua atau tidak sama sekali" dari *Kickstarter* berarti bahwa pemimpin proyek dan penjamin tidak akan menerima dana apa pun jika proyek

gagal memenuhi tujuan keuangannya.⁷

Tujuan dari platform *Kickstarter* adalah untuk mendukung upaya kreatif. *Kickstarter* berpendapat bahwa tempat yang aman untuk ekspresi kreatif dan seni diperlukan untuk masyarakat yang berkembang dan sehat. Karena *Kickstarter* menginginkan orang-orang kreatif, bahkan mereka yang belum pernah membuat apa pun sebelumnya, untuk memimpin, ia tidak ingin elite seni atau industri hiburan menentukan budayanya. Menempatkan kekuatan pada tempatnya, *Kickstarter* membantu pembuat terhubung langsung dengan komunitas mereka. *Kickstarter* memiliki komitmen yang kuat terhadap tujuannya. Piagam perusahaan *Kickstarter* diperbarui untuk memasukkan komitmen khusus untuk mendukung upaya kreatif, memerangi ketidaksetaraan, dan mempromosikan seni dan budaya.

Penulis tertarik untuk menulis artikel ini dengan judul Perlindungan Hukum Terhadap *Financial Technology Reward Based Crowdfunding* Pada Proyek Industri Kreatif (Studi Pada Platform *Kickstarter*) berdasarkan uraian latar belakang di atas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan hukum normatif dan pendekatan empiris. Sifat penelitian ini adalah deskriptif analisis, artinya meliputi ruang lingkup penelitian yang menguraikan, mengkaji, menjelaskan, dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan peraturan perundang-undangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian Pustaka. Hal ini sangat penting sebagai teori maupun sebagai data pendukung. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data yang terdiri dari studi kepustakaan, observasi dan wawancara.

Tahapan pengolahan data penelitian ini yaitu mulai dari Pengecekan Data, Klasifikasi Data dan yang terakhir Sistematika data. Data yang terkumpul merupakan hasil informasi dan

⁷ Fabian Froding. 2022. *Analyzing The Crowdfunding Performance Of Metroidvanias On Kickstarter*. University of Skovde, Sweden, hlm. 2

literatur, yang dihubungkan dengan literatur dan teori yang ada terkait masalah, dilanjutkan dengan mencari solusi dengan menganalisis bentuk kalimat agar mudah dipahami, dan terakhir menarik kesimpulan untuk mendapatkan hasil.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perlindungan hukum terhadap *Financial Technology Reward Based Crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi Pada Platform *Kickstarter.com*)

Teknologi keuangan (*financial technology*) adalah sebuah hasil korelasi internet dengan ranah teknologi untuk mempermudah akses pelanggan dalam sektor keuangan. Teknologi keuangan memberikan dampak yang signifikan pada evolusi keuangan, sebagai contoh dalam hal produk keuangan, bisnis keuangan, dan perangkat lunak yang berkaitan dengan keuangan serta komunikasi.⁸ Teknologi keuangan sudah menjadi kebutuhan bagi berbagai perusahaan, seperti perusahaan *start up* ataupun yang sudah menjadi perusahaan ternama. Teknologi keuangan memberikan teknologi yang lebih berinovatif dengan keamanan yang lebih baik, efisiensi, dan peluang.⁹ Teknologi keuangan menjadi landasan baru bagi perekonomian dengan menjanjikan ketiga hal berikut teknologi keuangan menawarkan produk dan solusi baru yang sebelumnya sulit dilakukan oleh layanan jasa keuangan, kedua teknologi keuangan memberikan peluang dengan konsep dan penerapan teknologi yang baru, dan serta memiliki sifat yang dinamis dan sesuai bagi ranah keuangan yang diharuskan selalu berinovasi dan dituntut melayani konsumen secara cepat dan akurat.

Kickstarter adalah suatu platform pendanaan untuk proyek industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan

keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu. Mulai dari film, game, dan musik hingga seni, desain, dan teknologi. Kickstarter penuh dengan ide-ide ambisius, inovatif, dan imajinatif yang diwujudkan melalui dukungan langsung dari orang lain. Semua yang ada di Kickstarter harus berupa proyek dengan tujuan yang jelas, seperti membuat album, buku, atau karya seni. Sebuah proyek pada akhirnya akan selesai, dan sesuatu akan diproduksi olehnya.

Kickstarter merupakan platform pendanaan umum terbesar di dunia. Kickstarter pertama kali didirikan pada tahun 2009 dan berasal dari New York [1]. Misi perusahaan ini adalah untuk membantu mempersempatkan proyek-proyek kreatif bagi kehidupan manusia. Apabila proyek telah berhasil mencapai target penggalangan dana, Kickstarter mengambil dana provisi sebesar 5% dari dana yang didapat. Namun, apabila suatu proyek tidak berhasil mencapai target, maka dana yang didonasikan akan dikembalikan kepada setiap donatur. Kickstarter pun telah melahirkan berbagai proyek yang mendunia. Beberapa karya diantaranya ialah Pebble smartwatch dan film Veronica Mars.

Crowdfunding merupakan salah satu teknik pendanaan yang saat ini dilirik oleh anak muda untuk mengembangkan bisnisnya tanpa memiliki modal yang besar. Salah satu proyek *crowdfunding* yang terkenal di Indonesia ialah NAMA Indonesia, yakni produsen tas backpack. Untuk kalangan mancanegara, proyek yang terealisasi melalui *crowdfunding* ialah Pebble smartwatch. Pebble pun adalah salah satu contoh proyek yang berhasil melakukan penggalangan dana melalui *website crowdfunding* Kickstarter.¹⁰

Berdiri pada tahun 2009, Kickstarter menjalankan programnya untuk membantu ide kreatif (seni) yang dapat berkembang dengan pengumpulan dananya. Kickstarter juga tidak melihat

⁸ Gomber, P., Koch, J.A. and Siering, M., 2017. Digital Finance and FinTech: current research and future research directions. *Journal of Business Economics*, 87, hal .537.

⁹ Lee, J., Bagheri, B. and Kao, H.A., 2015. A cyber-physical systems architecture for industry 4.0-based manufacturing systems. *Manufacturing letters*, 3, pp.18-23.

¹⁰ M. Thibodeau, "What Is Kickstarter?," 21 May 2018. [Online]. Tautan: <https://www.theparallelconnection.com/blog/2018/5/21/what-is-kickstarter>. [Diakses 23 November 2018]

segala keuntungan yang didapat melainkan pencapaian dari misi tersebut. Memiliki 14.337.097 penyokong, 140.504 proyek yang telah didanai dan 3.881 proyek yang sedang berjalan. Menjanjikan pendapatan lebih dari 1 miliar dolar Amerika. Pendukung berjanji pada proyek untuk membantu mereka menjadi hidup dan mendukung proses kreatif. Untuk berterima kasih kepada pendukung mereka atas dukungan mereka, pembuat proyek menawarkan hadiah unik yang sesuai dengan semangat dari apa yang ingin mereka ciptakan. Pencipta adalah orang atau tim di balik ide proyek, bekerja untuk mewujudkannya. Pendukung adalah orang-orang yang menjanjikan uang untuk bergabung dengan pembuat konten dalam mewujudkan proyek. Sedangkan hadiah adalah kesempatan pencipta untuk berbagi bagian dari proyek mereka dengan komunitas pendukung mereka. Biasanya, ini adalah pengalaman unik, edisi terbatas, atau salinan dari karya kreatif yang diproduksi.

Berdasarkan hasil wawancara melalui email oleh kickstarter menerangkan bahwa kickstarter mempunyai istilah “*all or nothing*” yaitu pendanaan semua atau tidak sama sekali. Kami menetapkan model semua atau tidak sama sekali guna melindungi pembuat konten dan meminimalkan resiko bagi semua orang. Dengan tidak mengeluarkan dana kecuali proyek mencapai tujuannya, ini memastikan bahwa pencipta memiliki cukup uang untuk melakukan apa yang mereka janjikan dan mereka tidak diharapkan untuk menyelesaikan proyek tanpa dana yang diperlukan untuk melakukannya. Ini juga meyakinkan para pendukung bahwa mereka hanya mendanai ide-ide kreatif yang akan berhasil. Kami telah melihat bahwa memiliki tujuan untuk bersatu menciptakan rasa urgensi ini membuat pendukung berinvestasi secara pribadi untuk mendapatkan lebih banyak pendukung, dan itu membuat setiap pendukung menjadi bagian dari komunitas yang melewati garis finis bersama. Pendukung harus bersatu untuk mengumpulkan jumlah dana yang dibutuhkan pencipta.

Berdasarkan hasil wawancara melalui email oleh Kickstarter menerangkan bahwa tujuan dari pendanaan adalah untuk mengumpulkan sejumlah

uang yang dibutuhkan pencipta untuk menyelesaikan proyek mereka. Orang-orang mendukung proyek karena mempunyai sebuah alasan. Mereka mungkin mendukung proyek teman, atau mendukung upaya baru dari seseorang yang sudah lama mereka kagumi. Mereka mungkin terinspirasi oleh ide baru, atau hanya termotivasi oleh hadiah proyek. Apa pun alasannya, orang-orang mendukung proyek karena mereka ingin mengambil bagian dalam membantu mewujudkannya. Mendukung sebuah proyek lebih dari sekadar menjanjikan dana kepada pencipta, tetapi juga menjanjikan dukungan untuk ide kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara melalui email oleh kickstarter menerangkan bahwa terkait dengan perlindungan secara hukum terhadap *Financial Technology Reward Based Crowd-Funding* pada proyek industri kreatif (Studi pada Platform Kickstarter.com) adalah berkaitan dengan hak cipta. Kickstarter telah mengadopsi kebijakan umum terkait hak cipta sesuai dengan *Digital Millennium Copyright Act of 1998*. Bagian 512 DMCA mengatur aturan untuk melaporkan pelanggaran hak cipta dan untuk mengajukan pemberitahuan tanggapan. Jika Anda yakin hak cipta Anda dilanggar, Anda dapat melaporkan dugaan pelanggaran tersebut. Jika proyek Anda menjadi subjek pemberitahuan penghapusan, Anda dapat mengirimkan pemberitahuan tanggapan. Kickstarter telah mengadopsi kebijakan, dalam keadaan yang sesuai, menghentikan akun pengguna yang berulang kali melanggar hak kekayaan intelektual orang lain.

Kickstarter juga dapat menghentikan akun pengguna berdasarkan satu pelanggaran sekalipun. Adapun cara melaporkan hak cipta yaitu Jika Anda tidak yakin apakah materi di Kickstarter melanggar hak cipta Anda, konsultasikan dengan pengacara sebelum mengajukan pemberitahuan DMCA. Keliru menyatakan bahwa materi melanggar hak cipta Anda dapat membuat Anda bertanggung jawab atas kerugian, termasuk biaya dan biaya pengacara yang dikeluarkan oleh Pembuat Proyek atau pihak lain. Jika Anda yakin bahwa hak cipta Anda telah dilanggar, Anda dapat mengajukan pemberitahuan DMCA dengan melengkapi formulir DMCA kami atau dengan

mengirim email kepada kami di copyright@kickstarter.com.

Berdasarkan hasil wawancara melalui email oleh kickstarter menerangkan bahwa setiap perselisihan dengan kami harus ditangani di New York berdasarkan undang-undang Negara Bagian New York Kami di Kickstarter mendorong Anda untuk menghubungi kami jika Anda mengalami masalah sebelum beralih ke pengadilan. Tim dukungan Kickstarter kami siap menjawab pertanyaan Anda. Anda dapat menghubungi kami melalui email ke support@kickstarter.com sehingga salah satu agen tim dukungan kami dapat membalas Anda secara pribadi dan mencoba menyelesaikan masalah Anda.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap *financial technology reward based crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi pada Platform Kickstarter.com) menerangkan bahwa Kickstarter telah mengadopsi kebijakan umum terkait hak cipta sesuai dengan *Digital Millennium Copyright Act of 1998*. *Digital Millennium Copyright Act* adalah sebuah aturan yang mengatur tentang hak cipta atas konten digital. DMCA disahkan di Amerika Serikat pada tahun 1998. Konten digital merupakan hasil karya seseorang baik berupa teks, gambar, foto, video, dan lainnya yang dikemas dalam format digital. DMCA bertujuan melindungi pembuat konten dari semua tindakan penyalahgunaan tersebut sekaligus melindungi pihak ketiga dari tuntutan hukum. Hal ini merupakan fasilitas yang diberikan oleh kickstarter dalam melindungi proyek industri kreatif pada platform tersebut.

2. Akibat hukum dari ingkar janji salah satu pihak dalam *Financial Technology Reward Based CrowdFunding* pada proyek industri kreatif (Studi Pada Platform *Kickstarter.com*)

Berdasarkan hasil wawancara melalui email kickstarter menerangkan bahwa Kickstarter menyediakan platform pendanaan untuk proyek kreatif. Saat kreator memposting proyek di Kickstarter, mereka mengundang orang lain untuk membuat kontrak dengan mereka. Siapa pun yang

mendukung proyek menerima tawaran pencipta, dan membentuk kontrak itu. Kontrak adalah perjanjian hukum langsung antara pencipta dan pendukung mereka.

Ketentuan yang mengatur perjanjian itu adalah Ketika sebuah proyek berhasil didanai, pencipta harus menyelesaikan proyek tersebut dan memenuhi masing-masing hadiah. Setelah pencipta melakukannya, mereka telah memenuhi kewajiban mereka kepada pendukung mereka. Sepanjang proses, pencipta berutang standar usaha yang tinggi kepada pendukung mereka, jujur komunikasi, dan dedikasi untuk menghidupkan proyek.

Pada saat yang sama, pendukung harus memahami bahwa mereka tidak membeli sesuatu ketika mereka mendukung proyek-mereka membantu membuat sesuatu yang baru, bukan memesan sesuatu yang sudah ada. Mungkin ada perubahan atau penundaan, dan ada kemungkinan terjadi sesuatu yang mencegah pencipta untuk dapat menyelesaikannya proyek seperti yang dijanjikan. Jika kreator tidak dapat menyelesaikan proyeknya dan memenuhi hadiah, mereka gagal memenuhi persyaratan tersebut kewajiban pokok perjanjian ini.

Untuk memperbaikinya, mereka harus melakukan segala upaya yang wajar untuk membawa proyek ke kesimpulan terbaik bagi para pendukung. Pencipta hanya memperbaiki situasi dan memenuhi kewajiban mereka kepada pendukung jika:

1. mereka memposting pembaruan yang menjelaskan pekerjaan apa yang telah dilakukan, bagaimana dana digunakan, dan apa yang mencegah mereka dalam menyelesaikan proyek sesuai rencana.
2. mereka bekerja dengan rajin dan dengan itikad baik untuk membawa proyek ke kesimpulan terbaik dalam jangka waktu yang telah dikomunikasikan kepada pendukung.
3. mereka dapat menunjukkan bahwa mereka telah menggunakan dana dengan tepat dan melakukan segala yang masuk akal upaya untuk menyelesaikan proyek seperti yang dijanjikan. Mereka jujur dan tidak membuat

pernyataan yang keliru dalam pendukung komunikasi mereka.

4. mereka menawarkan untuk mengembalikan sisa dana kepada pendukung yang belum menerima hadiah mereka (dalam proporsional dengan jumlah yang dijamin), atau jelaskan bagaimana dana tersebut akan digunakan untuk menyelesaikannya proyek dalam beberapa bentuk alternatif. Pencipta bertanggung jawab penuh untuk memenuhi janji yang dibuat dalam proyek mereka. Jika mereka tidak dapat memenuhi ketentuan perjanjian ini, mereka dapat dikenakan tindakan hukum oleh pendukung. Kickstarter berhak untuk mengambil tindakan apa pun yang dianggap tepat sehubungan dengan dana kampanye saat perselisihan tertunda.

Berdasarkan hasil wawancara melalui email kickstarter menerangkan bahwa Kami tidak mengawasi kinerja proyek, dan kami tidak menengahi perselisihan antar pengguna. Kickstarter tidak bertanggung jawab atas kerusakan atau kerugian apa pun yang terkait dengan penggunaan Anda atas Layanan. Kami tidak terlibat dalam perselisihan antar pengguna, atau antara pengguna dan pihak ketiga mana pun terkait dengan penggunaan Layanan. Kami tidak mengawasi kinerja atau ketepatan waktu proyek, dan kami tidak mendukung konten apa pun yang dikirimkan pengguna ke Situs. Saat Anda menggunakan Layanan, Anda melepaskan Kickstarter dari klaim, kerugian, dan tuntutan dari setiap jenis yang diketahui atau tidak diketahui, diduga atau tidak diduga, diungkapkan atau tidak diungkapkan yang timbul dari atau dengan cara apa pun terkait dengan perselisihan dan Layanan tersebut.

Semua konten yang Anda akses melalui Layanan adalah risiko Anda sendiri. Anda sepenuhnya bertanggung jawab atas kerusakan atau kerugian yang diakibatkan oleh pihak mana pun. Jika sesuatu yang buruk terjadi akibat Anda menggunakan Kickstarter, kami tidak bertanggung jawab (melebihi jumlah kecil). Sejauh diizinkan oleh undang-undang, dalam keadaan apa pun Kickstarter, direktur, karyawan, mitra, pemasok, atau penyedia kontennya tidak akan bertanggung jawab atas kerugian tidak langsung,

insidental, hukuman, konsekuensial, khusus, atau patut dicontoh dalam bentuk apa pun, termasuk tetapi tidak terbatas pada kerusakan yang diakibatkan oleh akses, penggunaan, atau ketidakmampuan Anda untuk mengakses atau menggunakan Layanan untuk setiap keuntungan yang hilang, kehilangan data, atau biaya pengadaan atau barang atau jasa pengganti atau untuk perilaku konten pihak ketiga mana pun di Situs. Dalam keadaan apa pun, tanggung jawab Kickstarter atas kerusakan langsung tidak akan melebihi seratus dolar AS (\$100,00).

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa Akibat hukum dari ingkar janji salah satu pihak dalam *Financial Technology Reward Based Crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi Pada Platform *Kickstarter.com*) adalah mereka dapat dikenakan tindakan hukum yang berlaku dan setiap perselisihan dengan kickstarter harus ditangani di New York berdasarkan undang-undang Negara Bagian New York.

D. Simpulan

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap *financial technology reward based crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi pada Platform *Kickstarter.com*) menerangkan bahwa Kickstarter telah mengadopsi kebijakan umum terkait hak cipta sesuai dengan *Digital Millennium Copyright Act of 1998*. *Digital Millennium Copyright Act* adalah sebuah aturan yang mengatur tentang hak cipta atas konten digital. DMCA disahkan di Amerika Serikat pada tahun 1998. Konten digital merupakan hasil karya seseorang baik berupa teks, gambar, foto, video, dan lainnya yang dikemas dalam format digital. DMCA bertujuan melindungi pembuat konten dari semua tindakan penyalahgunaan tersebut sekaligus melindungi pihak ketiga dari tuntutan hukum. Hal ini merupakan fasilitas yang diberikan oleh kickstarter dalam melindungi proyek industri kreatif pada platform tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa Akibat hukum dari ingkar janji

salah satu pihak dalam *Financial Technology Reward Based Crowdfunding* pada proyek industri kreatif (Studi Pada Platfrom *Kickstarter.com*) adalah mereka dapat dikenakan tindakan hukum yang berlaku dan setiap perse- lisihan dengan kickstarter harus ditangani di New York berdasarkan undang-undang Negara Bagian New York.

Sebagai hukum utama dalam melindungi hak cipta sebaiknya kickstarter lebih memberikan pengaturan yang jelas terkait perlindungan hak cipta secara elektronik dengan memperhatikan perbuatan-perbuatan yang menjurus kearah pelanggaran hak cipta. Sehingga dapat menjamin dan memberikan perlindungan yang tepat bagi para pencipta.

Proyek industri kreatif pada platfrom kickstarter mendapat kepercayaan penuh bagi para pendukung sehingga diharapkan kerjasama yang baik bagi para pencipta agar dapat berkomunikasi yang jelas dan juga transparan kepada pendukung guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dalam berjalannya suatu proyek. Sehingga dapat menjamin kesejahteraan dalam proyek tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aji dan Fukuhara.2021. *The economics of Fintech*, Springer

Lukmanul Hakim dan Recca Ayu Hapsari. 2022. (Buku ajar) *Financial Technology Law*. Adab, Indramayu

Wahyuddin. 2022. *Financial Technology: Sistem Keuangan Digital*. Yayasan Kita Menulis

Artikel Jurnal

Aygoren dan Koch. 2021. *Community Support or Funding Amount: Actual Contribution of Reward-Based Crowdfunding to Market Success of Video Game Projects on*

Kickstarter, Sustainability, Volume 13 Number 16, hlm. 9195

Dobrevna Nevena. 2019. *The Characteristics of Bulgarian Reward-Based Crowdfunding Campaigns*. Journal of the Union of Scientists, Volume 8 Number 1, hlm. 174-182

Fabian Froding. 2022. *Analyzing The Crowdfunding Performance Of Metroidvanias On Kickstarter*. University of Skovde, Sweden, hlm. 2

Gutiérrez dan Sáez. 2018. *The promise of reward crowdfunding*. Corporate Governance An International Review, Volume 26 Number 5, hlm. 355-373

Hartomo, B.A., 2019. PENGEMBANGAN LAYANAN OTOMATIS PADA SISTEM OPERASI LINUX MENGGUNAKAN KICKSTART UNTUK MEMPERCEPAT PROSES INSTALASI DAN KONFIGURASI (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

Kraus dkk. 2016. *Strategies for reward-based crowdfunding campaigns*. Journal of Innovation & Knowledge, Volume 1 Number 1, hlm. 13-23

Lee, J., Bagheri, B. and Kao, H.A., 2015. A cyber-physical systems architecture for industry 4.0-based manufacturing systems. *Manufacturing letters*, 3.18-23.

Rahmat Dwi. 2017. *Perkembangan Fintech di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo*. Prodi Pendidikan IPS FIS UNNES dan MGMP IPS PKN, Pekalongan, hlm. 76

Recca Ayu Hapsari. 2022. Tinjauan Yuridis Perlindungan Konsumen Terhadap Masyarakat Yang Melakukan Fintech Peer-To-Peer Lending Atau Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis

Teknologi Informasi (Lpmubti) Dalam Sebuah Aplikasi Pinjaman Online (Julo) (Studi Penelitian : Otoritas Jasa Keuangan (Ojk) Provinsi Lampung). Jurnal Case Law. Fakultas Hukum Universitas Bandar Lampung

Schwab, K., 2019. Revolusi Industri Keempat. Gramedia Pustaka Utama.

Silalahi, T.S., 2019. Pemuda Milenial. CV Jejak (Jejak Publisher).

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN LAINNYA

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Amandemen)

Undang-undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa keuangan

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital Di Sektor Jasa Keuangan

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 6/POJK.07/2022 tentang Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 10/POJK.05/2022 tentang Pendanaan Fintech Lending