



BE
KRAF

Blockchain: Beyond Cryptocurrency

Muhammad Neil El Himam
Badan Ekonomi Kreatif

"era ekonomi kreatif"
→ harus menjadi tulang punggung
ekonomi Indonesia



"Presiden Joko Widodo saat meresmikan kegiatan Temu Kreatif Nasional 2015"



Creative economy impact

- Harry Potter : US\$25 billion
- Pokemon : US\$59 billion
- Avatar (movie) : US\$2.8 billion
- Apple : > US\$ 1 trillion
- Gojek:?



Sub Sektor Ekonomi Kreatif

- Aplikasi dan Games
- Arsitektur
- Desain Interior
- Desain Komunikasi Visual
- Desain Produk
- Fashion
- Film, Animasi dan Video
- Fotografi
- Kriya
- Kuliner
- Musik
- Penerbitan
- Periklanan
- Seni Pertunjukan
- Seni Rupa
- Radio dan Televisi

Digital

Penonton Film Indonesia 2014-2018

@bicaraboxoffice



	TOTAL
2014	15,175,661
2015	16,182,311
2016	37,206,456
2017	42,642,655
2018	10,964,225



THE INDONESIAN GAMER*



KEY CONSUMER INSIGHTS

NUMBER OF GAMERS

43.7M

TOTAL GAME REVENUES

\$879.7M

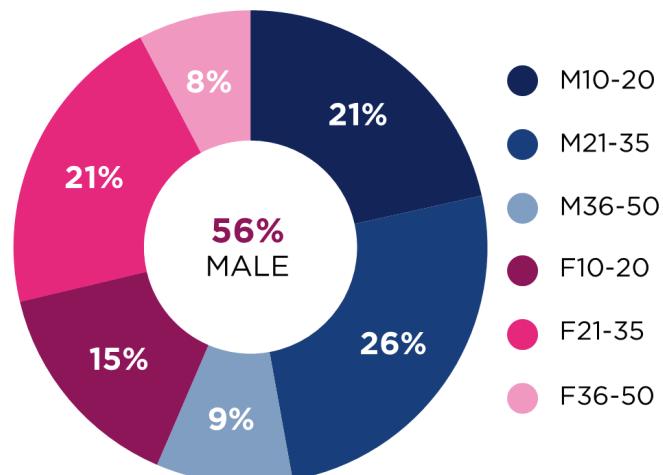
#16

MARKET IN THE WORLD

*These consumer insights are representative for the online urban population

AGE/GENDER

ACTIVE PC/LAPTOP PLAYERS*



*PLAYS MORE THAN ONCE A MONTH



WATCHES VIDEO CONTENT

66%

OF PEOPLE WHO WATCH GAMING VIDEO CONTENT WATCH LET'S PLAYS AND WALKTHROUGHS



CROSS-PLATFORM GAMERS

45%

OF GAMERS PLAY PC, MOBILE & CONSOLE GAMES



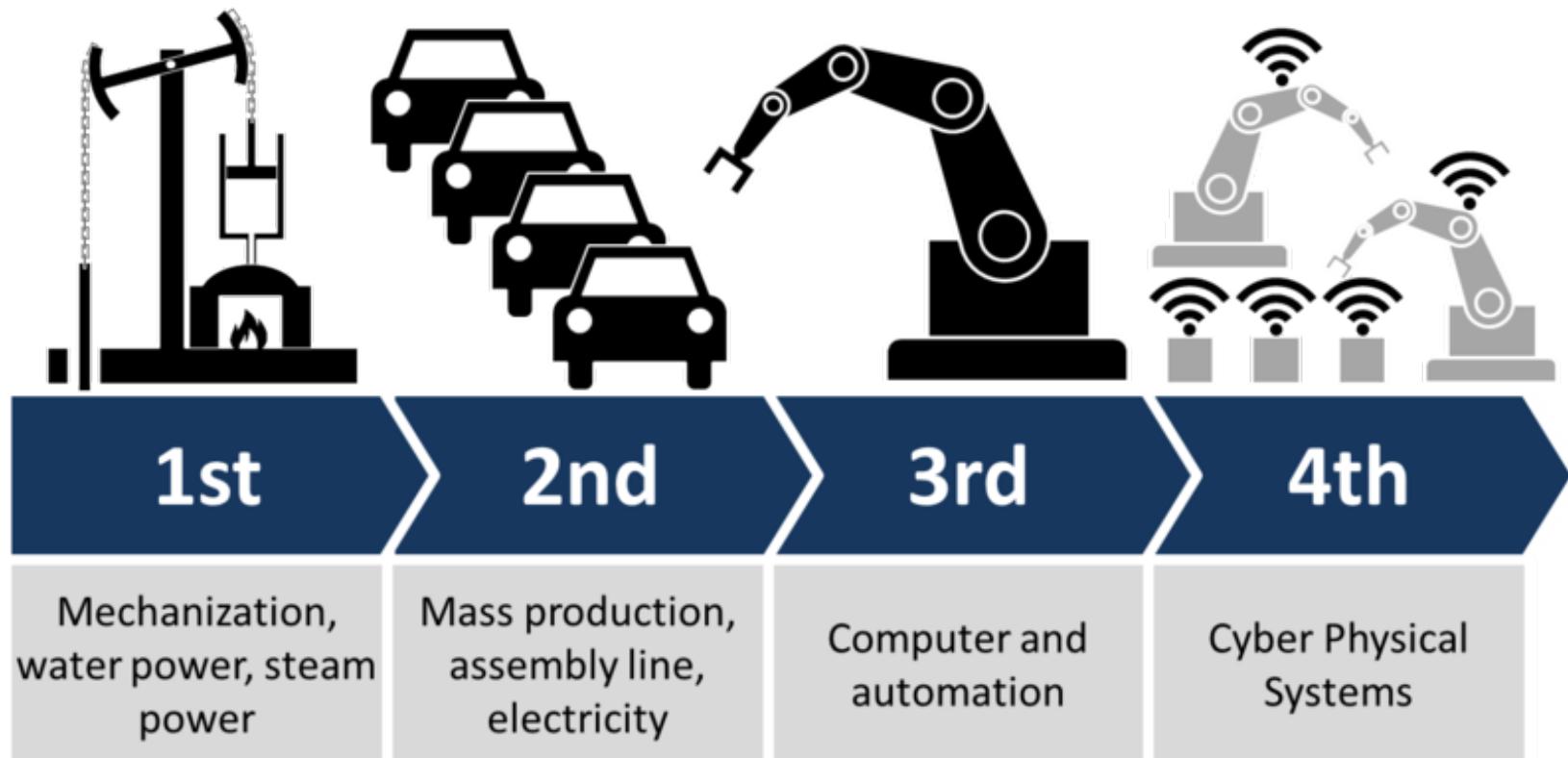
OWNS A GAMING HEADSET

56%

OF ALL GAMERS OWN A GAMING HEADSET

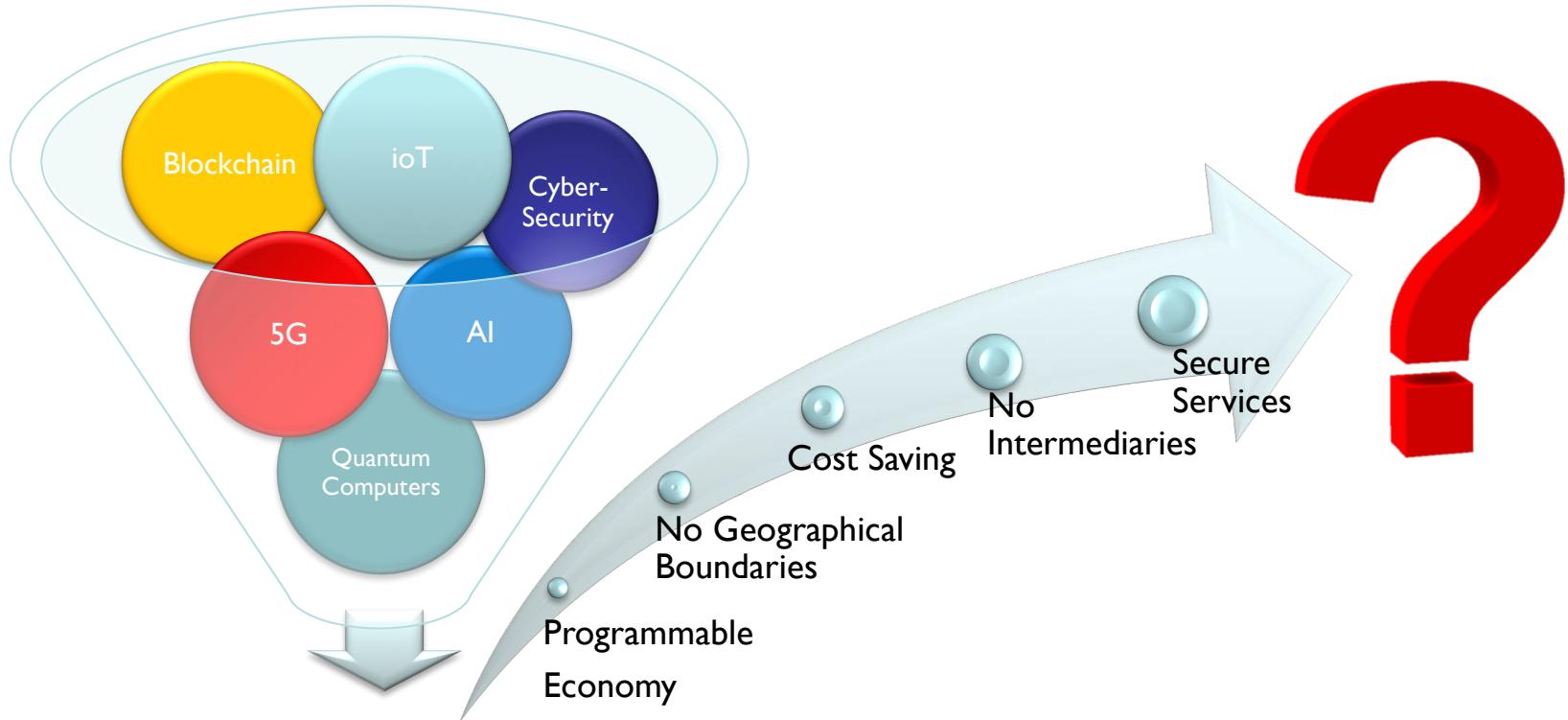


4th Industrial Revolution





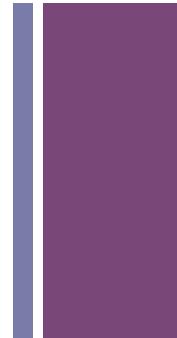
Pilar Revolusi Industri 4.0



4th Industrial Revolution: Digital Era

+

Blockchain Technology



- "an open, distributed ledger that can record transactions between two parties efficiently and in a verifiable and permanent way". For use as a distributed ledger, a blockchain is typically managed by a peer-to-peer network collectively adhering to a protocol for inter-node communication and validating new blocks. Once recorded, the data in any given block cannot be altered retroactively without alteration of all subsequent blocks, which requires consensus of the network majority.



Key Characteristics of Blockchain

- No central authority
- Elimination of intermediaries
- Real-time settlement
- Drastic reduction in operational costs
- High level of transparency



BC beyond Cryptocurrency

- Financial services: remittance, global payment, P2P lending, microfinance
- Proof of ownership: tanah, rumah, mobil, aset
- Credentials: ijazah
- Records: medical records
- Smart contract memastikan produk yang ditransaksikan sesuai bagi kedua belah pihak
- Tokenisasi konten: memungkinkan atomisasi suatu konten digital (potongan lagu untuk iklan, kalimat dari satu novel, dst)
- Proteksi Kekayaan Intelektual (terutama digital): memastikan pemilik mendapatkan hak dari hasil kreativitasnya.
- Perbaikan Rantai Nilai: Dengan mengidentifikasi komponen dan proses produksi dan menyimpan informasi tersebut pada blockchain, kita dapat memantau (dan mengoptimalkan) rantai pasokan dari bahan mentah hingga produk jadi (indikator geografis kopi)



Kebutuhan penerapan teknologi Blockchain

- Definisi permasalahan (tantangan yang selama ini belum bisa ditangani)
- Inovasi dan Kreativitas
- Pendanaan
- Inkubasi
- Testbed/Proof of concept



Blockchain dan Ekonomi Kreatif

- Blockchain dapat menjadi enabler untuk pengembangan ekonomi kreatif khususnya produk kreatif digital (musik, foto, film, video, game, desain, penerbitan, konten radio televisi, dan konten digital lainnya)
- “Bekraf akan memakai blockchain untuk teknologi musik, mulai dari hulu ke hilir untuk masalah hak cipta. Kita punya sistem yang transparan untuk meningkatkan kesejahteraan pencipta lagu” - Triawan Munaf

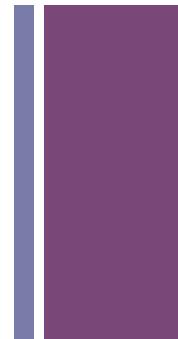


Potensi penerapan di subsektor ekonomi kreatif

- Portamento
 - Permasalahan di Industri musik digital
 - Belum adanya single database yang lengkap dan meneyeluruh dari karya cipta
 - Banyak intermediaries
 - Masalah royalti (penghitungan, pengumpulan, pembagian yang rumit, lambat, dan mungkin kurang akuntabel)
 - Isu kekayaan intelektual (pembajakan, penyebarluasan tanpa izin, komersialisasi ilegal, dll)
 - Tahapan Portamento
 - Kajian menyeluruh untuk ekosistem musik.
 - Penyusunan grand design Portamento
 - Pembangunan sistem elektronik Portamento
 - Sosialisasi
 - Penerapan



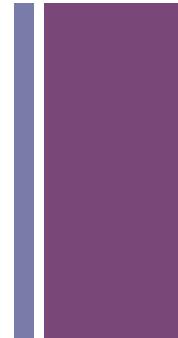
Potensi penerapan di subsektor ekonomi kreatif



- Sistem elektronik untuk komersialisasi produk digital lainnya:
 - buku
 - film
 - video
 - games
 - foto
 - komik
 - dll.



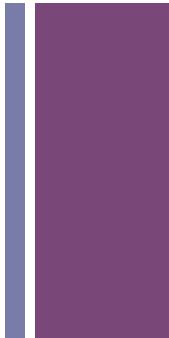
Peran Bekraf



- Memfasilitasi kajian potensi implementasi teknologi blockchain di sektor ekonomi kreatif
- Mendorong terbentuknya **startup** baru pengguna teknologi blockchain
- Membangun jaringan di dalam dan di luar negeri untuk pemanfaatan teknologi blockchain
- Membangun ekosistem dan mendorong kerjasama ABCG dalam pengembangan dan penerapan teknologi blockchain

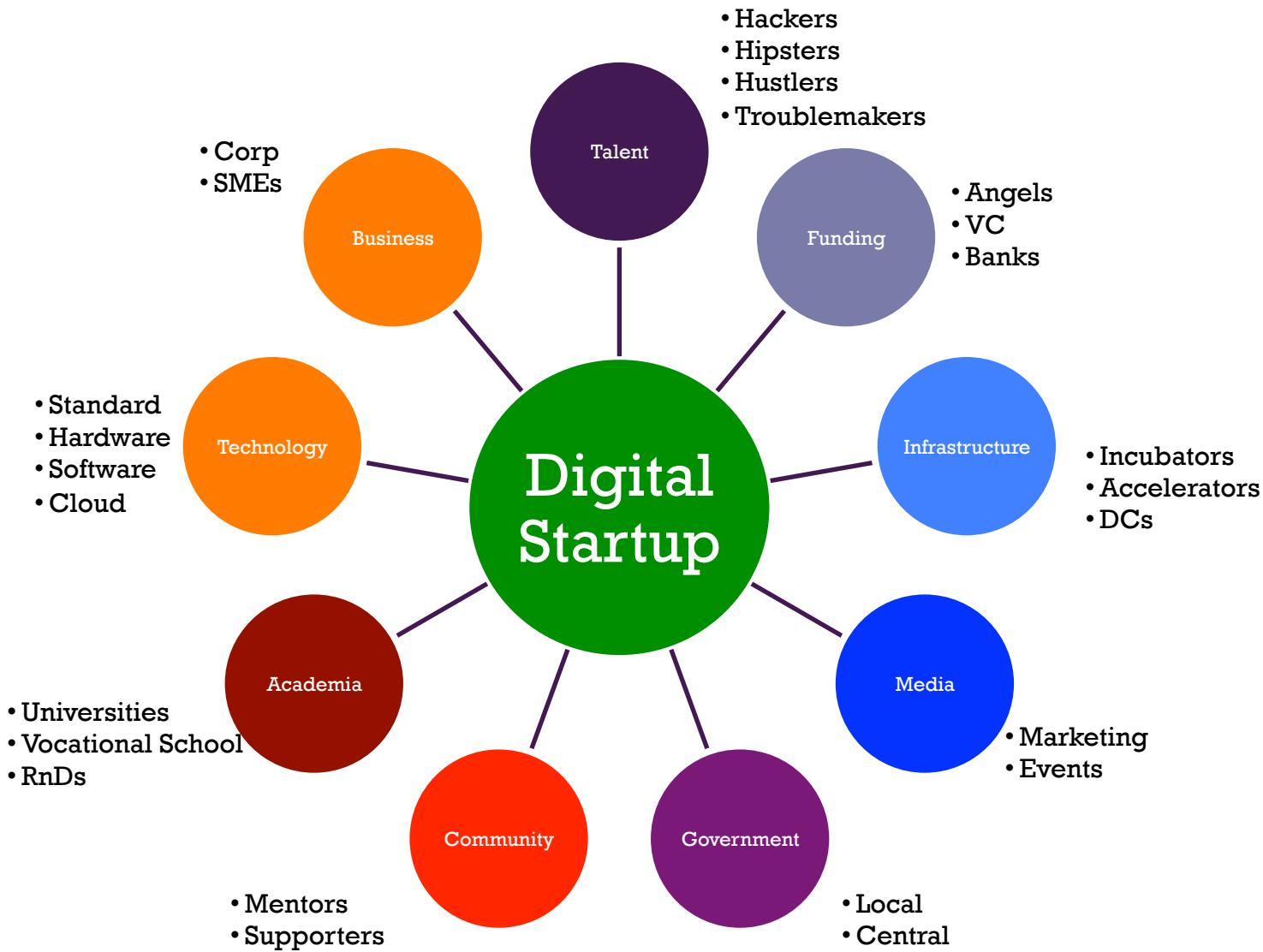


A Picture Worth 56 Trillion Rupiah





Startup Ecosystem

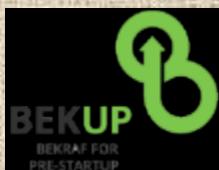




Why startup?

- 01 **Sharing and Spreading the RISK**
- 02 **Local Solutions to Local Problems**
- 03 **Robust**
- 04 **Resilient**
- 05 **Creative and Innovative**

Program BEKRAF



POOLS
Of
TALENTS

IPR registration
Access To Funding

Access
To Market

EXPERIENCE
MENTORS
BUSINESS
INCUBATOR



MARKET
PLACE



Digital
Streaming

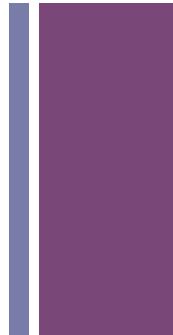
Co
Working
Space



FoodStartup
Indonesia



What's next?



- Colaborate,
- Cooperate, and
- Synergize!!!



Thank You

neil.elhimam@bekraf.go.id

