



Tindakan Pidana atas Pelanggaran Hak Cipta pada Digitalisasi Ciptaan

Putu Lisa Putri Maharani

Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial,
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

* Penulis Korespondensi: lisa@student.undiksha.ac.id

Abstract. *The development of digitalization has brought significant progress in the dissemination and accessibility of creative works, particularly through digital platforms that enable rapid and widespread distribution. The digitalization of creative works provides significant opportunities for creators and the creative industry to expand market reach and increase creative productivity. However, on the other hand, this progress also poses various challenges, particularly related to the increase in copyright infringement such as piracy, unauthorized duplication, and illegal distribution of digital content. This article aims to examine criminal acts against copyright infringement in the digital era based on Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. The research methods used are literature study and case analysis to identify types of digital copyright infringement, the application of criminal law, obstacles in law enforcement, and possible solutions. In addition, this article also analyzes the effectiveness of applicable legal regulations and the impact of copyright infringement on the sustainability of the creative industry. The results of the study indicate that firm and adaptive law enforcement to technological developments is crucial to protect creators' rights and maintain the sustainability of creativity in the digital era.*

Keywords: *Copyright; Creative Industries; Digital Era; Digitalization; Infringement.*

Abstrak. Perkembangan digitalisasi telah membawa kemajuan yang signifikan dalam penyebaran dan aksesibilitas karya cipta, terutama melalui platform digital yang memungkinkan distribusi secara cepat dan luas. Digitalisasi karya cipta memberikan peluang besar bagi pencipta dan industri kreatif untuk memperluas jangkauan pasar serta meningkatkan produktivitas kreativitas. Namun, di sisi lain, kemajuan tersebut juga menimbulkan berbagai tantangan, khususnya terkait meningkatnya pelanggaran hak cipta seperti pembajakan, penggandaan tanpa izin, dan distribusi ilegal konten digital. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji tindakan pidana terhadap pelanggaran hak cipta di era digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan analisis kasus untuk mengidentifikasi jenis-jenis pelanggaran hak cipta digital, penerapan hukum pidana, kendala dalam penegakan hukum, serta solusi yang dapat dilakukan. Selain itu, artikel ini juga menganalisis efektivitas regulasi hukum yang berlaku dan dampak pelanggaran hak cipta terhadap keberlanjutan industri kreatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penegakan hukum yang tegas dan adaptif terhadap perkembangan teknologi sangat penting untuk melindungi hak pencipta serta menjaga keberlanjutan kreativitas di era digital.

Kata kunci: Digitalisasi; Era Digital; Hak Cipta; Industri kreatif; Pelanggaran.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi mengalami kemajuan yang sangat besar dan tentunya membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia kreatif, salah satunya terkait dengan karya cipta. Digitalisasi karya cipta dapat berupa film, buku, musik, *software*, serta beberapa bentuk karya lainnya. Dengan digitalisasi karya cipta tersebut tentunya memberikan kemudahan dan kecepatan dalam mengakses berbagai bentuk karya cipta oleh masyarakat luas. Di sisi lain, pengaruh digitalisasi ini juga membuka peluang atau kemungkinan terjadinya pelanggaran hak yang sering disebut dengan pelanggaran hak cipta.

Digitalisasi telah memberikan dampak positif dalam industri kreatif, yaitu diantaranya mempercepat proses penyebaran karya, meningkatkan aksesibilitas, serta memperluas jangkauan pasar bagi para pencipta karya (Anderson, 2019). Contoh saja film serta musik yang

sebelumnya dapat kita nikmati melalui media fisik, sedangkan saat ini dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja di seluruh dunia melalui platform digital. Kemudahan ini mendorong kolaborasi secara global serta pertumbuhan ekonomi kreatif secara signifikan. Namun, di balik dampak positif dari kemajuan teknologi ini, terdapat dampak negatif yang akan menjadi tantangan serius berupa pelanggaran hak cipta yang kerap terjadi sekarang ini.

Menurut sumber data dari WIPO (*World Intellectual Property Organization*), (2024), pelanggaran hak cipta berbasis digital mengalami peningkatan secara signifikan dalam satu dekade terakhir. Banyak kasus yang ditimbulkan seperti pembajakan perangkat lunak, penyebaran karya musik secara ilegal, serta plagiarisme digital yang menjadi ancaman besar bagi keberlanjutan industri kreatif. Sebagai contoh, penggunaan situs berbagi *file* secara ilegal dan platform *streaming* tanpa izin yang telah menyebabkan kerugian ekonomi yang besar bagi pemilik hak cipta sekaligus sebagai pencipta karya (Sidharta, 2021).

Di sisi lain, kesulitan dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di era digital juga semakin meningkat. Pelaku pelanggaran sering kali memanfaatkan teknologi canggih seperti menggunakan VPN (*Virtual Private Network*) guna menyembunyikan identitas sebenarnya agar sulit dilacak, sehingga aparat hukum yang bertanggungjawab sulit untuk mendeteksi pelanggaran (WIPO (*World Intellectual Property Organization*), 2024a). Selain itu, pelanggaran banyak terjadi pada platform Internasional yang yurisdiksinya berbeda, sehingga membutuhkan kerjasama lintas negara yang cukup rumit dan tidak dengan mudah untuk direalisasikan (Subekti, 2021). Adapun beberapa faktor lain yaitu tantangan meliputi anonimitas pelaku di internet sehingga mempersulit untuk mendeteksi pelaku pelanggaran. Pelaku pelanggaran hak cipta juga sering memanfaatkan celah hukum, teknologi, serta platform digital untuk melakukan pelanggaran tanpa terdeteksi, dengan keterbatasan sumber daya dalam penegakan hukum juga menjadi tantangan yang cukup besar dalam hal pemberantasan pelanggaran hak cipta, baik dalam hal teknologi ataupun koordinasi antar Lembaga (Hartono, 2018).

Hak cipta merupakan hak eksklusif atau hak istimewa yang diberikan kepada pencipta karya atas hasil dari karya ciptaannya didasarkan pada bidang seni, sastra, serta ilmu pengetahuan, sebagaimana telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Tentunya perlindungan hukum atas hak cipta tidak hanya bersifat perdata, tetapi juga mencakup aspek pidana yang bertujuan agar dapat memberikan efek jera yang optimal kepada pelaku pelanggaran (Kementerian Hukum dan HAM RI, 2023). Dalam pasal 113 Undang - Undang Hak Cipta juga menyebutkan bahwa pelanggaran hak cipta dapat dikenakan

sanksi atau hukuman pidana berupa pidana penjara dan/atau denda. Contohnya seperti pelaku pelanggaran hak cipta yang secara sengaja dan tanpa izin menduplikasi atau menggunakan karya cipta dengan maksud dan tujuan yang mengarah ke komersial dapat dipidana dengan ancaman hukuman penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak empat miliar rupiah (Putri & Suryaningsih, 2022).

Pelanggaran hak cipta di era pesatnya kemajuan digital saat ini tidak hanya merugikan pencipta secara finansial, tetapi juga memiliki dampak sosial serta ekonomi yang luas, seperti halnya secara umum dapat melemahkan industri kreatif, menciptakan ketidakadilan dalam ekosistem digital, dan juga dengan seringnya terjadi pelanggaran hak cipta dapat mengurangi kreator yang kreatif untuk menciptakan sebuah karya sehingga terjadi penurunan daya saing inovasi.

Dengan demikian, pembahasan terkait tindakan pidana atas pelanggaran hak cipta pada digitalisasi ciptaan sangat penting dengan tujuan dapat menegakkan perlindungan hukum yang layak bagi pencipta karya dan dapat membimbing agar terciptanya persaingan yang sehat di tengah perkembangan teknologi khususnya di industri kreatif serta memastikan perlindungan yang efektif terhadap hak-hak pencipta yang menciptakan karya.

Perumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang akan dibahas dalam artikel ini sebagai berikut:

- a) Apa saja bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan digitalisasi ciptaan dan bagaimana dampaknya terhadap industri kreatif?
- b) Bagaimana efektivitas penerapan hukum pidana dalam menangani serta menegakkan pelanggaran terkait hak cipta di era digital, khususnya berdasarkan undang-undang terkait?
- c) Apa saja solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di era digital?

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan studi literatur dan analisis kasus.

Studi Literatur

Metode ini memberikan dasar teori yang kuat dan juga terdapat cakupan luas terhadap teori serta regulasi hukum. Metode ini juga menggunakan informasi teoritis dan data sekunder yang cukup relevan dari berbagai sumber, diantaranya:

- a) Buku teks hukum yang membahas hak cipta dan digitalisasi.

- b) Dokumen regulasi resmi, yaitu Undang - Undang Hak Cipta (UU No. 28 Tahun 2014) serta peraturan internasional terkait kekayaan intelektual.
- c) Jurnal ilmiah yang mengkaji teori hukum pidana serta tantangan penegakan hukum dalam era digital.
- d) Publikasi ilmiah yang menjelaskan terkait dampak pelanggaran hak cipta terhadap ekonomi kreatif.

Analisis Kasus

Metode ini diterapkan guna mengkaji beberapa kasus nyata yang terkait dengan pelanggaran hak cipta dalam digitalisasi ciptaan. Metode ini memberikan contoh nyata serta membantu untuk menghubungkan teori dengan praktik di lapangan. Metode ini bertujuan untuk memahami bagaimana hukum pidana diterapkan dalam praktik, kendala yang dihadapi, serta solusi yang dapat digunakan. Sumber data kasus yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

- a) Putusan pengadilan terkait pelanggaran hak cipta digital.
- b) Laporan di media terkait kasus pelanggaran hak cipta di beberapa platform digital.
- c) Data dari organisasi internasional seperti WIPO yaitu merupakan organisasi hak kekayaan intelektual dunia serta lembaga terkait seperti DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terkait dengan Digitalisasi Ciptaan

Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi di era digital sangatlah pesat. Hal ini seiring dengan pelanggaran hak cipta yang semakin kompleks dimana akses serta distribusi karya cipta sangat mudah untuk dilakukan. Digitalisasi ini mencakup proses mengubah karya fisik menjadi format digital yang dapat disimpan, dibagikan, serta dimodifikasi secara praktis dan mudah (Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI, 2024). Akan tetapi kemudahan ini menjadi sebuah tantangan serta peluang untuk berbagai bentuk kecurangan berupa pelanggaran hak cipta yang meliputi :

a. Reproduksi atau Duplikasi Tanpa Izin

Reproduksi ataupun duplikasi dalam hal ini merujuk pada tindakan memperbanyak, menggandakan, atau pun menyalin suatu karya cipta tanpa seizin pemilik karya sebagai pemilik hak cipta tanpa izin yang sah. Kegiatan ini merupakan bentuk pelanggaran yang

paling umum terjadi dalam digitalisasi ciptaan. Kegiatan ini merupakan kegiatan menduplikasi karya dalam format digital, contohnya seperti :

- 1) Mengunggah konten yang memiliki hak cipta ke suatu platform seperti situs berbagi *file* atau melalui media sosial tanpa persetujuan dari pencipta karya.
- 2) Men-*download* serta membagikan ulang *file* karya cipta, dalam hal ini dapat karya berupa video, musik, atau pun *e-book* secara ilegal atau tanpa izin dari pemilik hak cipta.
- 3) Mengunduh, membagikan, atau pun menyimpan film *software*, musik, ataupun *e-book* secara ilegal.
- 4) Memanfaatkan teknologi seperti *screen recording* atau *ripping* dengan tujuan menyalin konten atau karya yang memiliki hak cipta dari platform digital.

Adapun jenis karya yang rentan terhadap duplikasi tanpa izin yaitu :

- 1) Film, dimana pembajakan sering kali dilakukan dalam bentuk *streaming* atau unduhan ilegal melalui situs tidak resmi yang cukup banyak di era digitalisasi.
- 2) Musik, terkait musik berupa lagu dan rekaman juga sering kali dibagikan secara ilegal atau tanpa izin melalui situs *web*, aplikasi, atau platform *peer to peer*.
- 3) *Software*, penggunaan *software* yang tidak sah sangat banyak ditemukan di era digitalisasi, terutama pada kalangan pengguna perusahaan kecil ataupun penggunaan pribadi atau individu.
- 4) *E-Book* serta Publikasi Digital, seringkali *e-book* diduplikasi serta dibagikan tanpa izin dan juga dengan duplikasi yang dilakukan secara ilegal tersebut dijual kembali oleh pelaku pelanggaran hak cipta secara tidak bertanggung jawab.

b. Distribusi serta Pengunggahan Tanpa Izin

Distribusi atau penyebaran tanpa izin ini merupakan tindakan menyebarluaskan atau mengunggah karya cipta tanpa seizin pemilik hak cipta atau tanpa adanya izin yang sah. Distribusi tanpa izin ini tentunya sangat merugikan bagi pemilik hak cipta karena itu dapat berpengaruh atas hilangnya kontrol atas bagaimana karya mereka digunakan dan disebar, serta nantinya berpotensi kehilangan pendapatan. Distribusi serta pengunggahan tanpa izin ini mencakup penyebaran karya cipta tanpa izin pemilik hak cipta melalui berbagai platform digital, yaitu diantaranya :

- 1) Situs *torrent*, dalam situs ini pengguna dapat berbagi *file* secara *peer to peer* tanpa izin.
- 2) *Streaming* ilegal, adapun beberapa acara TV, film, dan juga karya musik yang sering kali diunggah ke situs *streaming* ilegal yang tidak memiliki ijin.

- 3) *Black Market*, di dalam *black market* terdapat banyak konten ilegal seperti *e-book*, *software*, *design digital*, dan sebagainya.
- 4) Mengunggah konten yang memiliki hak cipta seperti video ataupun lagu ke media sosial tanpa izin pemilik hak cipta.

c. *Plagiarisme Digital*

Dalam hal pengambilan karya digital milik orang lain yang dilakukan oleh seseorang dengan menyatakan bahwa karya tersebut merupakan karya mereka sendiri tanpa memberikan atribusi disebut dengan Plagiarisme Digital. Karya yang dimaksud dapat berupa teks, video, gambar, ataupun musik untuk digunakan secara ilegal dan di klaim sebagai milik sendiri oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Plagiarisme digital ini dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dikarenakan merampas hak moral pencipta. Contohnya kasus pelanggaran plagiarisme yaitu diantaranya :

- 1) Pengambilan artikel *blog* dari situs *web* atau video dari platform Youtube untuk diterbitkan ulang secara ilegal.
- 2) Pengeditan foto, video, dan musik yang dimiliki oleh orang lain untuk diunggah kembali dengan klaim hak cipta pribadi.
- 3) Penggunaan gambar tanpa pemberian kredit kepada fotografer yang sesungguhnya.
- 4) Menyatakan bahwa karya orang lain sebagai karya sendiri, seperti karya artikel, musik, desain grafis, ataupun video.
- 5) Memodifikasi karya orang lain dengan mengubah sebagian karya digital orang lain, contohnya seperti mengganti desain ataupun teks, kemudian mengklaimnya sebagai karya baru.

d. *Pembajakan Software*

Pembajakan *software* merupakan tindakan dengan cara menyebarkan, menggunakan, ataupun menjual *software* atau perangkat lunak tanpa izin secara resmi. Pembajakan ini melibatkan berbagai bentuk pelanggaran, termasuk penggunaan *software* tidak resmi untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa izin resmi. Contoh pembajakan *software* yaitu diantaranya :

- 1) Mempergunakan *software* tidak resmi yang diperoleh dengan cara unduhan ilegal.
- 2) Mempergunakan satu izin *software* untuk dapat digunakan oleh banyak pengguna di luar batas yang seharusnya diizinkan.
- 3) Penjualan *software* tidak resmi pada *marketplace online*, situs *web*, *black market*, ataupun perangkat penyimpanan seperti *flashdisk*.

- 4) Menggunakan program atau alat seperti *crack* atau *keygen* untuk membuka kunci *software* berlisensi tanpa izin resmi.
- 5) Mengunduh ataupun membagikan perangkat lunak melalui platform berbagi *file* P2P seperti *torrent*, tanpa izin dari pemilik hak cipta.
- 6) Penyebaran perangkat lunak secara ilegal melalui layanan berbasis *cloud* atau platform *hosting online*.

e. *Modifikasi dan Adaptasi Tanpa Izin*

- 1) Mengedit cuplikan video dari acara TV atau film dan dijadikan konten baru tanpa seizin pemilik hak cipta.
- 2) Mengubah lagu asli dan menyebarkannya tanpa izin dari pemilik hak cipta.
- 3) Meretas *software* dengan tujuan menghilangkan fitur perlindungan hak cipta.

f. *Penyalinan Konten Digital di Platform Media Sosial*

- 1) Mengupload ulang gambar, video, atau pun teks tanpa memberikan kredit kepada pemilik hak cipta atau pemilik asli.
- 2) Menggunakan musik yang memiliki hak cipta sebagai latar belakang video tanpa izin.

g. *Penjualan NFT (Non Fungible Token) Tanpa Izin*

NFT (*Non Fungible Token*) merupakan aset digital unik yang memiliki basis teknologi *blockchain*, digunakan untuk mempresentasikan kepemilikan atas suatu barang atau karya digital yang tidak dapat digantikan dengan barang lain. Terkait dengan konteks digitalisasi modern, pelanggaran hak cipta dapat muncul dalam bentuk karya digital yaitu sebagai NFT (*Non Fungible Token*) tanpa persetujuan pemilik hak cipta. Salah satu bentuk pelanggaran yaitu seseorang menciptakan karya seni digital milik orang lain menjadi NFT dan memperjualbelikan di platform *blockchain* secara ilegal.

h. *Streaming dan Penggunaan Live Content Tanpa Izin*

- 1) Menonton konser atau pertandingan olahraga secara ilegal.
- 2) Menyiarkan ulang acara film atau acara TV di platform *streaming* pribadi.

Dampak Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Keberlanjutan Industri Kreatif Dalam Jangka Panjang

Dampak yang ditimbulkan dari pelanggaran hak cipta tentunya di berbagai aspek kehidupan yaitu diantaranya :

a. *Dampak Pada Ekonomi terhadap Pencipta Karya*

Pemilik hak cipta berpotensi kehilangan pendapatan yang seharusnya mereka terima sehingga menyebabkan mereka memiliki kesulitan untuk terus berkarya. Selain itu,

kemungkinan penurunan nilai karya juga bisa saja terjadi karena sering di duplikasi tanpa izin.

b. Dampak Pada Industri Kreatif secara Keseluruhan

Pelanggaran hak cipta tentunya dapat menyebabkan para investor, produser, penerbit, dan juga perusahaan terkait menjadi berpikir dua kali untuk berinvestasi dalam proyek kreatif dikarenakan resiko pelanggaran hak cipta yang terlalu tinggi dan tidak sebanding dengan potensi keuntungan yang kiranya akan di dapat nanti. Tanpa investasi yang memadai, tentunya industri kreatif akan sulit untuk berkembang.

c. Dampak Pada Reputasi Negara dalam menangani Industri Kreatif

Dengan banyaknya pelanggaran hak cipta yang terjadi tentunya akan merusak reputasi negara di mata dunia internasional. Dengan kehilangan kepercayaan dari mitra internasional maka akan berdampak pada menurunnya peluang ekspor karya kreatif serta kerjasama internasional di dalam industri ini. Selain itu, jika suatu negara dianggap gagal menghilangkan pelanggaran terkait hak cipta maka tidak menutup kemungkinan terjadi pemutusan atau pembatasan akses terhadap hasil karya dengan beberapa platform internasional seperti Youtube, Spotify, atau Netflix.

Penerapan Hukum Pidana dalam Menangani serta Menegakkan Pelanggaran terkait Hak Cipta di Era Digital

Salah satu instrumen penting untuk melindungi hak cipta dan pemegang hak cipta adalah penerapan hukum pidana. Penerapan hukum ini juga tentunya akan menjaga keberlanjutan industri kreatif di era digital. Penerapan hukum pidana terhadap pelanggaran hak cipta diatur dalam Undang - Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang - undang ini mengatur perlindungan hukum terhadap pencipta, pemegang hak cipta, dan pengguna karya cipta. Undang - undang ini juga menetapkan beberapa ketentuan pidana yang relevan untuk menindak pelanggaran hak cipta yaitu diantaranya:

- 1) Pasal 113 : Pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi pidana berupa penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal 4 miliar rupiah tergantung pada jenis pelanggarannya.
- 2) Pasal 32 hingga 34 : Perlindungan hak ekonomi dan moral dari pencipta, termasuk hak untuk memberi izin atau melarang penggandaan, distribusi, dan perubahan karya cipta tanpa persetujuan (Nugraha & Wibisono, n.d.).

Hukum pidana ini bertujuan untuk memberikan efek jera kepada pelaku pelanggaran sekaligus mencegah kerugian berkelanjutan terhadap pemilik hak cipta.

Efektifitas Regulasi Hukum yang Diterapkan Saat Ini terhadap Tantangan Terkait Pelanggaran Hak Cipta dalam Digitalisasi Ciptaan

Digitalisasi telah mengubah situasi terkait penegakkan hak cipta, menjadikan peluang sekaligus tantangan baru bagi aparat penegak hukum. Aturan hukum saat ini terkait pelanggaran hak cipta diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014. Undang - undang ini dirancang bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta, baik dalam format fisik ataupun format digital (Budiarto, 2023). Akan tetapi penerapan aturan hukum saat ini terkait hak cipta masih menjadi permasalahan yang cukup rumit.

- 1) Regulasi yang telah diterapkan tentunya memberikan landasan hukum yang kuat bagi pencipta untuk perlindungan hak pencipta, baik melalui sanksi pidana maupun gugatan perdata. Namun, pada kenyataannya beberapa upaya hukum sering kali tidak efektif dikarenakan proses yang cukup panjang serta memerlukan biaya yang tinggi. Oleh karena itu, tidak sedikit pencipta memilih untuk tidak melanjutkan ke meja hijau.
- 2) Masih banyak situs berbagi *file* secara ilegal yang sering muncul bahkan setelah diblokir, hal ini menunjukkan kurangnya mekanisme atau sistem yang berkelanjutan guna menutup akses terhadap konten yang tidak memiliki lisensi.

Adapun kritik yang ada terhadap regulasi hukum yaitu meskipun Undang - Undang No. 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan hukum yang kuat, terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki yaitu ketertinggalan aturan atau regulasi dimana regulasi terkait sudah tidak bisa digunakan jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi saat ini. Undang - Undang terkait belum mencakup isu - isu yang menggunakan perkembangan teknologi terbaru seperti NFT (*Non Fungible Token*) dan AI (*Artificial Intelligence*) yang sering digunakan dalam menciptakan atau pun melanggar sebuah karya secara digital. Selain itu, penanganan proses hukum yang dirasa lambat oleh masyarakat dianggap sangat meresahkan, dimana penanganan kasus pelanggaran hak cipta sering kali memakan waktu lama, sehingga tidak memberikan efek jera yang optimal bagi pelaku.

Sebagai contoh studi kasus yang ada yaitu pembajakan *software* oleh perusahaan kecil di Indonesia sering kali tidak dilaporkan dikarenakan proses hukum yang panjang dan biaya litigasi yang tinggi. Sebaliknya di negara maju seperti Amerika Serikat, regulasi atau aturan seperti DMCA (*Digital Millennium Copyright Act*) memberikan penghapusan konten ilegal yang lebih cepat.

Kendala yang Dihadapi dalam Penegakan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Era Digitalisasi

a. *Anonimitas Pelaku Pelanggaran di Dunia Digital*

Faktor yang berperan dalam hal ini meliputi (Santoso, 2020):

- 1) Pemakaian VPN (*Virtual Private Network*) yang bertujuan untuk menyembunyikan identitas serta lokasi pelaku.
- 2) Pelaku menggunakan alamat IP yang tidak bisa dilacak dengan memanfaatkan jaringan ini maka dapat menyamarkan jejak digital pelaku.
- 3) Pelaku menggunakan aplikasi atau platform digital yang tidak memiliki kebijakan terkait identifikasi atau autentikasi pengguna.

b. *Yurisdiksi Lintas Negara*

Faktor yang berperan dalam hal ini meliputi (Santoso, 2020):

- 1) Tentunya tidak semua negara memiliki regulasi terkait hak cipta yang sama dengan negara Indonesia, sehingga penegakkan hukum tidak stabil di tingkat dunia.
- 2) Hal ini dapat terjadi dengan kemungkinan pelaku berasal dari berbagai negara sehingga sering kali memerlukan kerja sama internasional yang cukup memakan waktu.
- 3) Masih banyak situs *web* atau *server* berlokasi di luar negeri yang menyediakan konten tidak resmi dengan regulasi hak cipta yang lemah.

c. *Ketertinggalan Regulasi dari Perkembangan Teknologi*

Faktor yang berperan dalam hal ini meliputi (Yuliawati, 2023):

- 1) Penggunaan kecerdasan buatan (AI) yang berpeluang dalam penciptaan karya cipta secara ilegal, seperti *deepfake* video atau hasil musik sintesis.
- 2) Masih banyak platform yang menyediakan konten *streaming* ilegal tetapi sulit diadili karena peraturan pemerintah belum mencakup kasus yang demikian.

d. *Kurangnya Kesadaran Masyarakat*

Faktor yang berperan dalam hal ini meliputi (Yuliawati, 2023):

- 1) Kurangnya edukasi tentang pentingnya hak cipta, sehingga masih banyak orang yang kurang paham akan tindakan yang dilakukan dapat merugikan pemilik hak cipta.
- 2) Ketersediaan konten bajakan yang melimpah serta akses yang mudah menyebabkan masyarakat memilih alternatif ilegal.

Solusi yang Dapat Dilakukan terkait dengan Kendala yang Dihadapi dalam Penegakan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta di Era Digitalisasi

a. *Pemanfaatan Teknologi dalam Penegakan Hukum*

Dalam menangani pelanggaran hak cipta diperlukan pemanfaatan teknologi yang cukup canggih sehingga dapat membantu dalam memantau serta menegakkan regulasi terkait hak cipta (Prasetyo & Wahyuni, 2021). Cara ini merupakan solusi yang cukup

efektif di era digitalisasi. Beberapa teknologi yang kiranya dapat digunakan adalah sistem pemantauan dan deteksi otomatis, kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*) guna mengidentifikasi pelanggaran, dan sistem teknologi *blockchain* untuk melindungi karya. Selain itu, pemerintah dirasa perlu membentuk unit atau tim khusus. Pembentukan unit penegakan hukum khusus ini memang hendaknya agar dibentuk hanya untuk menangani pelanggaran hak cipta di dunia digital.

b. Pembaruan dan Penyempurnaan Regulasi Hukum

Seiring dengan segala perkembangan yang ada, regulasi hukum tentunya perlu bersifat adaptif dengan cara memperbarui serta menyesuaikan aturan yang kiranya akan selaras dengan perkembangan yang ada. Beberapa langkah yang dapat diambil yaitu mengatur perlindungan terhadap karya digital di berbagai platform, pembaruan aturan atau regulasi hukum guna mengakomodasi teknologi baru, serta mengatur ketegasan dalam mengatur tanggung jawab platform digital agar lebih proaktif dalam menanggapi laporan pelanggaran hak cipta serta menghapus konten yang termasuk dalam konten ilegal. Pemerintah juga diharapkan dapat melakukan revisi undang - undang hak cipta dengan memperbarui undang - undang yang relevan agar sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti halnya perlindungan terhadap konten digital di platform *online*. Di sisi lain pemerintah juga wajib meningkatkan harmonisasi hukum internasional karena kerjasama lintas negara sangat diperlukan dikarenakan seperti yang kita ketahui di masyarakat pelanggaran hak cipta sering terjadi di tingkat global. Jadi perjanjian internasional perlu diterapkan dengan cara dan sistem yang lebih ketat, contohnya seperti mengadakan kerjasama TRIPS (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*).

c. Meningkatkan Kerja Sama di Kancan Internasional

Tidak sedikit terjadinya pelanggaran hak cipta bersifat lintas negara. Oleh karena itu, penegakkan hukum terhadap pelanggarannya membutuhkan kerja sama yang kuat dengan pihak internasional. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat perjanjian internasional akan penegakan hak cipta, terdapat pertukaran informasi dan sumber daya melalui forum internasional atau organisasi seperti WIPO (*World Intellectual Property Organization*)

d. Mengedukasi serta Meningkatkan Kesadaran Masyarakat

Pentingnya kesadaran terkait hak cipta serta dampak dari pelanggaran yang cipta perlu ditingkatkan di kalangan masyarakat pengguna teknologi internet khususnya. Langkah yang kiranya dapat dilakukan yaitu dengan gencar mengadakan penyuluhan atau sosialisasi tentang pentingnya hak cipta, memberikan pelatihan bagi pencipta dan juga pengusahaan kreatif tentang bagaimana cara melindungi karya mereka di era digital saat ini,

serta melakukan pemberdayaan masyarakat digital untuk lebih menghormati hak cipta. Tidak hanya di lingkungan masyarakat sosial, pemerintah juga disarankan memulai edukasi atau penyuluhan di ranah sekolah - sekolah dan juga perguruan tinggi. Salah satu cara yang kiranya akan dianggap efektif untuk itu adalah memasukkan topik perlindungan hak cipta dalam kurikulum pendidikan. Dengan demikian, para pelajar tentunya akan mengetahui segala bentuk serta akibat pelanggaran hak cipta sejak dini.

e. *Penguatan Sumber Daya Penegak Hukum*

Penciptaan sebuah karya tentunya tidak luput dari sumber daya yang memadai, baik dalam hal sumber daya manusia, sumber daya teknologi, maupun sumber daya keuangan. Dalam hal ini pelatihan serta peningkatan kapasitas penegak hukum perlu dilakukan. Selain itu, dalam hal memproses pelacakan pelanggaran hak cipta, penegak hukum perlu difasilitasi dengan teknologi yang canggih untuk mempermudahnya dan tentunya pemerintah perlu mengalokasikan anggaran yang cukup untuk memfasilitasinya.

f. *Menjalin Kerjasama dengan Platform Digital Terkemuka*

Di dalam pendistribusian sebuah karya cipta tentunya dapat dilakukan melalui platform - platform terkemuka. Oleh karena itu, dengan menjalin kerjasama dengan platform - platform tersebut bisa menjadi solusi efektif untuk mengatasi pelanggaran hak cipta. Adapun langkah - langkah atau strategi yang kiranya dapat dilakukan yaitu pertama, dapat menjalin kerjasama dengan platform media sosial seperti Youtube, Instagram, Tiktok, Facebook dengan cara mengajukan kemitraan untuk memperkuat sistem pemantauan sehingga dapat menghapus konten tidak resmi atau ilegal yang melanggar hak cipta, salah satunya melalui fitur *copyright strike* atau *Content ID*. Kedua, dapat menjalin kerjasama dengan platform *streaming* musik terkemuka seperti apple music serta spotify dengan cara menjalin kerjasama menggunakan sistem *royalty tracking* untuk memantau atau memonitor penggunaan konten anda dan mendapatkan kompensasi yang adil. Ketiga, dapat menjalin kerjasama dengan platform *e-commerce* seperti Shopee dan Tokopedia dengan cara mengajukan klaim terhadap produk bajakan yang melanggar hak cipta melalui fitur pelaporan pelanggaran (*Intellectual Property Protection*).

g. *Dapat Mengembangkan Sistem Filter atau Deteksi Otomatis*

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dirasa tidak sulit untuk pemerintah ataupun pelaku karya cipta dapat mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta. Pengimplementasian AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta,

seperti contoh : Youtube memiliki *content ID* yang dapat secara otomatis memindai video untuk menemukan konten - konten yang memiliki hak cipta (TechCrunch, 2024). Selain itu, ada Meta yang menggunakan sistem pelacakan dengan tujuan dapat mendeteksi musik atau video yang dilindungi hak cipta di platform mereka.

h. Menjamin Lisensi Digital dan Monetisasi

Perlu menjalin kerjasama dengan platform untuk menyediakan pilihan lisensi sehingga pengguna dapat menggunakan konten ataupun karya cipta yang memiliki hak cipta secara legal dengan membayar biaya tertentu yang sudah disediakan platform. Contohnya seperti Adobe Stock atau Shutterstock yang memungkinkan pengguna membeli lisensi gambar atau musik secara langsung.

i. Meningkatkan Sanksi dan Denda serta Memperjelas Mekanisme Penyelesaian Sengketa

Di dalam kasus pelanggaran hak cipta perlu diterapkan hukuman atau sanksi yang lebih berat untuk pelanggar hak cipta agar dapat memberikan efek jera yang optimal serta perlu diberlakukan denda kepada pelanggar akibat merugikan pihak pemilik hak cipta, dengan begitu dapat memberikan dukungan kepada kreator konten pemilik hak cipta untuk memperjuangkan hak cipta nya yang dilanggar. Untuk mekanisme penyelesaian kasus, perlu menyediakan jalur komunikasi langsung dengan platform sebagai perantara pendistribusian hak cipta agar dapat menangani pelanggaran hak cipta secara cepat. Selain itu, dapat juga memanfaatkan pengadilan ataupun mediator digital untuk menyelesaikan sengketa hak cipta lintas negara.

j. Dapat Mempermudah Akses Pelaporan

Mempermudah akses pelaporan dapat dilakukan dengan cara membuat platform portal khusus pengaduan bagi pemilik hak cipta yang karyanya di duplikasi secara ilegal ataupun bentuk pelanggaran hak cipta lainnya untuk melaporkan pelanggaran hak cipta agar lebih mudah. Selain itu diperlukan juga proses hukum yang efisien dimana dapat mengurangi birokrasi agar kasus pelanggaran hak cipta dapat diproses dengan cepat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Di era pesatnya kemajuan teknologi dan digitalisasi, pelanggaran hak cipta menjadi tantangan yang cukup serius karena dapat mengancam keberlangsungan di industri kreatif. Berbagai macam bentuk pelanggaran yang ada tentunya juga mengancam hak atas karya cipta. Hal ini tentunya memerlukan perlindungan hukum yang relevan serta penerapan hukum pidana yang efektif. Meskipun hukum pidana telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pelaksanaan serta penegakkannya masih menghadapi kendala yang

cukup besar, terutama terkait dengan dunia digital yang bersifat anonim, dinamis, serta lintas batas

Untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan solusi yang strategis diantaranya dengan melakukan pemanfaatan teknologi, pembaruan dan penyempurnaan regulasi hukum, meningkatkan kerja sama di kancah internasional, mengedukasi sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat, serta penguatan sumber daya penegak hukum agar dapat menciptakan ekosistem perlindungan hak cipta yang lebih baik. Diperlukan juga pendekatan yang menyeluruh, mulai dari peningkatan kekuatan regulasi hukum peningkatan kapasitas penegak hukum, hingga pemanfaatan teknologi secara optimal. Untuk menerapkan semua solusi tersebut penegakkan hukum pidana terkait pelanggaran hak cipta perlu didukung oleh infrastruktur hukum yang memadai serta kolaborasi yang efektif antara pihak - pihak terkait.

Dengan menerapkan langkah - langkah yang strategis serta komitmen yang kuat, diharapkan pelanggaran hak cipta di era digital dapat berkurang menjadi seminim mungkin dan bilaperlu tidak ada pelanggaran lagi terkait hak cipta. Selain itu, untuk kedepannya diharapkan agar regulasi hukum menjadi lebih efektif, dan keberlanjutan industri kreatif dapat bertahan dan tetap terjaga untuk jangka yang panjang.

Berdasarkan atas hasil penelitian terkait artikel ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagi pemerintah agar dapat lebih adaptif terhadap segala bentuk pelanggaran baru di era digitalisasi, memperkuat kolaborasi global, serta memberikan pelatihan teknologi kepada aparat penegak hukum.
- (2) Bagi masyarakat, agar lebih bijak lagi terkait penggunaan teknologi dan menikmati hasil karya cipta orang lain.
- (3) Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan studi dan penelitian lebih lanjut terkait dampak signifikan yang ditimbulkan atas pelanggaran hak cipta terhadap industri kreatif.

Melalui pembahasan ini juga diharapkan kesadaran serta pemahaman masyarakat terkait pentingnya perlindungan hak cipta dapat ditingkatkan, serta pihak - pihak terkait dapat berkontribusi dalam menciptakan tatanan hukum yang lebih adaptif serta responsif terhadap tantangan di era digital sehingga industri kreatif dapat berkembang secara berkelanjutan dan memberikan manfaat yang optimal bagi semua pihak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah. Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, C. (2019). The role of digital watermarking in copyright protection. *International Review of Law, Computers & Technology*, 33(3), 238–250.
- Budiarto, A. (2023). Tantangan hak cipta dalam digitalisasi ciptaan. <https://www.hukumonline.com/>
- Hartono, S. (2018). *Hak cipta di era digital: Kajian teori dan praktik*. Pustaka Ilmiah.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI. (2024). *Hak cipta di era digital: Perlindungan dan penegakan hukum*. <https://www.dgip.go.id/>
- Kementerian Hukum dan HAM RI. (2023). *Pedoman hak cipta di Indonesia*. <https://www.dgip.go.id/>
- Nugraha, R., & Wibisono, T. (n.d.). Penerapan hukum hak cipta di era digital: Tantangan dan solusi. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 10(2), 123–138.
- Prasetyo, B., & Wahyuni, I. (2021). Efektivitas penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta dalam platform digital. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(4), 210–226.
- Putri, A. N., & Suryaningsih, W. (2022). Perlindungan hukum atas pelanggaran hak cipta dalam era digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 10(2), 125–140.
- Santoso, T. (2020). Tantangan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di era digital. *Indonesian Journal of Law and Technology*, 15(1), 45–60.
- Sidharta, A. (2021). *Perlindungan hak kekayaan intelektual di Indonesia*. Mandar Maju.
- Subekti, R. (2021). *Hak cipta dan perlindungan hukumnya di era digital*. Gramedia Pustaka Utama.
- TechCrunch. (2024). The role of AI in copyright enforcement. <https://techcrunch.com/>
- WIPO (World Intellectual Property Organization). (2024a). *Copyright in the digital era: Challenges and opportunities*. <https://www.wipo.int/portal/en/index.html>
- WIPO (World Intellectual Property Organization). (2024b). *Copyright issues in the digital age*. <https://www.wipo.int/en/web/copyright>
- Yuliawati, D. (2023). Analisis kendala penegakan hukum hak cipta di dunia maya. *Jurnal Teknologi dan Hukum*, 15(1), 45–62.