

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA  
MELALUI MEDIA INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANG  
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Andrew Shandy Utama, Sandra Dewi, Bagio Kadaryanto

Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning

Email: andrew.fh.unilak@gmail.com, sandra.fh.unilak@gmail.com,

bagio.kadaryanto@gmail.com

**Abstract**

*Initially the scope of copyright protection only focused on conventional objects of creation. However, along with technological developments and advances, the object of copyright protection is expanding on the forms of creation in the form of science, art, and literature are digitized. Copyright Laws that are currently still experiencing some problems in order to provide protection to the creative works expressed through the internet media. Therefore, it is interesting to examine the legal protection against copyright infringement through internet media based on Law Number 28 Year 2014. The method used in this research is normative legal research. Sources of data used in this research are secondary data, namely data obtained from legislation, scientific journals, and legal literature. Data collection techniques used in this research is literature study. Data analysis technique used in this research is qualitative analysis. The results of this research indicate that the development and advancement of technology increasingly facilitate the occurrence of violations of Copyright through the internet media are hijacked, copied, and traded in the midst of society. Although in Law Number 28 Year 2014 has been set about bans and strict criminal sanctions, but due to weak regulation and lack of legal awareness of the public make law enforcement of Copyright is not running optimally.*

*Keywords: Copyrights, Legal Protection, Internet*

**Abstrak**

*Awalnya lingkup perlindungan Hak Cipta hanya terfokus pada objek-objek ciptaan yang konvensional. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, maka objek perlindungan Hak Cipta mengalami perluasan pada bentuk-bentuk kreasi berupa ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang didigitalisasikan. Hukum Hak Cipta yang ada saat ini masih mengalami beberapa permasalahan guna memberikan perlindungan terhadap karya cipta yang diekspresikan melalui media internet. Oleh karena itu, menarik untuk mengkaji mengenai perlindungan hukum terhadap pelanggaran Hak Cipta melalui media internet berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, jurnal-jurnal ilmiah, dan literatur*

*hukum. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi semakin mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Cipta melalui media internet yang dibajak, di-copy, dan diperjualbelikan di tengah-tengah masyarakat. Meskipun di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah diatur mengenai larangan dan sanksi pidana yang tegas, namun karena lemahnya regulasi dan kurangnya kesadaran hukum masyarakat membuat penegakan hukum terhadap Hak Cipta belum berjalan dengan optimal.*

*Kata Kunci: Hak Cipta, Perlindungan Hukum, Internet*

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu isu yang menyeruak pada era perdagangan bebas ini adalah dalam bidang hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual mencuat menjadi masalah dalam konteks perdagangan internasional saat ini. Permasalahan ini mengemuka dikarenakan hak kekayaan intelektual merupakan satu bidang yang tidak terpisahkan dari paket persetujuan pendirian organisasi perdagangan dunia. Upaya memformulasikan dan merumuskan konsep hak kekayaan intelektual kian giat dilakukan, baik melalui pemerintah maupun organisasi-organisasi.

Konsep hak kekayaan intelektual sendiri senantiasa mengalami perkembangan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dengan kondisi demikian, hak kekayaan intelektual berkembang secara dinamis. Hak kekayaan intelektual merupakan hak yang berasal dari karya, karsa, dan cipta manusia karena lahir dari kemampuan intelektualitas manusia dan merupakan hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomi. Esensi yang terpenting dari setiap bagian hak kekayaan intelektual adalah adanya suatu ciptaan tertentu. Bentuk nyata dari ciptaan tersebut bisa di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Perkembangan kehidupan yang berlangsung cepat, terutama di bidang perekonomian, baik di tingkat nasional maupun internasional, pemberian perlindungan hukum yang semakin efektif terhadap hak atas kekayaan intelektual,

khususnya di bidang hak cipta, perlu lebih ditingkatkan dalam rangka mewujudkan iklim yang lebih baik bagi tumbuh dan berkembangnya semangat mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan nasional yang bertujuan terciptanya masyarakat Indonesia yang adil, makmur, maju, dan mandiri. Hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Perkembangan hukum hak cipta di Indonesia telah mengalami proses yang panjang, diawali dari masa pemerintahan Hindia Belanda hingga kini dalam konteks perkembangan ekonomi global. Ada banyak hal yang telah disempurnakan dari hukum hak cipta di Indonesia. Penyempurnaan itu sendiri dimaksudkan sebagai bentuk responsivitas hukum hak cipta yang senantiasa perkembangannya paralel dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hukum hak cipta membicarakan perlindungan atas karya-karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang sifatnya telah diwujudkan secara nyata dan memiliki unsur orisinalitas. Perwujudan karya dalam konteks sekarang tidak saja dituangkan dalam medium konvensional yang dapat dilihat dan diraba secara kasat mata, tetapi perwujudan ini dapat juga diekspresikan melalui medium digital seperti internet. Faktanya, hukum hak cipta yang terformulasikan saat ini masih mengalami beberapa permasalahan guna memberikan perlindungan atas karya-karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diekspresikan melalui medium internet.<sup>1</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta melalui media internet berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

---

<sup>1</sup>Budi Agus Riswandi, 2009, *Hak Cipta di Internet; Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, hlm. 53-54.

### C. Metode Penelitian

Penelitian hukum adalah suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika, dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya.<sup>2</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan. penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu-isu hukum yang dihadapi.<sup>3</sup> Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, jurnal-jurnal ilmiah, dan literatur hukum. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif.

### D. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Dampak Internet terhadap Hukum Hak Cipta

Internet disebut sebagai *network* atau jaringan komputer terbesar di muka bumi. Tanpa memandang arsitekturnya, semua komputer dapat saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sama, yang disebut *Transmission Control Protocol (TCP)/Internet Protocol (IP)*. Dalam perkembangannya, internet berkembang dengan pesat sekali. Bahkan, perkembangan ini sangat dirasakan tatkala internet diterapkan dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia. Dengan kondisi demikian, internet adalah suatu lingkungan dan manusia baru. Di dalamnya terdiri dari orang-orang dari berbagai negara, budaya, usia, dan pekerjaan, yang terhubung selama jaringan komputer terkoneksi melalui infrastruktur telekomunikasi yang menyebarkan informasi melalui proses dan ditransmisikan secara digital.<sup>4</sup>

Internet merupakan revolusi teknologi dalam bidang teknologi informasi, dimana ada konvergensi telekomunikasi, media, dan

---

<sup>2</sup>Soerjono Soekanto, 2007, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, hlm. 43.

<sup>3</sup>Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hlm. 35.

<sup>4</sup>Budi Agus Riswandi, Op. Cit., hlm. 54-55.

informatika. Internet telah membuat dampak terhadap desain hukum konvensional, salah satunya dalam bidang hak cipta. Tak dapat disangkal lagi bahwa kehadiran internet telah memunculkan suatu fenomena baru terhadap aspek-aspek kehidupan manusia. Dari sisi hukum, fenomena internet sangat jelas berpengaruh terhadap model pengaturan hukum di internet.

Hukum hak cipta pada era digital mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terutama pada lingkup perlindungannya. Sebelumnya, lingkup perlindungan hak cipta hanya terfokus pada objek-objek ciptaan yang konvensional. Akan tetapi, dengan hadirnya era ini, maka objek perlindungan hak cipta mengalami perluasan. Objek perlindungan hak cipta telah merambah pada bentuk-bentuk kreasi berupa ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang didigitalisasikan. Sebagai contohnya adalah adanya lagu dalam format MP3.

MP3 adalah sebuah singkatan dari *Motion Picture Expert Group Layer 3*. Pengembangan MP3 dimulai pada tahun 1987 oleh sebuah lembaga penelitian bernama *Fraunhofer Institut Integrierte Schaltungen*. Penelitian mengenai MP3 itu sendiri yang diberi kode *EUREKA PROJECT EU 147* dipimpin oleh Dieter Seitzer yang berasal dari University of Erlangen, Jerman. Pada tahun 1989, *Fraunhofer* memperoleh paten atas MP3 di Jerman. Kemudian, pada tanggal 26 Januari 1995, *Fraunhofer* mendaftarkan paten teknologi MP3 di negara Amerika Serikat dan dikabulkan pada 26 November 1996.<sup>5</sup>

Keberadaan MP3 ini dapat dilihat dari dua sisi, yakni MP3 sebagai perangkat lunak dan MP3 sebagai alat. MP3 dikatakan sebagai perangkat lunak mengingat MP3 merupakan format *encoding* suatu data audio yang bertujuan untuk mereduksi dan melakukan kompresi sejumlah data dalam audio tersebut. Kualitas data yang dikompres tidak memiliki perbedaan dengan data yang tidak mengalami kompresi.<sup>6</sup>

Sementara itu, MP3 sebagai alat, ternyata MP3 dapat dijadikan sebagai medium untuk penyimpanan data dalam kapasitas lebih kecil

---

<sup>5</sup>*Ibid.*, hlm. 153.

<sup>6</sup>*Ibid.*

dibandingkan dengan medium lainnya, sehingga dengan menggunakan MP3, data yang tersimpan jauh akan lebih banyak. Dengan kemampuan MP3 sebagai alat ini maka tidak mengherankan saat ini marak penggunaan MP3 sebagai sarana untuk menyimpan data berupa lagu. Dorongan untuk mempergunakan MP3 tidak terlepas dari berkembangnya teknologi informasi, terutama internet dalam melakukan pertukaran data dan informasi.<sup>7</sup>

MP3 sebagian besar kontennya berupa lagu dan musik. Lagu dan musik tersebut biasanya berasal dari VCD original, kemudian setelah melalui proses *grabbing*, lagu dan musik tersebut dikompresi menggunakan *encoding* perangkat lunak MP3. Setelah melalui proses konversi, lagu dan musik yang semula berukuran sekitar 30 MB menjadi maksimal hanya berukuran 5 MB. Setelah mencapai ukuran yang terkompresi, lagu dan musik tersebut akan dengan mudah dapat disebarluaskan di internet. Lagu dan musik di internet dapat disebarluaskan melalui e-Mail, atau biasanya di-*upload* ke situs tertentu agar orang lain dapat men-*download* secara bebas.

## 2. Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>8</sup> Sejalan dengan itu, menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>*Ibid.*, hlm. 156.

<sup>8</sup>Eddy Damian, 2003, *Hukum Hak Cipta*, Alumni, Bandung, hlm. 118.

<sup>9</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28, Tahun 2014, Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 di Jakarta, Pasal 1.

Hak cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait. Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan Penerbitan ciptaan; Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; Penerjemahan ciptaan; Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; Pendistribusian ciptaan atau salinannya; Pertunjukan ciptaan; Pengumuman ciptaan; Komunikasi ciptaan, dan; Penyewaan ciptaan.<sup>10</sup>

Pada dasarnya, untuk melindungi hak cipta tentunya harus didaftarkan. Apabila seseorang ingin agar kekayaan intelektualnya terlindungi oleh hukum, maka harus bersedia mengikuti prosedur pendaftaran yang telah ditetapkan oleh negara. Pentingnya pendaftaran hak cipta dikarenakan pada era globalisasi seperti sekarang ini informasi beredar dengan sangat cepat tanpa memperhitungkan adanya batas negara, sehingga tidak mengherankan apabila hak cipta merupakan salah satu objek bisnis yang sangat diminati karena mempunyai nilai ekonomi yang tinggi.<sup>11</sup>

Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum; Menggunakan nama aliasnya atau samarannya; Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; Mengubah judul dan anak judul ciptaannya, dan; Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi

---

<sup>10</sup>OK Saidin, 2016, *Sejarah dan Politik Hukum Hak Cipta*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 188.

<sup>11</sup>Mardalena Hanifah, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Hasil Tenun Songket Melayu Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 5, No. 2, 2015, hlm. 14.

ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.<sup>12</sup>

### 3. Pencegahan Pelanggaran Hak Cipta melalui Sarana Berbasis Teknologi Informasi

Untuk mencegah pelanggaran hak cipta melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan:

- a. Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta.
- b. Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta.
- c. Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan di tempat pertunjukan.

Merupakan sebuah keharusan apabila pelanggaran hak cipta dalam MP3 ini harus dihentikan. Tidak ada satu pendapatpun yang membenarkan adanya pelanggaran terhadap hal ini. Dilihat dari aspek apapun, pengambilan manfaat hak cipta tanpa melalui prosedur yang seharusnya dilakukan adalah sebuah pelanggaran yang tidak bisa dibenarkan adanya. Namun, fenomena seperti ini masih ditemukan dalam beberapa kasus yang terjadi di Indonesia. Hal inilah yang kemudian perlu sesegera mungkin mendapatkan antisipasi dalam penanggulangan kasus pelanggaran seperti ini.

Pengambilan alternatif pemecahan masalah dalam penanggulangan pelanggaran hak cipta fenomena MP3 ini tidak serta merta disamaratakan tanpa melihat aspek sosio-kultural yang menjadi latar belakang dari adanya tindakan pelanggaran tersebut. Oleh karena itu, terlebih dahulu perlu kita ketahui apa penyebab pelanggaran itu terjadi.

Pelanggaran hak cipta atas MP3 ini terjadi sering kali karena didasarkan pada kemudahan perpindahan file yang terkadang secara

---

<sup>12</sup>OK Saidin, *Op. Cit.*, hlm. 191.

teknis hal ini tidak diantisipasi untuk pengalihannya. Dalam kondisi seperti ini, tiap-tiap individu sangat mudah untuk mentransfer satu file musik misalnya, kepada orang lain tanpa melalui kesulitan. Di dalam jaringan internet terdapat berbagai bentuk pelanggaran terhadap hak cipta yang terjadi. Bentuk-bentuk pelanggaran tersebut di antaranya yaitu terdapat situs-situs yang menyediakan materi yang bermuatan hak cipta secara ilegal, contohnya lagu.

Kemudian, hal yang paling jelas dapat kita lihat adalah keuntungan ekonomis. Pelanggaran hak cipta dalam format MP3 ini dalam praktiknya juga terkadang tidak terlepas dari adanya pembajakan. Dalam kasus ini, pembajaklah yang sudah pasti mendapatkan keuntungan ekonomis. Secara ekonomis, pelaku pembajakan mendapatkan keuntungan yang paling besar, karena tanpa susah payah dapat menjual karya orang lain. Si pembajak tidak terlibat dalam proses panjang pembuatan suatu produk album musik yang meliputi perencanaan, pengadaan lagu, pencarian penyanyi, dan proses rekaman yang memakan waktu panjang dan menghabiskan banyak biaya. Dari segi biaya, si pembajak juga sangat diuntungkan. Hal ini karena tidak perlu membayar penyanyi, musisi, pencipta lagu, biaya iklan, kemudian tidak membayar pajak dan juga dijual di ‘emperan’ yang tentu tidak membayar pajak.

Salah satu faktor penyebab permasalahan hak cipta melalui media internet adalah faktor ekonomi. Para pelaku tanpa itikad yang baik berusaha untuk mencari keuntungan finansial secara cepat dengan mengabaikan hak ekonomi para penciptanya maupun pemegang hak ciptanya.<sup>13</sup>

Sementara dari sisi konsumen, ada yang dirugikan dan diuntungkan. Konsumen yang dirugikan adalah konsumen yang membeli dengan harga *original* (barang asli) tetapi pada kenyataannya mendapatkan barang bajakan. Sedangkan konsumen yang diuntungkan adalah konsumen yang memang secara sadar menghendaki barang

---

<sup>13</sup>Handy Awaludin Prandika, “Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang Hak Cipta”, *Jurnal Lex Privatum*, Vol. III, No. 1, 2015, hlm. 56.

bajakan. Hal itu disebabkan harga yang jauh lebih murah, tanpa memperdulikan kualitas produk.

Dalam industri musik pada umumnya, konsumen yang secara sadar membeli produk bajakan adalah target *marketing* yang utama bagi pembajak. Konsumen tersebut pada umumnya adalah masyarakat kelas menengah bawah yang memerlukan hiburan dengan biaya murah. Pertautan antara produsen dan konsumen tersebut menjadi salah satu sebab maraknya pembajakan dalam industri musik lokal.

Terjadinya pelanggaran dalam hal ini juga disebabkan karena lemahnya pengawasan dari aparat penegak hukum. Hal ini terlihat jelas dari keberadaan pedagang kaki lima yang masih terlihat di jalanan memperdagangkan hasil-hasil bajakan tersebut. Di beberapa kota, fenomena ini masih sangat akrab dapat kita lihat dan dengarkan bersama. Eksisnya perdagangan barang-barang bajakan inilah yang menyebabkan banyak pelanggaran hak cipta dalam produk MP3 di kemudian hari. Sudah menjadi rahasia umum bahwa pembeli akan membeli kaset bajakan yang kemudian di-*copy* ke dalam komputer yang akhirnya disebarluaskan melalui MP3.

Lagu-lagu dalam format MP3 sangat digemari oleh konsumen karena dapat menyimpan banyak lagu dalam satu keping CD yang diperjualbelikan dengan harga yang relatif sangat murah di pasaran, biasanya satu keping CD dijual dengan harga Rp. 10.000,- (sepuluh ribu rupiah). Faktanya, produk bajakan mempunyai harga yang terjangkau bagi masyarakat.<sup>14</sup>

Hal tersebut diperparah dengan fenomena bahwa tidak jarang ditemui praktik perdagangan barang bajakan tersebut yang kemudian mendapat dukungan dan perlindungan dari oknum-oknum aparat penegak hukum. Permasalahan-permasalahan sebagaimana yang disebut di atas pada dasarnya memang terangkum dalam sebuah permasalahan klasik dimana kesadaran hukum masyarakat masih

---

<sup>14</sup>*Ibid.*

lemah. Banyak pihak yang tidak mengetahui bahwa apa yang dilakukan ternyata merupakan sebuah pelanggaran hak cipta.

Berbicara mengenai penegakan hukum hak cipta, khususnya terhadap pelanggaran hak cipta lagu dan musik, bukanlah merupakan sesuatu yang berdiri sendiri yang terlepas dari penegakan hukum pada umumnya. Penegakan hukum hak cipta hanyalah merupakan subsistem dan bagian integral dari sistem penegakan hukum di Indonesia. Permasalahan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan dialami dalam penegakan hukum secara umum adalah juga dialami dan dihadapi dalam penegakan hukum hak cipta, termasuk aparat penegak hukumnya, mulai dari polisi, jaksa, hakim, dan advokat yang banyak disorot dan dikecam terkesan tidak profesional manakala berhadapan dengan pelanggaran hukum hak cipta.

Banyaknya pelanggaran hak cipta lagu dan musik dalam masyarakat, khususnya terhadap hak untuk memperbanyak yang secara nyata dapat dilihat dalam bentuk pembajakan (*piracy*) serta pelanggaran terhadap hak untuk mengumumkan dalam bentuk penggunaan dan pemakaian ciptaan lagu dan musik tanpa izin telah menyebabkan adanya kesan bahwa negara kita kurang memberikan perhatian serius terhadap masalah hak cipta, dan dipandang masih lemah dalam melakukan penegakan hukumnya.

#### 4. Langkah Hukum dan Non Hukum dalam Menanggulangi Pelanggaran Hak Cipta

Pendekatan yang digunakan dalam menanggulangi pelanggaran hak cipta dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu melalui langkah hukum dan langkah non hukum. Langkah hukum mengandung arti solusi hukum dalam menghadapi setiap perubahan atau perkembangan. Dalam konteks MP3 ini, langkah hukum hak cipta mengandung arti solusi hukum hak cipta dalam menghadapi lahirnya teknologi MP3. Perkembangan teknologi tidak akan mampu dikejar oleh hukum. Akan tetapi, semestinya hukum dapat mengawal perkembangan teknologi itu

sendiri sehingga teknologi tidak disalahgunakan untuk merugikan orang lain. Hukum hak cipta perlu mempertegas penerapan aturannya dalam menyikapi setiap perkembangan teknologi MP3 ini. Perlu dilakukan perubahan hukum.

Tujuan dari perubahan hukum sendiri dimaksudkan untuk menciptakan suatu masyarakat baru yang sesuai dengan hukum yang hidup di masyarakat. Di samping itu, perubahan dimaksudkan agar fungsi hukum dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan, maka hukum tidak boleh statis, tetapi harus selalu dinamis, harus selalu diadakan perubahan sejalan dengan perkembangan zaman dan dinamika kehidupan masyarakat dengan menggunakan norma-norma yang dapat dijadikan sebagai koridor dalam mengawal perkembangan teknologi yang ada. Perubahan hukum dapat melalui dua bentuk, yaitu masyarakat berubah terlebih dahulu baru hukum yang datang mengesahkan perubahan itu, di sini perubahan yang terjadi bersifat pasif, hukum selalu datang setelah perubahan telah terjadi. Dalam kondisi seperti ini, hukum seolah datang menyesuaikan kondisi masyarakat yang ada. Bentuk lainnya yaitu hukum dapat dijadikan sebagai alat untuk mengubah masyarakat ke arah yang lebih baik, perubahan dalam model ini sifatnya aktif. Artinya, pihak yang berwenang aktif merencanakan dan mengarahkan agar konsep pembaharuan hukum itu dapat berjalan secara efektif. Perubahan seperti ini yang dalam istilahnya bahwa fungsi hukum adalah salah satunya *law as a tool of social engineering*. Dalam kondisi ini, hukum jauh lebih bisa mengontrol kondisi masyarakat, namun hal ini juga memerlukan *draft* peraturan yang nantinya akan dijadikan sebagai aturan yang efektif dalam aplikasinya.

Di samping alternatif penanggulangan pelanggaran hak cipta dalam MP3 dari aspek hukumnya, perlu juga dilakukan penanggulangan dari aspek non hukum. Dalam masalah ini, penanggulangan dari aspek teknologi juga sangat diperlukan. Hal ini mengingat perkembangan teknologi yang lebih cepat dari

perkembangan hukum, sehingga pelanggaran teknologi semacam ini juga perlu dilakukan dengan melakukan antisipasi dari aspek teknologi juga.

Beberapa pakar teknologi dalam masalah seperti ini juga ikut andil dalam menyumbangkan pikirannya tentang masalah penanggulangan terhadap pelanggaran hak cipta MP3 ini. Departemen Teknik Elektro ITB mengusulkan menggunakan *watermarking* sebagai teknik penyembunyian label hak cipta pada data digital.

Namun, di samping melakukan pendekatan dari aspek hukum dan teknologi, perlu dilakukan kembali mengenai sosialisasi dan upaya penyadaran kepada masyarakat mengenai masalah hak cipta ini. Hal ini tetap perlu dilakukan guna menciptakan suasana masyarakat yang lebih dapat mengerti tentang permasalahan hak cipta yang sebenarnya mampu dimaksimalkan oleh pemegang haknya. Secara konkrit, mungkin bisa dilakukan melakukan *copyright expo concept* dimana pemerintah pusat melalui pemerintah daerah yang bertanggung jawab dalam melaksanakan konsep ini. Masyarakat perlu diberikan penyuluhan hukum karena masyarakat tidak begitu peduli dengan produk yang original maupun produk bajakan, yang penting adalah harganya terjangkau dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhannya.<sup>15</sup> Berkaitan dengan perkembangan pembajakan karya musik dalam bentuk VCD dan DVD, masyarakat sebagai konsumen seakan merasa tidak bersalah dengan membeli produk hasil bajakan. Masyarakat justru merasa diuntungkan dengan terjangkaunya harga VCD dan DVD hasil pembajakan, sehingga produk bajakan mendapatkan tempat tersendiri di tengah-tengah masyarakat.

Ke depannya, persoalan tindak pidana hak cipta tidak lagi berkuat pada persoalan pembajakan VCD seperti yang marak terjadi di Indonesia pada saat sekarang ini, tetapi dunia akan dihadapkan pada bentuk kejahatan hak cipta melalui program komputer seperti 'Napster'. Napster adalah sebuah program komputer yang memungkinkan orang

---

<sup>15</sup>*Ibid.*

bertukar *file* musik dari satu komputer ke komputer lain tanpa harus menggunakan komputer server. Jika sebelumnya orang yang ingin *download* sebuah lagu harus membuka sebuah situs musik tertentu, kini hal semacam itu tidak diperlukan lagi.

Perlindungan hukum hak cipta terhadap pencipta lagu yang lagunya diunduh melalui media internet dapat dilakukan secara hukum administrasi negara, hukum pidana, dan hukum perdata. Secara hukum administrasi negara yaitu dengan melakukan pendaftaran hak cipta lagu yang dimilikinya ke Dirjen Hak Kekayaan Intelektual pada Kementerian Hukum dan HAM. Secara hukum pidana yaitu pelaku pengunduh lagu di media internet dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan Pasal 113 Ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta. Secara hukum perdata yaitu pencipta lagu dapat dilakukannya gugatan perdata terhadap pelaku pelaku pengunduh lagu di media internet apabila lagu tersebut digunakan untuk kepentingan komersial sesuai dengan Pasal 99 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta.<sup>16</sup>

#### 5. Sanksi Pidana terhadap Pelanggaran Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Lahirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta semakin memperkuat landasan hukum terhadap pengaturan mengenai hak cipta di Indonesia. Penegakan hukum terhadap hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dapat diselesaikan melalui penyelesaian sengketa secara perdata maupun penyelesaian secara pidana.<sup>17</sup>

Di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ditegaskan bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta berupa penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala

---

<sup>16</sup>Habi Kusno, "Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Pencipta Lagu yang Diunduh Melalui Internet", *Jurnal Fiat Justitia*, Vol. 10, Iss. 3, 2016, hlm. 500.

<sup>17</sup>Devega R. Kilanta, 2017, "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Lex Crimen*, Vol. VI, No. 3, 2017, hlm. 100.

bentuknya, pendistribusian ciptaan atau salinannya, atau pengumuman ciptaan untuk penggunaan secara komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).<sup>18</sup>

Selanjutnya, di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 juga ditegaskan bahwa setiap orang yang memenuhi unsur melakukan pengandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).<sup>19</sup>

Selain itu, setiap orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau pengandaan barang hasil pelanggaran hak cipta di tempat perdagangan yang dikelolanya, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,- (seratus juta rupiah).<sup>20</sup>

Perlindungan hukum terhadap hak cipta merupakan salah satu bagian terpenting dalam memberikan kepastian hukum kepada pencipta atas suatu ciptaan. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah ditetapkan sanksi pidana maupun perdata bagi setiap orang yang melakukan pelanggaran hak cipta. Penegakan hukum yang dinilai masih lemah sehingga akibatnya Indonesia masuk daftar Priority Watch List (PWL). Artinya, Indonesia dinilai sebagai negara yang upaya memberantas pelanggaran Hak Cipta masih sangat kurang. Dalam peraturan perundang-undangan sebenarnya pemerintah telah menuangkannya dalam bentuk perundang-undangan maupun peraturan pelaksanaannya.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28, Tahun 2014, Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 di Jakarta, Pasal 113 Ayat (3).

<sup>19</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28, Tahun 2014, Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 di Jakarta, Pasal 113 Ayat (4).

<sup>20</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28, Tahun 2014, Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 di Jakarta, Pasal 114.

<sup>21</sup>Turkamun, "Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Sekretari*, Vol. 4, No. 2, 2017, hlm. 11-12.

### E. Kesimpulan

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dengan kemajuan teknologi, maka seseorang dapat membajak dan menggandakan suatu karya intelektual berupa ciptaan tanpa harus meminta izin dari pemegang hak ciptanya. Perkembangan dan kemajuan teknologi melalui internet yang sangat pesat pada saat sekarang ini semakin mempermudah proses pembajakan terhadap sebuah karya cipta. Hal ini berdampak pada penyalahgunaan perkembangan dan kemajuan teknologi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang hanya berorientasi pada *profit* semata tanpa memperhitungkan kerugian yang dialami oleh pihak-pihak yang memang berhak atas royalti dari hasil karyanya. Meskipun di dalam undang-undang telah diatur mengenai larangan dan sanksi pidana yang tegas, namun karena faktor ekonomi dan kurangnya kesadaran hukum membuat banyaknya masyarakat Indonesia yang secara sadar lebih memilih membeli produk yang bajakan, terutama masyarakat dari kalangan ekonomi menengah ke bawah.

### Daftar Pustaka

Damian, Eddy, 2003, *Hukum Hak Cipta*, Alumni, Bandung.

Devega R. Kilanta, “Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Lex Crimen*, Vol. VI, No. 3, 2017. Halaman 94-102.

Habi Kusno, “Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Pencipta Lagu yang Diunduh Melalui Internet”, *Jurnal Fiat Justitia*, Vol. 10, Iss. 3, 2016. Halaman 489-502.

Handy Awaludin Prandika, “Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang Hak Cipta”, *Jurnal Lex Privatum*, Vol. III No. 1, 2015. Halaman 49-57.

Mardalena Hanifah, “Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Hasil Tenun Songket Melayu Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 5, No. 2, 2015. Halaman 1-17.

Marzuki, Peter Mahmud, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta.

Riswandi, Budi Agus, 2009, *Hak Cipta di Internet; Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta.

Saidin, OK, 2016, *Sejarah dan Politik Hukum Hak Cipta*, Rajawali Pers, Jakarta.

Soekanto, Soejono, 2007, *Pengantar Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta.

Turkamun, “Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Sekretari*, Vol. 4 No. 2, 2017. Halaman 1-13.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28, Tahun 2014, Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 di Jakarta.