

**IMPLEMENTASI UNDANG – UNDANG HAK CIPTA TERKAIT
SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: STUDI PUSTAKA FENOMENA
PEMBAJAKAN PADA *WEBSITES STREAMING ILLEGAL*
PENYEDIA LAYANAN *VIDEO ON DEMAND***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Diajukan Oleh

FALDO ARIGAYO

20321091

**PRODI STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN JUDUL

**IMPLEMENTASI UNDANG – UNDANG HAK CIPTA TERKAIT
SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: STUDI PUSTAKA FENOMENA
PEMBAJAKAN PADA *WEBSITES STREAMING ILLEGAL*
PENYEDIA LAYANAN *VIDEO ON DEMAND***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Diajukan Oleh

FALDO ARIGAYO

20321091

**PRODI STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI UNDANG – UNDANG HAK CIPTA TERKAIT
SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: STUDI PUSTAKA FENOMENA
PEMBAJAKAN PADA *WEBSITES STREAMING ILLEGAL*
PENYEDIA LAYANAN *VIDEO ON DEMAND***



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 6 Juni 2024
Dosen Pembimbing Skripsi,

Puji Rianto, S.IP., M.A
NIDN 0503057601

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI UNDANG – UNDANG HAK CIPTA TERKAIT
SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: STUDI PUSTAKA FENOMENA
PEMBAJAKAN PADA *WEBSITES STREAMING ILLEGAL*
PENYEDIA LAYANAN *VIDEO ON DEMAND***

Disusun Oleh:

FALDO ARIGAYO

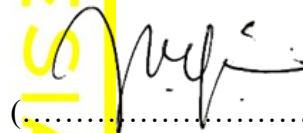
20321091

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

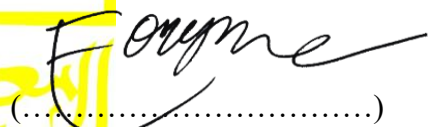
Tanggal: 12 Juli 2024

Dewan Penguji:

1. Ketua : Puji Rianto, S.IP., M.A
NIDN 0503057601


(.....)

2. Anggota : Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D
NIDN 0506038201


(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D
NIDN 0506038201

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faldo Arigayo
Tempat, Tanggal Lahir : Rengat, 26 September 2002
NIM : 20321091
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa seluruh karya akademik yang saya hasilkan selama melaksanakan perkuliahan di Program Studi Ilmu Komunikasi adalah karya saya sendiri yang dikerjakan secara jujur dan independen dengan:

1. Tidak menggunakan jasa pihak ketiga (joki) dalam pengerjaan karya akademik atau menjadi pihak ketiga dalam pengerjaan karya akademik mahasiswa lain. Semua kontribusi yang telah diberikan oleh pihak lain dalam penulisan karya akademik saya telah sesuai dengan aturan dan tercantum dengan benar.
2. Tidak melakukan plagiasi yang berupa pengakuan atas hasil karya akademik orang lain. Segala gagasan atau data yang didapatkan dari karya atau pemikiran orang lain telah melalui proses paraphrase dan dicantumkan pada sitasi.
3. Tidak melakukan manipulasi menggunakan kecerdasan buatan atau perangkat lunak otomatis lainnya untuk pengerjaan hal substansial dalam penulisan karya akademik.

Apabila di masa mendatang setelah kelulusan saya, ditemukan informasi yang membuktikan bahwa salah satu atau sebagian karya akademik saya tidak merupakan hasil kerja saya sendiri dan/atau merupakan pelanggaran atas pernyataan saya di atas, saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai dengan regulasi yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 7 Juni 2024

Yang menyatakan,



Faldo Arigayo

20321091

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

QS. Al – Insyirah [94:6 – 8]

“Mimpi – mimpi kamu, cita – cita kamu, keyakinan kamu, apa yang kamu mau kejar, biarkan ia menggantung, mengambang 5 centimeter di depan kening kamu. Jadi dia nggak akan pernah lepas dari mata kamu. Dan kamu bawa mimpi dan keyakinan kamu itu setiap hari, kamu lihat setiap hari, dan percaya bahwa kamu bisa.”

Donny Dhingantoro, 5 CM

“If you focus on what you left behind, you will never see what lies ahead.”

Gusteau, Ratatouille [2007]

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan saudara saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya
2. Seluruh sahabat dan teman saya yang selalu memberikan semangat dan menemani saya dalam suka maupun duka
3. Dosen dan staff prodi Ilmu Komunikasi yang telah membimbing dan memberikan pengetahuan serta ilmu kepada saya selama ini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Implementasi Undang-Undang Hak Cipta Terkait Sinematografi di Indonesia: Studi Pustaka Fenomena Pembajakan Pada *Websites Streaming Illegal* Penyedia Layanan *Video on Demand*”**. Shalawat dan salam penulis junjungkan kepada Nabi Muhammad Shallahu'alaihi Wa Sallam, beserta para sahabat-Nya. Adapun alasan tugas akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Syukur Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini walaupun dalam penulisannya masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Dalam proses penulisan tugas akhir ini tidak luput dari hambatan serta tantangan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tercinta, Bapak Suwono dan Ibu Faaikah, yang senantiasa tulus memberikan motivasi, do'a, kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta pengorbanan dan perhatian yang tak henti-hentinya mengalir untuk penulis serta memberikan dukungan baik materil dan moril dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan sehingga penulis termotivasi penuh untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Kepada Abangku Ilham Wien Pramono dan Istrinya Kakak Niki Lidia beserta Keluarga Bunda tercinta Ibu Fatinah dan Kakakku tercinta Zetta Hanna Anjellina dan Shasa Hanni Adellina yang telah mendukung dan mendo'akan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Puji Rianto, S.IP., M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa membimbing, mendukung, dan juga membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh kesabaran. Terima kasih untuk kritik, saran, waktu, serta tenaga yang telah diberikan kepada penulis selama proses menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Ibu Nadia Wasta Utami, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan pengetahuan selama proses kuliah berlangsung.
5. Bapak dan Ibu dosen Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia yang mana telah menyalurkan ilmu sehingga menambah wawasan penulis dan sangat membantu penulis dalam penyusunan usulan tugas akhir ini.
6. Seluruh Karyawan/I Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia yang mana telah membantu penulis dalam menyusun tugas akhir ini khususnya dalam bidang administrasi.
7. Sahabat-sahabat saya Ilham, Agung, Dapi, Upal, Aksa, Rei, Resul, Magot, Naufal dan Gibran yang selalu ada dalam suka maupun duka dan tiada hentinya memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
8. Abang Rangga, Ghazi dan Nadya terima kasih selalu bersedia untuk membantu dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Serta selalu memberikan canda tawa untuk tidak menyerah.

Penulis menyadari dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari adanya kekurangan maupun kesalahan. Penulis berharap bagi pembaca dapat memberikan masukan ataupun saran agar lebih baik lagi untuk kedepannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 7 Juni 2024



Faldo Arigayo

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Penelitian Terdahulu.....	5
2. Landasan Teori	7
F. Metodologi Penelitian	15
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	15
2. Sifat Penelitian	15
3. Sumber Data	16
4. Teknik Pengumpulan Data	16
5. Teknik Analisis Data	16
BAB II KEBIJAKAN DAN REGULASI HAK CIPTA DI INDONESIA	18
A. Sejarah dan Perkembangan Kebijakan Regulasi Hak Cipta di Indonesia	18
B. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	19
C. Perkembangan <i>Video on Demand Illegal</i> di Indonesia.....	21
D. Kasus Pembajakan <i>Websites Streaming Illegal</i> Penyedia Layanan <i>Video on Demand</i> di Indonesia	24
E. Dampak Yang Ditimbulkan Akibat Pembajakan <i>Websites Streaming Illegal</i> Penyedia Layanan <i>Video on Demand</i> di Indonesia	26
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Isi Kebijakan Regulasi Tentang Hak Cipta.....	29

1.	Isi Kebijakan Regulasi Tentang Hak Cipta Pada <i>Video on Demand</i> di Indonesia	29
2.	Isi Lingkungan Pada Regulasi Hak Cipta Terhadap <i>Video on Demand</i> di Indonesia	34
B.	Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	39
1.	Bidang Sinematografi Terhadap Kasus Pembajakan Yang Marak Terjadi di <i>Websites Streaming Illegal</i> Penyedia Layanan <i>Video on Demand</i>	39
2.	Efektivitas Kebijakan Publik Terhadap Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Kasus Pembajakan Yang Marak Terjadi di <i>Websites Streaming Illegal</i> Penyedia Layanan <i>Video on Demand</i>	43
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		47
A.	Kesimpulan	47
B.	Keterbatasan Penelitian	48
C.	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Implementation as a Political and Administrative Process.....	14
Gambar 1.2 Pembajak Film Keluarga Cemara Divonis 14 Bulan Penjara.....	30
Gambar 1.3 Pelaku Pembajakan Film Mencuri Radern Saleh Terancam Hukuman 10 Tahun Penjara dan Denda Rp 10 Miliar	30
Gambar 1.4 Film Dian Sastro di Vidio Dibajak di Telegram, Menkominfo Siap Tindak Tegas	31
Gambar 1.5 Polda Jabar Tangkap 2 Admin Telegram Pembajak Konten Milik Vidio	31

ABSTRAK

Faldo Arigayo, 20321091 (2024). Implementasi Undang – Undang Hak Cipta Terkait Sinematografi di Indonesia: Studi Pustaka Fenomena Pembajakan Pada *Websites Streaming Illegal* Penyedia Layanan *Video on Demand* (Skripsi Sarjana). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Perkembangan era digital telah menghadirkan disrupsi bagi tatanan kehidupan tidak terkecuali dengan dunia sinematografi. Hadirnya layanan *websites streaming* memberikan akses kemudahan bagi masyarakat untuk menonton film pada kehidupan sehari-hari, salah satu dari sekian banyaknya layanan tersebut ialah layanan *video on demand* (VOD). VOD sendiri merupakan sebuah media untuk menyajikan video online yang identik dengan streaming berbayar atau langganan yang besarnya bervariasi tergantung keuntungan yang dipilih. Pada dunia sinematografi tidak semata-mata hanya memberikan sisi positifnya saja, melainkan terdapat juga sisi negatif yang ditimbulkan, hal ini ditandai dengan tingginya kehadiran kasus *websites streaming illegal* yang tentunya menimbulkan kerugian bagi layanan VOD. Atas demikian, maka diperlukan kajian dan analisis terhadap kasus pembajakan tersebut dengan mengkaitkan pada Undang-Undang Hak Cipta baik secara regulasi serta bagaimana implementasi dan efektifitas melalui regulasi ini dalam penindakan kasus pembajakan kasus *websites streaming illegal*.

Adapun metode penelitian pada skripsi ini ialah merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka fenomena. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa Pasal yang telah mengatur pembajakan melalui Undang-Undang Hak Cipta pada ranah pidana, dengan isi lingkungan pada regulasi hak cipta terhadap VOD terdiri atas aktor yang terlibat, lembaga yang berwenang, hingga pada masyarakat. Kemudian terkait dengan implementasi dan efektifitas Undang-Undang Hak Cipta terhadap kasus pembajakan pada bidang sinematografi VOD menunjukkan bahwa implementasi belum dapat dikatakan berhasil. Adapun penyebab ketidakberhasilannya ialah pada sisi proses penegakan hukum dan ketidakpekaan masyarakat terhadap hukum yang berlaku. Begitu juga pada sisi efektifitas terdapat tiga alasan yang menunjukkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta belum dapat memberikan pencegahan terhadap kasus pembajakan di tanah air. Alasan tersebut terdiri atas angka kasus pembajakan yang masih tinggi, belum dapat memberikan kesadaran dan kepatuhan hukum untuk masyarakat, hingga masih terbatasnya kewenangan proses penegakan hukum di tanah air.

Kata Kunci: Sinematografi, *Websites Streaming Illegal*, Pembajakan, VOD, Hak Cipta.

ABSTRACT

Faldo Arigayo, 20321091 (2024). *Implementation of Copyright Laws Related to Cinematography in Indonesia: Literature Study of the Phenomenon of Piracy on Illegal Streaming Websites, Video on Demand Service Providers (Bachelor Thesis). Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Social and Cultural Sciences, Indonesian Islamic University.*

The development of the digital era has presented disruption to the order of life, including the world of cinematography. The presence of streaming websites provides easy access for people to watch movies in their daily lives, one of the many services is video on demand (VOD) services. VOD itself is a medium to present online videos that are identical to paid streaming or subscriptions, the amount of which varies depending on the profit chosen. In the world of cinematography, it does not only provide a positive side, but there is also a negative side that is caused, this is marked by the high presence of cases of illegal streaming websites which of course cause losses for VOD services. Therefore, it is necessary to study and analyze the piracy case by linking it to the Copyright Law both in terms of regulations and how to implement and be effective through this regulation in the enforcement of piracy cases of illegal streaming websites.

The research method in this scribbice is a type of qualitative research with an intrinsic phenomenon pustaka study. The results of the study show that there are several articles that have regulated piracy through the Copyright Law in the criminal realm, with the content of the environment in copyright regulations for VOD consisting of the actors involved, authorized institutions, and the community. Then related to the implementation and effectiveness of the Copyright Law on piracy cases in the field of VOD cinematography, it shows that the implementation cannot be said to be successful. The cause of its unsuccess is in terms of the law enforcement process and the community's insensitivity to the applicable law. Likewise, in terms of effectiveness, there are three reasons that show that the Copyright Law has not been able to provide prevention against piracy cases in the country. These reasons consist of the number of piracy cases that are still high, have not been able to provide awareness and legal compliance for the community, and the limited authority of the law enforcement process in the country.

Keywords: *Cinematography, Websites Streaming Illegal, Piracy, VOD, Copyright.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri sinematografi di Indonesia terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Fenomena ini terlihat dengan jumlah penonton bioskop yang terus mengalami peningkatan pada setiap tahunnya. Pada 2017 terdapat 40,5 juta penonton serta meningkat pada tahun 2018 menjadi 50 juta penonton bioskop dengan film yang diproduksi melebihi hampir 200 judul di tanah air (*Indonesia.Go.id*, 2019). Selanjutnya sebelum pandemi COVID-19 di tahun 2019 jumlah penonton film di bioskop mencapai 51,9 juta penonton. Sejak terjadi pandemi COVID-19 di Indonesia, jumlah penonton sempat mengalami penurunan yang signifikan, yakni 12.8 juta penonton pada tahun 2020 dan 4,5 juta pada tahun 2021. Namun setelah masa pandemi COVID-19 selesai, penonton bioskop kembali mengalami peningkatan hal ini dapat terlihat pada tahun 2022, jumlah penonton film bioskop di Indonesia tercatat dengan angka 54.073.776 orang. Oleh karena itu, peningkatan ini juga memaksa sineas untuk menginvestasikan uang, pikiran kreatif serta tenaga supaya bisa dinikmati masyarakat (*Media Indonesia*, 2023).

Melalui angka di atas menunjukkan antusias yang sangat tinggi bagi masyarakat Indonesia dalam kegemaran menonton pada sebuah film yang dihadirkan pada setiap masanya. Selain angka yang ada, perkembangan era digital ini juga banyak menghadirkan kanal-kanal yang mempermudah masyarakat untuk menonton film pada kehidupan sehari-harinya. Salah satunya adanya perubahan format penayangan sebuah film, yang mulanya film dalam format digital berbentuk VCD/DVD menjadi lebih canggih dan kini dapat diputar di layar komputer, laptop, dan smartphone yang bisa disebut dengan *Video on Demand (VOD)*. *Video on Demand (VOD)* yaitu salah satu media untuk menyajikan *video online*, identik dengan *streaming* berbayar atau langganan yang besarnya bervariasi tergantung benefit yang dipilih. Konsumen dapat memilih program mana yang ingin mereka tonton. Contoh dari *video on demand* ini adalah *Disney+ Hotstar, Netflix, Prime Video, Iflix, HOOQ, GoPlay, KlikFilm, MolaTV, Genflix, WeTV, HBO GO, iQIYI, CATCHPLAY, Apple TV+ dan MAXstream*.

Adanya perkembangan digital pada dunia perfilman di tanah air, selain memberikan nilai positif bagi masyarakat, juga seringkali menghadirkan dampak negatif yang membuat masyarakat mengalami kerugian. Contoh nyata yang saat ini

sering terjadi ialah semakin banyaknya *websites streaming film illegal* di Indonesia, dengan sistem kerja menghadirkan suatu *website* yang bisa dikunjungi oleh siapapun yang ingin menonton dan menikmati film yang terhubung dengan internet, menggunakan layar komputer, tanpa registrasi, serta yang paling utama ialah gratis (Wibowo, 2018).

Websites streaming illegal ini merupakan layanan yang menawarkan kumpulan banyak film yang diproduksi secara ilegal dan melanggar undang-undang hak cipta, lalu disebarluaskan secara gratis. Sepanjang tahun 2019 hingga 2023 terdapat beberapa contoh video on demand dan *websites streaming illegal* yang dapat diakses di tanah air. Pada tahun 2019 terdapat beberapa *streaming illegal* salah satunya ialah Idlix yang sangat terkenal. Hingga hadirnya pandemi tepatnya pada tahun 2020 *streaming illegal* pun berlanjut semakin pesat dengan kehadiran beberapa *streaming illegal* yang diantaranya ialah contohnya adalah *ganool.com*, *indoxxi.com*, *layarkaca21.com*, *nonton.com*, *gudangmovies21.com*, *rebahin.com*, *Gudangfilm.us*, *Bioskop Blue*, *NagaXXI*, *LayarStream*, *Bioskopvideo21*, *ahhamovienet*, *Nontonfilm168*, *Nontonfilmsite*, *dutafilm.uno*, *moveion21.bis*, *layarmovie.info*, *nonton.cc*, *ngeflix21.com*, *dewanonton.vip*, dan *sobatkeren.best* (Dwi, 2023).

Website-website ini mulai meledak pada tahun 2009 dengan *website ganool.com* yang kemudian populer. Pada 18 Agustus 2015, Departemen Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) menjalin hubungan kerjasama dengan Kemenkumham (Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia) memblokir tidak kurang dari 22 *website* yang menawarkan film bajakan. Hal ini juga dapat dikatakan sebagai upaya pemerintah untuk “memblokir” *website-website film illegal*, dimana jika mengunjungi *website* tersebut maka akan keluar tulisan “internet positif”. Dimana hal ini menunjukkan bahwa *website* tersebut bersifat telah diblokir pemerintah (Zuhra, 2016).

Hal ini juga berkembang pada tahun 2021 melalui Organisasi keamanan daring nirlaba *Digital Citizens Alliance* dan perusahaan anti-pembajakan *White Bullet* mengungkapkan, mereka menemukan setidaknya ada 84 ribu situs hiburan ilegal (Prasasti, 2021). Kemudian pada tahun 2022 banyaknya kasus-kasus pembajakan yang dilakukan oleh tangan pribadi dengan menyebarkan link ilegal baik kepada telegram ataupun berupa link tontonan. Hingga pada tahun 2023 melalui media yang diterbitkan oleh CNBC Indonesia yang menyampaikan terdapat 12.000 tempat nonton film ilegal (Dewi, 2023).

Selama tahun 2020 hingga 2021 Kemenkumham mendapat 6 laporan yang berhubungan dengan pelanggaran hak cipta sinematografi yang memanfaatkan *website*. Pembajakan ini berarti tidak hanya untuk menikmati karya sinematografi secara gratis, tetapi juga mengeksploitasi. Dengan adanya pengunggahan karya sinematografi ke *websites streaming illegal* tidak menguntungkan pencipta karya tersebut, melainkan oknum yang mengunggah karya tersebut secara ilegal (Astuti & Marpaung, 2021).

Begitu pula dengan survey yang dilaksanakan oleh *Coalition Against Piracy* (CAP), menerangkan jika sebanyak 63% pengguna media di Indonesia mengakui sudah berkunjung ke *websites streaming illegal* yang menyediakan layanan *video on demand* (Haryanto, 2019). Selain itu melalui penelitian yang dijalankan oleh *Akamai Technologies Inc.* dengan judul “*Pirates in The Outfield*”, di dunia ini ada 82 miliar kunjungan yang dilakukan ke *websites streaming illegal* yang berhubungan dengan dunia pertelevisian dan perfilman dalam kurun waktu Januari-September 2021. Melalui hasil penelitian yang telah dilaksanakan, 5 yang berada pada urutan teratas mengunjungi *websites streaming illegal* yaitu Amerika Serikat dengan jumlah 13,5 miliar, Rusia sebanyak 7,2 miliar, India sebanyak 6,5 miliar, China sebanyak 5,9 miliar, serta Brasil sebanyak 4,5 miliar, Sedangkan untuk Indonesia sendiri berada pada urutan ke-9 sebagai pengunjung *websites streaming illegal* dengan total jumlah kunjungan 3,5 miliar (Shafwa & Nugroho, 2023).

Dalam hal yang berkaitan dengan menyebarluaskan suatu karya seperti yang tertuang dalam Pasal 1 Ayat 12 Undang-Undang Hak Cipta, misalnya, Perbanyak (penyalinan) karya cipta proses atau cara memperbanyak satu atau lebih salinan suatu ciptaan, maupun rekaman dalam bentuk apa pun yang bersifat permanen maupun tidak permanen. Pihak yang berhak memperbanyak karya seni adalah pemilik hak cipta itu sendiri atau penerima hak lisensi yang dibuktikan dengan izin tertulis dari pemilik hak cipta, diluar dari pada itu maka termasuk ke dalam penggandaan ilegal. Dengan adanya *websites streaming illegal* yang demikian termasuk ke dalam perbuatan penggandaan karya seni yang ilegal (Ariani, Ticoalu, & Wahyuni, 2021).

Saat ini, banyak masyarakat Indonesia yang tidak menganggap pelanggaran hak cipta khususnya mengunduh film ilegal sebagai hal serius. Padahal hal ini merupakan persoalan yang harus dianggap serius bagi dunia nasional dan juga internasional. Pada tingkat internasional perbincangan terkait hak cipta telah dimulai sejak tahun 1886 saat Konvensi Berne dilakukan. Konvensi ini berkaitan dengan

perlindungan terhadap berbagai jenis karya seperti seni, ilmu pengetahuan, serta sastra. Melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997, dijelaskan bahwa Indonesia secara resmi menggunakan Konvensi Berne melalui (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2020).

Awal dari adanya perlindungan hak cipta ini di Indonesia saat pemberlakuan Auteurswet 1912 Staatsblad Nomor 600 tahun 1912 di Hindia Belanda serta berlaku sesudah dilaksanakannya kemerdekaan sesuai dengan Pasal II Aturan Peralihan UUD 1945 (Sardjono, 2010). Auteurswet tersebut pada tahun 1982 dicabut serta diberlakukannya UU No. 6 Tahun 1982 (UHC 1982). Sesudah UU diberlakukan UU nomor 7 Tahun 1987 mengenai perubahan Atas UHC 1982 tentang Hak Cipta. Sekitar tahun 1997 UHC 1987 mengalami perubahan dengan diberlakukannya UU Nomor 12 tahun 1997 (UHC 1997). Aturan terkait HKI terutama hak cipta yang mulai diberlakukan Hak Cipta No. 12 tahun 1997 sampai saat sekarang masih terpengaruh oleh TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*) yang diakui melalui UU Nomor 7 Tahun 1994.

Untuk negara terlibat dalam penandatanganan dan pengesahan perjanjian TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*) harus mentaati aturan substantif konvensi hak cipta intelektual internasional, contohnya Konvensi Berne mengenai Konvensi Paris dan hak cipta berkaitan dengan merek dagang dan hak paten (Dirdjosisworo, 2005). Kontribusi sektor Hak Cipta dan hak yang berkaitan dengan tumbuhnya perekonomian masyarakat yang harapannya bisa berjalan secara optimal dengan adanya perbaikan terhadap aturan Hak Cipta yang mengamati aspek pengembangan serta perlindungan ekonomi kreatif. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta merupakan perlindungan hak cipta yang diciptakan di Indonesia. Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan “Hak Cipta sebagai hak penuh pencipta yang secara implusif muncul sesuai dengan prinsip deklaratif sesudah sebuah karya tercipta dalam realita nyata tanpa meminimalisir batasan yang ditetapkan oleh aturan Undang-Undang”.

Begitu pentingnya permasalahan hak cipta bagi masyarakat internasional atas bentuk penghargaan bagi seseorang atau beberapa orang yang dikategorikan sebagai pencipta terhadap suatu karya. Maka seharusnya tidak ditoleransi siapa saja yang membajak *websites streaming illegal* yang menyediakan layanan *video on demand* di Indonesia. Sehingga melalui latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis akan melakukan riset yang mendalam terhadap implementasi Undang-Undang Hak

Cipta khususnya mengenai sinematografi di Indonesia dengan studi pustaka fenomena pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*.

B. Rumusan Masalah

Tingginya tingkat pembajakan pada dunia sinematografi, salah satunya dengan kehadiran *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* (VOD), mengakibatkan problematika ini sepatutnya dikaji terutama pada bagian regulasi yang berlaku saat ini. Undang-Undang Hak Cipta saat ini merupakan sebuah regulasi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam permasalahan problematika yang ada, sehingga berdasarkan latar belakang masalah pada skripsi ini maka terdapat dua rumusan masalah yang akan diajukan, diantaranya:

1. Bagaimana penerapan Undang-Undang Hak Cipta terhadap kasus pembajakan pada layanan *video on demand* di Indonesia?
2. Bagaimana implementasi dan efektivitas kebijakan publik dari Undang-Undang No. 28 tahun 2014 pada kasus pembajakan *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memiliki kaitan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian merupakan target yang ingin dicapai dari penelitian ini, adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan regulasi Undang-Undang Hak Cipta terhadap kasus pembajakan pada layanan *video on demand* di Indonesia.
2. Untuk mengetahui Implementasi dari Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta khususnya di bidang sinematografi terhadap kasus pembajakan yang marak terjadi di *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Memperkaya referensi bagi mahasiswa dan masyarakat terkait penerapan regulasi hak cipta khususnya pada kejahatan pembajakan yang menimpa layanan *video on demand* (VOD) khususnya *websites streaming* bidang sinematografi. Serta memberikan masukan terhadap pemerintah terkait dengan implementasi dan efektivitas Undang-Undang Hak Cipta terhadap tindakan pembajakan.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi masyarakat, diharapkan untuk memberi pengetahuan baru tentang pembajakan bidang sinematografi di Indonesia melalui implementasi UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b. Bagi mahasiswa, dapat dipergunakan sebagai bahan referensi tambahan tentang Bagaimana Implementasi dari UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta khususnya pada bidang sinematografi terhadap kasus pembajakan yang marak terjadi di *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*?

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yakni ialah sebuah jurnal yang diterbitkan pada Jurnal Interpretasi Hukum yang ditulis oleh Rifa Nasya Shafwa dan Andriyanto Adhi Nugroho. Adapun judul pada jurnal ini ialah “Efektivitas Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Pembajakan Film Pada *Website Streaming Illegal* di Indonesia.” Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasannya ada bermacam-macam sebab yang melatarbelakangi film di NKRI menjadi korban dalam pembajakan film di *websites streaming illegal*, dimana rata-rata pelakunya berasal dari masyarakat Indonesia sendiri (Shafwa & Nugroho, 2023).

Disamping itu, pemberian perlindungan hukum oleh UUHC dan PERMEN, bersama Menteri Hukum, Menteri Kominfo serta HAM hingga saat ini belum dapat dikatakan efektif. Menurut Rifa dan Nugroho pemerintah juga perlu hadir langsung ke dalam masyarakat untuk memberikan kepatuhan hukum ataupun menyadarkan masyarakat melalui langkah-langkah persuasif, contohnya sosialisasi berkaitan dengan UUHC serta ajakan dalam mengkampanye anti pembajakan (Shafwa & Nugroho, 2023).

Selanjutnya penelitian kedua ialah karya tulis jurnal yang ditulis oleh Fikri Sulaiman dengan judul “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada *Website Streaming Illegal*”. Penelitian jurnal tersebut menunjukkan hasil bahwa ketetapan mengenai karya sinematografi dalam UU No. Pasal 28 UU Hak Cipta 2014, Pasal 9 mengenai hak eksklusif yang didapatkan pencipta yaitunya hak secara moral serta ekonomi dalam Pasal 2, 3, 4 serta pasal 113 mengenai hukuman yang diberikan kepada pelaku pembajakan. Selain itu dalam UU No. Pasal 11 Tahun 2008 diatur juga mengenai

ITE Pasal 32, berkaitan dengan hukuman yang diberikan oleh pencipta tentang hasil penyebarluasan serta pencatatan tersebut. Pemerintah juga sudah membentuk gugus tugas dalam mengelola pembajakan produk keuangan dan mengupayakan pemblokiran domain pembajakan *website* (Sulaiman, 2021).

Ketiga yakni berupa skripsi yang ditulis oleh Nanan Isnani dengan judul “Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi Di Aplikasi Telegram” skripsi ini ditulis pada tahun 2021 yang berasal dari Universitas Islam Malang. Adapun hasil penelitian pada skripsi ini ialah Perlindungan Hak Cipta Sinematografi berbentuk pencegahan yang dijalankan oleh pemerintah yaitunya dengan memberikan perlindungan hukum melalui pemblokiran konten yang melanggar Represif dan Hak Cipta berbentuk penyelesaian sengketa, berupa pengadilan (*arbitrase*). Faktor ataupun penyebab yang melatarbelakangi pelaku pembajakan mempergunakan media Telegram, yaitunya kebebasan serta kemudahan dalam mempergunakannya serta tidak tegasnya pihak Telegram berkaitan dengan penyalahgunaan *Channel* (Isnaini, 2021).

Selanjutnya penelitian yang keempat ialah karya tulis jurnal yang dilakukan oleh Wulan Oktava Rini (2022) yang berjudul “Pengunggahan Ulang Video Perfilman Indonesia Secara Ilegal Melalui Publik Channel Telegram”. Dari hasil penelitian jurnal tersebut, kasus lembaga penyiaran layanan publik tersebut memenuhi ketentuan Pasal 113(3) untuk diklasifikasikan sebagai Pasal 113(4) Pembajakan dan sejalan dengan upaya pemerintah untuk mencegah penyebaran vidio kepada pihak penyelenggara publik oleh pengirim telegram yaitu pemblokiran dan penutupan kanal publik. Pada metode penelitian ini adalah yuridis normatif. Kesimpulan yang didapatkan bahwa fitur Publik Channel Telegram di aplikasi Telegram bersifat menyebarkan film secara ilegal. Hal ini tidak memenuhi unsur Pasal 113 ayat (3) UU No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta dapat dianggap seperti tindakan pembajakan. Pemerintah berupaya mengatasi pelanggaran hak cipta dengan memblokir *website*, menutup akses, menghapus tersebut.

Serta penelitian terdahulu terakhir yang dijadikan referensi dalam penelitian ini yaitunya sebuah jurnal dari Kenneth Bradley Sajogo (2019) yang berjudul “*Legal Protection of Film Copyright Holders' Rights Against Media Piracy Through Illegal Streaming Websites*”. Hasil jurnal ini mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi dalam industri film memiliki konsekuensi merugikan, terutama pembajakan media oleh individu yang tidak bertanggung

jawab. Menurut masyarakat, menonton atau mengunduh film secara cuma – cuma dan gratis dari *websites streaming illegal* bukan merupakan pelanggaran berat. Kesimpulan dari penelitian ini implementasinya perlu ditingkatkan agar pembajakan film di Indonesia dapat dikurangi.

Meskipun Pasal 113 ayat (4), 115, dan 119 secara tegas melarang penggunaan komersial karya bajakan, pemerintah belum mengambil tindakan yang cukup. Masyarakat juga perlu menyadari bahwa pembajakan film merugikan pembuat film, dan pola pikir yang menganggap pembajakan film sebagai hal yang normal harus diubah. Kekayaan intelektual tidak bisa diciptakan dengan instan, tetapi membutuhkan kerja keras dan proses yang sulit. Pemerintah perlu campur tangan dalam menangani masalah pembajakan kekayaan intelektual dan menganggap masalah ini serius seperti masalah lainnya.

2. Landasan Teori

a. Hak Cipta

Hak cipta disebut juga hak pengarang (*author right*), hal tersebut bisa ditinjau dari Kepustakaan Hukum di Indonesia yang diberlakukan setelah adanya UU Hak Pengarang kemudian menyusul istilah hak cipta (Nainggolan, 2023). Hak cipta juga bisa dimaknai suatu hak hukum yang diberikan kepada pemilik hak cipta untuk melindungi ciptaan kreatif mereka dari penggunaan atau reproduksi yang tidak sah oleh pihak lain (Nainggolan, 2023). Ini memberikan pemilik hak cipta kontrol atas bagaimana karya tersebut digunakan, disalin, dan didistribusikan. Hak cipta mencakup berbagai jenis karya intelektual, termasuk tulisan, musik, seni rupa, film, dan karya – karya kreatif lainnya (Eddy Damian, 2014).

Patricia Loughlan berpandangan jika Hak cipta merupakan sebuah kedudukan hak kepemilikan yang secara eksklusif diberikan kepada pemiliknya untuk mempergunakan, menguasai serta mengeksploitasi karya intelektualnya. Adapun yang dapat dikategorikan dalam hak cipta, yaitu: teater, lagu, karya sastra, serta karya seni, acara radio dan televisi serta karya para tunarungu (Afrilliyanna Purba, 2005).

Sedangkan Hak Cipta dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 adalah hak yang diberikan serta bersifat eksklusif kepada yang membuat karya cipta, dimana setelah hasil karya cipta telah tertuang secara fisik. Hak ini

diberikan berdasarkan prinsip deklaratif, dimana hak cipta diberikan dengan langsung tanpa perlu adanya proses pendaftaran atau tindakan formal lainnya. Meskipun demikian, hak cipta tetap tunduk pada Undang-Undang yang berlaku. Hak cipta juga didefinisikan sebagai hak khusus yang tetap tunduk pada batasan yang sudah ditetapkan oleh Undang-Undang yang berlaku, tanpa mengurangi hak tersebut (Dirjen HKI, 2013).

Lisensi adalah jenis hak cipta yang diberikan untuk memberikan perlindungan pada hak kekayaan intelektual seseorang dan diberikan oleh pihak pembuat lisensi kepada penerima lisensi untuk digunakan dalam segala jenis karya cipta tertulis. Teknologi yang digunakan perusahaan untuk memproduksi, menjual maupun mendistribusikan suatu produk untuk menjalankan fungsi layanan tertentu menggunakan kekayaan intelektual harus memiliki lisensi. Untuk itu penerima lisensi wajib membayar biaya berupa license fee atau biaya lisensi (Widjaja, 2001).

Konsep lisensi hak cipta ini dapat dipindahkan kepada pihak lainnya, hal tersebut ditemukan tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia tahun 1997. Penggabungan terminologi Undang-Undang Lisensi ke dalam Undang-Undang Hak Cipta berpatokan pada ketentuan Pasal 6 Ayat 1 Konvensi Berne tentang Undang-Undang Hak Cipta. Ketentuan tersebut dibutuhkan untuk memberikan dasar peraturan bagi praktik lisensi hak cipta yang disebut dengan merek dagang atau paten. Prinsip utamanya adalah bahwa lisensi tidak selalu bersifat eksklusif kecuali disepakati lain. Menurut Undang-Undang Hak Cipta, Lisensi merupakan izin tertulis yang diciptakan untuk yang memiliki hak cipta untuk pihak lain dan menggunakan hak keuangan atau hak terkait dalam karya atau produk, dengan tunduk pada persyaratan tertentu.

Kemudian kaitan pada dunia sinematografi sebagai sebuah industri kreatif dalam Undang-Undang Hak Cipta terdapat pada penjelasan Pasal 68 ayat 2 yang berbunyi “Yang dimaksud dengan objek kekayaan intelektual lainnya” adalah daftar umum yang terdapat pada daftar umum merek, daftar umum desain industri, dan daftar umum paten.” Sehingga memang menunjukkan bahwsanya industri kreatif merupakan bagian yang sangat terpenting dibahas dalam Undang-Undang Hak Cipta.

b. Pelanggaran Hak Cipta di Internet

Internet utamanya memberikan kontribusinya bagi pelanggaran hak cipta yang sering terjadi saat ini. Secara umumnya internet dipahami sebagai jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia, memungkinkan pertukaran informasi dan komunikasi antar pengguna di berbagai lokasi. Berdasarkan pengertian tersebut maka menunjukkan internet berdampak signifikan terhadap pelanggaran hak cipta karena beberapa alasan yang saling terkait, yang meliputi kemudahan akses, anonimitas, dan skala distribusi. Pertama adanya kemudahan akses dan penggandaan, Internet memungkinkan penggandaan dan distribusi konten digital dengan sangat mudah dan cepat. Beberapa faktor yang berkontribusi pada kemudahan ini meliputi digital konten, platform berbagi *file* dan *streaming* (Simatupang, 2021).

Kemudian adanya anonimitas, hal ini berkaitan dengan internet yang sering memberikan tingkat anonimitas yang tinggi kepada penggunanya, yang membuat pelanggaran hak cipta lebih sulit dideteksi dan ditindak. Beberapa aspek terkait anonimitas meliputi penggunaan alias, *virtual private network*, serta adanya hosting di negara dengan penegak hukum lemah. Ketiga ialah adanya skala dan jangkauan global dimana internet mempunyai jangkauan global, yang memungkinkan pelanggaran hak cipta terjadi dalam skala besar dan lintas batas negara. Faktor-faktor yang mempengaruhi skala dan jangkauan global meliputi akses universal, distribusi cepat, serta replikasi tak terbatas. Serta yang keempat yakni teknologi penghindaran, yakni penggunaan teknologi canggih untuk menghindari deteksi juga berdampak signifikan terhadap pelanggaran hak cipta di internet (Simatupang, 2021).

Maka demikian dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya internet memfasilitasi pelanggaran hak cipta dengan membuat penggandaan dan distribusi konten menjadi mudah, memberikan anonimitas kepada pelanggar, memungkinkan pelanggaran dalam skala besar, dan menyediakan teknologi untuk menghindari deteksi. Ini menciptakan tantangan besar bagi pemilik hak cipta dan penegak hukum untuk melindungi karya intelektual di era digital.

Menurut Everett M. Rogers, ada empat jenis era dalam hubungan komunikasi, yaitu pertama adalah era tulisan, media percetakan, kemudian media telekomunikasi, serta era komunikasi interaktif. Komunikasi interaktif

adalah era yang berkaitan dengan media video, komputer dan televisi teks, *conference call* dan lain-lain (Burhan Bungin, 2005).

Internet juga merupakan salah satu faktor penyebab kemajuan teknologi yang sangat pesat dalam bidang telekomunikasi. Peran telekomunikasi menjadi semakin penting karena tuntutan dunia saat ini yang serba cepat dan global. Teknologi komunikasi merupakan faktor yang membuat ketergantungan pada dunia modern saat ini, dimana hal ini dapat mendapatkan efisiensi di jangkauan yang luas, tidak terhalang oleh batas negara. Dengan adanya internet dapat memenuhi kebutuhan teknologi pada saat ini, internet dianugerahkan dalam bentuk jaringan dapat menjangkau seluruh penjuru dunia dan berhasil menembus segala bidang kehidupan manusia, mulai dari pendidikan, bisnis, kesehatan, periklanan hingga hiburan. Jika seseorang pengguna *website* mengunduh konten dari suatu *website* yang dibukanya dan kemudian menyimpannya di perangkat keras komputernya, maka itu merupakan salah satu bentuk pelanggaran pada Undang-Undang Hak Cipta (Saidin, 2015).

Pelanggaran hak cipta merupakan salah satu bentuk kejahatan dunia maya, yaitu kejahatan yang menargetkan hak kekayaan intelektual pihak lain di lingkungan daring (Jannah & Naufal, 2012). *Cybercrime* adalah kejahatan dengan menggunakan teknologi informasi yang didasarkan pada pengembangan dan peningkatan teknologi internet (Budi Raharjo, 2002).

Pada era digital ini, banyak bentuk yang ditawarkan untuk membuka peluang tentang terjadinya pelanggaran hak cipta dan bahkan dalam tindak pidana, dalam dunia digital salah satu contoh dari pelanggaran hak cipta adalah “pembajakan”. Hal tersebut biasanya merupakan aktivitas ilegal seperti pengunduhan ilegal, penyalinan dan distribusi yang tidak sah, atau pemalsuan di internet. Pembajakan adalah penyalinan dan distribusi karya berhak cipta yang tidak sah atau biasa disebut ilegal untuk keuntungan finansial. Pembajakan merupakan konsekuensi negatif dari perkembangan teknologi dan internet (Ningsih, 2019).

Berdasarkan data terbaru tahun 2023, terdapat 10 situs ilegal yang telah berhasil ditutup oleh pihak Kominfo. Pertama adalah IndoXXI, sebuah situs nonton film bajakan yang memiliki pilihan film lengkap dengan subtitle bahasa Indonesia. Saat ini situs tersebut tidak dapat diakses dan hanya menampilkan pesan "*This site can't be reached*" (Yudha, 2023).

Kedua adalah situs Multiplex21, yang merupakan favorit bagi para penikmat film gratis. Namun, kini situs tersebut hanya menampilkan halaman berlatar merah dengan pesan "SITUS DIBLOKIR KOMINFO" ketika diakses. Selanjutnya adalah situs ilegal REBAHIN, yang terkenal dengan tampilan yang ramai dengan iklan. Meskipun demikian, koleksi filmnya cukup lengkap dengan kualitas gambar FHD. Saat ini situs tersebut sudah tidak bisa dibuka (Kominfo, 2023).

Keempat adalah situs Kiosfilm21 yang menawarkan berbagai genre film dengan terjemahan bahasa Indonesia untuk memudahkan pemahaman alur cerita. Namun, kini situs tersebut telah diblokir oleh Kominfo. Kelima adalah MovieOn21, yang awalnya menawarkan berbagai genre film seperti *action*, *drama*, *science fiction*, *fantasy*, *mystery*, *horror*, *thriller*, *crime*, *romance*, dan *comedy*. Namun, kini situs tersebut menampilkan pesan bahwa situs mengandung konten negatif (Kominfo, 2023).

Keenam adalah Kawanfilm21, yang menyediakan banyak film dan serial terbaru dari berbagai genre. Namun, seiring dengan semakin ketatnya pengawasan Kominfo terhadap situs ilegal, Kawanfilm21 kini hanya tinggal kenangan. Selanjutnya adalah Studiofilm21, yang juga telah diblokir oleh Kominfo. Situs ini awalnya menyediakan koleksi film yang lengkap dan up to date, dengan subtitle bahasa Indonesia. Kemudian ada Filmkeren21, sebuah situs spesialis film drama Korea yang kini tidak bisa diakses dan hanya menampilkan pesan "*This site can't be reached*" (Yudha, 2023).

Situs berikutnya adalah Bioskopkeren, yang menawarkan banyak film terbaru dari berbagai genre dengan subtitle bahasa Indonesia. Namun, situs ini kini sudah diblokir oleh Kominfo sehingga seluruh kontennya tidak bisa lagi dinikmati. Terakhir adalah Gudangfilm, yang terkenal karena menyediakan layanan nonton film gratis dengan kualitas gambar hingga 4K (Yudha, 2023). *Take down* yang dilakukan oleh pemerintah semestinya semakin hari harus diperkuat, agar dapat menekan angka kasus pembajakan ditanah air.

Halaman internet atau *website* yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman merupakan contoh nyata "peretasan" di dunia digital. Pembajakan bisa dilihat sebagai pencurian, yang mengharuskan pihak pengguna produk digital untuk mendapatkan lisensi resmi dari produk tersebut. Perkembangan internet ini membuat pembajakan karya sinematografi melalui

website illegal semakin mudah dan bahkan mendistribusikannya melalui berbagai aplikasi. Pelanggaran hak cipta atas karya film di internet mencakup beberapa hal seperti, unduh film atau video tanpa nama pembuatnya, unduh dan unggah film tanpa melalui lisensi atau izin dan bagikan film melalui *website*, serta berbagai macam aplikasi lainnya.

Mengunduh dan mengunggah ulang ke media sosial pribadi untuk keuntungan pribadi bisa dikategorikan ke dalam bentuk melanggar hak cipta daring. Seseorang atau kelompok yang mengunduh karya yang bukan miliknya tanpa mengakui pencipta atau sumbernya melanggar hak moral. Mengunggah dan mengunduh ciptaan orang/kelompok lain tanpa persetujuan pembuat karya cipta atau pemilik hak cipta dan mengeksploitasi ciptaan, hal ini dinamakan pelanggaran terhadap hak cipta (Pahrudin, 2019).

Website yang menawarkan film-film tersebut sangat mudah ditemukan di dunia maya. Saat anda mengetik *movie* ke Google dan menekan *enter*, banyak *websites streaming illegal* muncul di hasil pencarian. Oknum pembajakan selalu mengubah alamat *website* mereka untuk menjauhkan dari terjadinya penghapusan, pemblokiran, maupun penutupan oleh pihak yang berwenang (Ningsih, 2019).

c. Implementasi Kebijakan Publik

Implementasi adalah bentuk tahapan dari proses kebijakan publik. Sebagai aturan, implementasi terjadi setelah kebijakan dan tujuannya dirumuskan dengan jelas (Affar, 2009). Hak cipta sebagai kebijakan publik, Artinya pengimplementasian merupakan cara yang tepat dalam tercapainya sebuah kebijakan yang memiliki tujuan yang sudah ditentukan oleh pihak pengambil keputusan. Maka dari itu, kebijakan publik ini sangat berkaitan dengan hak cipta. Daniel A. Mazmanian serta Paul A. Sabatier (1979) mengatakan bahwa; “Suatu program dapat dinyatakan efektif untuk dirumuskan, maka dirumuskanlah suatu implementasi politik, hal ini dimaksudkan agar tindakan yang telah terjadi setelah adopsi kebijakan publik, dan upaya untuk mengelolanya serta adanya konsekuensi jika hal tersebut dilanggar atau dibantah” (Abdul Wahab, 2012).

Lester dan Stewart berpendapat bahwa implementasi langkah-langkah politik dianggap dalam arti luas dan menggambarkan fase proses politik segera

setelah Undang-Undang mulai berlaku. Penegakan merupakan suatu bentuk implementasi perundang-undangan dimana adanya pelaku, organisasi serta proses yang bertujuan untuk mengimplementasikan kebijakan yang ingin tercapai (Winarno, 2007).

Selain itu, Ralph dan Franklin berpendapat bahwa implementasi terjadi setelah diundangkannya peraturan perundang-undangan yang memberikan kewenangan terhadap suatu program, kebijakan, manfaat, atau hasil nyata. Istilah "implementasi" mengarah kepada rangkaian tindakan yang setuju dengan apa yang dimaksudkan pemerintah berkaitan dengan hasil ataupun tujuan yang diinginkan dari program. Implementasi mengikutsertakan tindakan berbagai pemangku kepentingan, terutama birokrat, yang membuat program tersebut berjalan (Winarno, 2007).

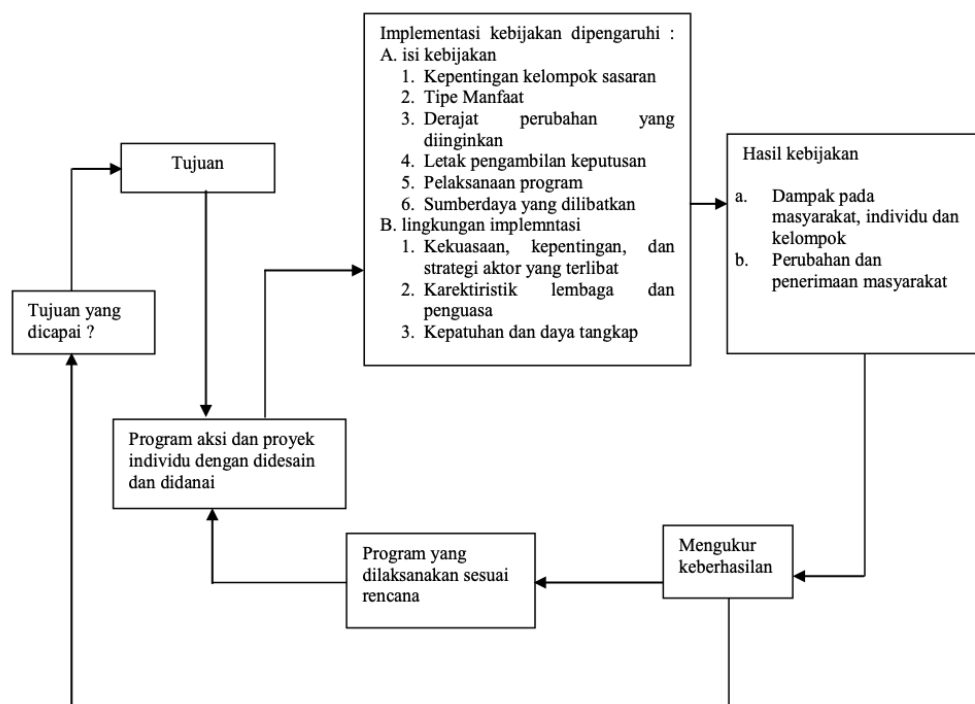
Sedangkan menurut Widodo, bentuk tahapan dari proses kebijakan publik dan penyelidikan yang sangat penting disebut juga implementasi. Hal ini penting karena sebegus apapun suatu kebijakan, tujuannya tidak akan tercapai kecuali jika dipersiapkan dan direncanakan dengan baik untuk implementasinya, begitu pula sebaliknya. Jadi jika ingin tujuan kebijakan tercapai dengan baik, tidak hanya harus ditata dan direncanakan dengan terstruktur pada tahap implementasi (Pratama, 2013).

Proses penerapan kebijakan publik dapat digunakan ketika tujuan kebijakan publik telah dicetuskan, program direncanakan, dan alokasi dana untuk mencapai tujuan tersebut. berbagai pelaksana, organisasi, proses, dan teknologi yang memiliki kerjasama dalam menerapkan kebijakan guna mencapai efek atau tujuan yang diinginkan (Winarno, 2007).

Secara teoritis terdapat beberapa teori implementasi kebijakan, pada penelitian ini teori implementasi kebijakan yang dipergunakan yaitu teori dari Merilee S. Grindle (1980) sebagaimana dideskripsikan oleh Leo Agustino (2017) berpandangan bahwa Implementasi kebijakan sebagai proses politik dan administratif, dimana hal ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses penarikan keputusan dari berbagai aktor, dimana penentuan baik buruknya suatu program ditentukan oleh interaksi para pembuat keputusan dalam konteks kebijakan administratif.

Adapun faktor yang menjadi penentuan keberhasilan implementasi kebijakan publik adalah level dari implementasi kebijakan publik itu sendiri

sebagaimana yang dikemukakan oleh Merilee S. Grindle (1980) terdiri dari isi kebijakan, antara lain: (1) *Interest Affected*, yaitunya kebijakan yang dapat dipengaruhi oleh kepentingan, (2) *Type of Benefits*, yaitunya bentuk kemanfaatan apa yang diharapkan, (3) *Extend of Change Envision*, yaitunya bentuk perubahan derajat yang diharapkan (4) *Site of Decision Making*, yaitunya pembuat kebijakan, (5) *Program Implementer*, yaitunya orang yang melaksanakan program, dan (6) *Resources Committed*, yaitunya sumber daya pendukung supaya implementasi kebijakan agar bisa terlaksana dengan baik. Kemudian isi lingkungan implementasi mencakup: (1) *Power, Interest and Strategy of Actor*, yaitu kekuatan dari pihak yang ikut serta, (2) *Institution an Regime Characteristic*, yaitunya kekhasan instansi yang memimpin di daerah atau wilayah kebijakan diimplementasikan, (3) *Compliance and Responsiveness*, tingkat ketaatan serta respon dari pelaksanaan strategi implementasi (Agustino, 2017).



Gambar 1.1 Implementation as a Political and Administrative Process

Sumber: (Merilee S. Grindle. 1980. *Politics and Policy Implementation in the Third World*, Princeton University Press, New Jersey, p. 11)

Sedangkan menurut Grindle, “keberhasilan implementasi kebijakan ditentukan oleh kejelasan pesan yang disampaikan pembuat kebijakan kepada para implementor. Begitu juga dengan strategi penyampaian pesan, kemudian kemudahan penegakan kebijakan ditentukan oleh isi pesan, bentuk dari pesan dan reputasi komunikator” (Tahir, 2014). Jika dikaitkan dengan konteks hak cipta pada sisi implementasi kebijakan publik teori di atas, maka menunjukkan Konteks hak cipta merujuk pada lingkungan dan faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan dan penegakan hak cipta dalam suatu wilayah atau negara. Ini mencakup berbagai aspek hukum, sosial, ekonomi, teknologi, dan politik yang membentuk cara hak cipta dibuat, dilaksanakan, dan dipatuhi.

Selain itu pada sisi lainnya hak cipta dalam konteks penerapan kebijakan publik mencakup berbagai tindakan dan strategi yang dirancang oleh pemerintah untuk melindungi karya intelektual, mendukung inovasi, dan memastikan keseimbangan antara kepentingan pemegang hak cipta dan pengguna. Kebijakan penerapan hak cipta yang efektif harus mempertimbangkan berbagai faktor yang berkaitan langsung pada hak cipta itu sendiri

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Seperti halnya permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka jenis penelitian yang tepat untuk melihat permasalahan tersebut adalah penelitian kualitatif mempergunakan pendekatan berbasis studi pustaka fenomena. Metode penelitian studi pustaka fenomena adalah pendekatan penelitian yang melibatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman hidup individu dalam konteks fenomena tertentu. Analisis data dalam penelitian ini sering kali dilakukan melalui pengumpulan dan interpretasi pengalaman yang didokumentasikan dalam literatur (Anggito dan Setiawan, 2018).

Studi pustaka fenomena melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka untuk memahami makna dari pengalaman hidup manusia. Proses ini melibatkan refleksi mendalam terhadap literatur untuk mengungkap esensi dari fenomena yang diteliti. Melalui penelusuran melalui literatur yang ada, penelitian dituangkan melalui pendekatan kualitatif, yang merupakan penelitian yang memberikan data deskriptif tentang individu atau perilaku yang diamati dalam

bentuk teks atau wacana. Definisi ini berfokus pada jenis data yang dikumpulkan ketika melaksanakan riset penelitian, yaitu data kualitatif deskriptif. Dalam arti yang lain penelitian kualitatif memberikan sejumlah data deskriptif dengan tujuan mendapatkan makna dari sebuah kejadian. Penelitian dengan jenis ini diawali dengan mempelajari bidang-bidang tertentu, mendapatkan serta mengumpulkan berbagai informasi, menghasilkan hipotesa atau ide dari data yang didapatkan, hal tersebut sering disebut dengan penalaran induktif (Mays & Pope 1996).

Penelitian yang membuat penelitiannya memahami realitas secara luas dengan cara melihat secara holistic atau dengan cara melihat bagian-bagiannya disebut juga penelitian kualitatif. Dalam pengertian ini, penelitian kualitatif pada dasarnya non-normatif, terbuka dan bergantung pada pengalaman subjektif dari subjek yang diteliti (Greenhalgh & Taylor, 1997). Validitas merupakan salah satu kekuatan penelitian kualitatif, dimana sejauh mana ukuran hanya sebagai cerminan dari konstruk yang diharapkan tanpa menyamakannya dengan beberapa konstruk sistematis yang lain (Devellis, 1991).

2. Sifat Penelitian

Metode yang menghasilkan data deskriptif merupakan sifat penelitian yang dipilih pada penelitian ini, melalui sumber data yang didapati melalui referensi yang berkaitan. Baik Undang-Undang, peraturan pemerintah, buku, jurnal, dan karya tulis lainnya.

3. Sumber Data

Patton berpendapat bahwa penelitian kualitatif diklasifikasikan ke dalam tiga jenis, yaitunya: Hasil *interview* (wawancara) pada awalnya merupakan respon secara rinci atas pengamatan, pengalaman, perasaan, pendapat, serta pengetahuan. atau aspek lain yang dapat diamati dari pengalaman manusia, dan terakhir catatan ini mencakup buku harian, surat, publikasi, buletin, dan informasi program lainnya. Penggunaan tipe data kualitatif memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai sumber objek penelitian. Berdasarkan sumbernya, sumber data diklasifikasikan ke dalam dua jenis (Djamal, 2017) yaitunya:

a. Sumber Data Primer

Adalah bentuk data yang secara langsung disajikan melalui referensi yang didapati. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 berkaitan dengan Hak Cipta terutama dalam bidang perfilman merupakan sumber data utama. Hasil

observasi dalam penelitian ini yang diperoleh juga termasuk informasi yang mendasar dari sumber data primer.

b. Sumber Data Sekunder

Merupakan data yang bentuk informasinya disajikan secara tidak langsung, berbentuk dokumen asli, dan lainnya. Laporan dari pihak berwenang dalam bentuk buku teks yang sesuai dijadikan sebagai data sekunder.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah mempergunakan metode data sekunder, yang merupakan data yang dikumpulkan dan dianalisis melalui karya berupa buku, jurnal, dan karya ilmiah yang berkaitan dengan pembahasan pada penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Setelah data dari semua tahap sudah mencukupi, selanjutnya data tersebut akan dianalisa untuk nantinya melihat implementasi dari Undang-Undang No. 28 tahun 2014 mengenai Hak Cipta terutama di bidang sinematografi terhadap kasus pembajakan yang marak terjadi di *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* serta hambatan yang menyertai dalam proses pengimplementasian.

BAB II

KEBIJAKAN DAN REGULASI HAK CIPTA DI INDONESIA

A. Sejarah dan Perkembangan Kebijakan Regulasi Hak Cipta di Indonesia

Jika ditinjau kajian historisnya, UU yang mengatur berkaitan dengan HKI di Indonesia sudah ada dari tahun 1840-an. Pada tahun 1844 pemerintahan Belanda telah mengeluarkan untuk pertama kalinya aturan UU berkaitan dengan perlindungan HKI. Untuk periode selanjutnya pada tahun 1855, Belanda membentuk UU Merek, tahun 1910 membentuk UU Paten serta tahun 1912 membentuk UU Hak Cipta (DJKI, 2011). Indonesia ketika itu bernama Netherlands East-Indies sudah tergabung ke dalam anggota *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* dari tahun 1888 serta sejak tahun 1914 menjadi anggota *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*. Saat masa pemerintah Jepang yaitunya pada tahun 1942-1945, seluruh aturan UU dalam bidang HKI masih diberlakukan sampai pada tanggal 17 Agustus 1945 (Indonesia merdeka). Seperti yang sudah ditetapkan dalam ketetapan peralihan UUD 1945, semua aturan UU peninggalan dari pemerintahan Belanda akan tetap diberlakukan selama tidak bertolak belakang dengan UUD 1945 (DJKI, 2011).

Begitu juga terhadap UU Hak Cipta yang masih diberlakukan karena tidak aspek yang melanggar dari UUD 1945, tidak seperti dengan UU Paten yang bertolak belakang dengan Indonesia. UU tersebut menetapkan jika permohonan paten bisa diajukan ke kantor paten di Batavia (sekarang Jakarta), akan tetapi pemeriksaan untuk permohonan paten yang sudah diajukan tertanggal 10 Mei 1979 di Belanda, Indonesia meratifikasi Konvensi Paris (*Stockholm Revision 1967*) sesuai dengan Keputusan Presiden No. 24 Tahun 1979. Pada Konvensi Paris tersebut partisipasi Indonesia belum optimal sebab Indonesia mereservasi beberapa ketentuan, yaitu Pasal 1-12, serta Pasal 28 ayat (1).

Indonesia pada tahun 1982 membentuk UU hak cipta menggantikan UU yang telah dibentuk Belanda. Dengan disahkannya UU Hak Cipta 1982 bertujuan untuk menjaga serta menyebarluaskan, menciptakan hasil budaya dalam bidang keilmuan, seni, sastra serta membantu percepatan tumbuhnya kecerdasan bangsa Indonesia (DJKI, 2011).

Tahun 1986 merupakan permulaan era modern sistem HKI di Indonesia. Presiden Indonesia dengan dikeluarkannya putusan No. 34/1986 pada tanggal 23 Juli 1986 mendirikan suatu tim khusus dalam bidang HKI. Tim tersebut bernama Tim

Keppres 34. Tim tersebut bertugas menyusun berbagai kebijakan nasional terkait HKI, merancang aturan UU HKI serta mensosialisasikan sistem HKI di tengah-tengah aparat penegak hukum, lembaga pemerintah, serta masyarakat pada umumnya. Selanjutnya UU mengenai Hak Cipta terus mengalami perkembangan, dimana sebagai pergantian atas UU No. 12 tahun 1982 berkaitan dengan Hak Cipta, pemerintah mengesahkan UU No. 7 tahun 1987 (19 September 1987). UU tersebut secara jelas menyatakan bahwasannya perubahan UU No. 12 tahun 1982 dilaksanakan karena semakin banyaknya pelanggaran dalam bidang HKI yang mendorong munculnya bahaya dalam kehidupan sosial serta mematikan ide anak bangsa. Dengan disahkannya UU No. 7 tahun 1987 Pemerintah Indonesia meratifikasi beberapa kesepakatan bilateral dalam bidang HKI sebagai implementasi dari UU tersebut (DJKI, 2011).

Sesuai dengan Keputusan Presiden No. 32 (Tahun 1988) ditetapkanlah Direktorat Jenderal Hak Cipta, Paten serta Merek (DJ HCPM) dengan tugas mengambil alih tugas serta fungsi Direktorat Paten dan Hak Cipta yang termasuk ke dalam sebuah unit eselon II di Direktorat Jenderal Hukum dan Perundang – undangan, Departemen Kehakiman. Pada tahun 1997 pemerintah Indonesia merevisi perangkat aturan UU dalam bidang KI, yaitu UU Hak Cipta 1987 jo. UU No. 6 tahun 1982, UU Paten 1989, dan UU Merek 1992. Pada tahun 2001 dalam rangka menyelaraskan seluruh aturan perundang – undangan dalam bidang KI dengan Persetujuan TRIPS, Pemerintah Indonesia mengesahkan UU No. 15 tahun 2001 tentang Merek dan UU No. 14 tahun 2001 tentang Paten. UU tersebut sebagai pengganti UU sebelumnya. Di Pertengahan tahun 2002 UU terkait Hak Cipta diganti dari UU yang lama dan berlaku secara efektif setahun sejak dibentuk UU tersebut.

UU tentang Hak Cipta pada tanggal 16 Oktober 2014 kembali diterbitkan yakni UU Nomor 28 Tahun 2014 menggantikan UU Nomor 19 Tahun 2002. UU tersebut memiliki landasan hukum yang lebih terbaru dan komprehensif berhubungan dengan hak cipta, relevan dengan perkembangan kebutuhan dan teknologi dalam melindungi hak cipta di era digital (DJKI, 2011).

B. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pembentukan UU dilatarbelakangi karena adanya kebutuhan untuk memberikan landasan hukum yang resmi dan terstruktur untuk mengatur perilaku dan hubungan di antara individu, kelompok, dan entitas dalam suatu negara atau yurisdiksi. UU memberikan kerangka kerja yang jelas untuk tatanan sosial. Mereka menetapkan

norma-norma perilaku yang diharapkan dari warga masyarakat dan memberikan dasar bagi sistem hukum yang mengatur dan menegakkan aturan tersebut. UU juga dirancang untuk melindungi hak-hak dan kebebasan individu. Menetapkan hak-hak dasar yang harus dihormati dan memberikan dasar hukum untuk menyelesaikan sengketa yang melibatkan pelanggaran hak tersebut.

Mendorong keadilan, membangun ketertiban, hingga mengatur kepada aspek ekonomi yang meliputi aspek kontrak, perpajakan, perlindungan konsumen, hingga kepemilikan. UU juga menetapkan hubungan antara warga negara dan pemerintah. Ini mencakup hak dan kewajiban warga negara, serta kewenangan dan kewajiban pemerintah. Begitu pula latar belakang dibentuknya UU Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta di Indonesia.

UU Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta memiliki beberapa tujuan utama yang dirancang untuk melindungi hak pemilik karya intelektual dan mendorong perkembangan industri kreatif. Pasal 1 menyampaikan bahwasanya “Hak Cipta dimaknai sebagai hak eksklusif pencipta yang secara otomatis muncul berdasar pada prinsip deklaratif sesudah diciptakannya sesuatu dalam bentuk nyata dengan tidak meminimalisir pembatasan yang relevan dengan ketentuan perundang-undangan” Pencipta ini diartikan sebagai satu ataupun beberapa orang yang secara individu maupun berkelompok menghasilkan dan menciptakan sebuah produk yang sifatnya pribadi atau khas (Pasal 1 ayat 2, 2014).

Berhubung dengan adanya suatu ciptaan, maka ciptaan tersebut dapat didefinisikan sebagai sebuah hasil karya cipta dalam bidang sastra, ilmu pengetahuan dan seni yang hasil dari pikiran, keahlian, khayalan, kecepatan, keahlian ataupun keterampilan yang diekspresikan dan direalisasikan dalam bentuk nyata (Pasal 1 ayat 3, 2014). Adapun beberapa bentuk tujuan dari kehadiran UU Hak Cipta ialah, pertama melindungi hak pencipta, hal ini untuk mengontrol penggunaan, distribusi, dan reproduksi karya-karya intelektual yang ada.

Hadirnya UU Hak Cipta juga dapat dinilai sebagai pendorong bagi kreativitas dan inovasi bagi masyarakat, hal ini terbentuk dalam bentuk insentif kepada para pencipta dan inovator untuk menghasilkan karya-karya baru. Sehingga harapannya dapat menggerakkan pertumbuhan industri kreatif dan inovasi di tanah air. Hal demikian juga akan menunjukkan bentuk pengakuan dan penghargaan kepada pencipta yang diakui oleh negara. Pengakuan ini juga dapat berbentuk penghargaan finansial kepada para pencipta atas karyanya, yang meliputi hak ekonomi serta moral pencipta.

Kehadiran dan tujuan UU Hak Cipta juga tidak terlepas dari upaya untuk membangun kerangka hukum yang jelas dan terstruktur untuk menangani masalah hak cipta. Hal ini mencakup prosedur perolehan hak cipta, batasan dan pengecualian, serta ketentuan terkait pelanggaran dan penegakan hukum. Atas adanya membangun kerangka hukum yang jelas ini tentunya memberikan rasa perlindungan bagi pemegang hak cipta dari pelanggaran, pembajakan, hingga kepada eksploitasi ilegal terhadap sebuah karya. Serta yang terakhir tujuan dari kehadiran UU ini merupakan bentuk harmonisasi dengan aturan ataupun regulasi standar internasional, sehingga menciptakan kerangka kerja hukum yang sejalan dengan praktik internasional dalam memberikan perlindungan hak cipta.

Konteks UU Hak Cipta mencakup berbagai faktor dan lingkungan yang mempengaruhi pembentukan, pemberlakuan, dan penegakan UU Hak Cipta dalam suatu negara atau wilayah. Ini melibatkan aspek hukum, ekonomi, sosial, teknologi, dan politik yang berperan dalam bagaimana UU Hak Cipta dirumuskan dan diimplementasikan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai konteks ini, pada aspek hukum terdapat kerangka hukum nasional, perjanjian internasional, dan harmonisasi hukum. Kemudian pada aspek ekonomi berkaitan langsung dengan industri kreatif, lapangan kerja, hingga pendapatan negara. Selanjutnya pada aspek sosial yakni berkaitan dengan kesadaran masyarakat, akses terhadap informasi budaya serta pendidikan. Kemudian juga terdapat pada aspek teknologi yakni berkaitan dengan digitalisasi, pengamanan digital, dan peron daring, serta yang umumnya konteks pada regulasi ini ialah adanya unsur politiknya yakni kebijakan pemerintah, diplomasi dan perjanjian internasional, serta advokasi dan lobi pemerintah

C. Perkembangan *Video on Demand Illegal* di Indonesia

Munculnya *Video on Demand* (VOD) di dalam dunia perfilman mulai menggantikan fungsi bioskop sebagai media dalam penayangan film. Sekarang ini banyak pembuat film yang lebih berminat untuk menayangkan film buatannya pada media digital dibandingkan menggunakan bioskop, sebab media ini dianggap bisa mencuri perhatian para penonton dan penggemar film Indonesia (Anjani & Sujarwo, 2023). Melalui pembayaran sekitar Rp100.000 untuk setiap bulannya, berbagai macam layanan VOD bisa dinikmati oleh penonton dimanapun, kapanpun serta bisa diakses melalui berbagai media.

Menurut Stenovec (2015) ada peningkatan penonton sebanyak 30% yang menonton secara *streaming online* dengan menggunakan bermacam-macam kanal daring. Disamping itu, pengguna TV berbayar ataupun TV tradisional mengalami penurunan sebanyak 10% (Hasan, 2017). Pada tahun 2017 *Nielsen Consumer Media View* juga melakukan survei kepada 11 kota di Indonesia yang membuktikan jika akses film dan konten video yang ditayangkan melalui VOD mengalami peningkatan sebesar 28% dari tahun sebelumnya. Meningkatnya minat masyarakat dalam menggunakan kanal film daring ini membuat sebagian besar perusahaan bersaing dalam menciptakan dan mengembangkan kanal yang semakin baik (RO-Micom, 2017).

Perusahaan tersebut diharuskan mampu untuk menganalisa aspek apa saja yang mempengaruhi penggunaan layanan dalam mengadaptasi teknologi tersebut. *Streaming* film sangat berimplikasi terhadap perekonomian yang dijalankan oleh pelaku industri. Adanya kanal film daring bisa dijadikan media andalan di masa berikutnya, sehingga kanal VOD bisa menggantikan fungsi bioskop dan pengalaman menonton film di bioskop akan semakin tertinggal. Artinya semakin lama ruang menonton film akan berpindah dari ruang teater kepada dunia maya. Peralihan ini bisa diklasifikasikan ke dalam bagian heterotopia. Ruang heterotopia merupakan suatu konsep ruang nyata yang relatif.

Hadirnya era digital saat ini memang telah memberikan disrupsi pada tatanan kehidupan, yang seringkali menghadirkan inovasi-inovasi baru pada setiap sendi kehidupan di masyarakat. Begitu juga tidak terkecuali pada sektor penyedia jasa semisal portal berita daring, *e-commerce*, sampai pada kanal yang menawarkan jasa *streaming video* (Azalia, 2020).

VOD adalah bentuk distribusi konten video digital yang memungkinkan pengguna untuk menonton atau mengakses konten multimedia secara langsung, kapan pun mereka mau, melalui internet. Ini berbeda dengan model tradisional seperti TV kabel atau siaran TV terestrial, di mana penonton harus menyesuaikan jadwal mereka dengan jadwal siaran. Dengan layanan *video on demand*, pengguna bisa memilih konten yang ingin mereka tonton dari perpustakaan yang tersedia, termasuk film, serial TV, dokumenter, dan konten video lainnya. Beberapa karakteristik umum dari layanan *video on demand* meliputi, adanya fleksibilitas waktu yakni pengguna dapat menonton konten kapan saja sesuai keinginan mereka. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dikarenakan tidak adanya batasan waktu tertentu untuk menonton suatu program.

Kemudian karakteristik kedua yakni aksesibilitas melalui internet yakni layanan *video on demand* biasanya diakses melalui internet. Pengguna dapat menonton konten menggunakan perangkat seperti komputer, *smartphone*, *tablet*, atau *smart TV* yang terhubung ke internet. Karakteristik ketiga yakni pilihan konten *video on demand* yang seringkali mencakup berbagai jenis konten, termasuk film baru, serial TV, acara orisinal, dan banyak lagi. Pengguna memiliki pilihan untuk menyesuaikan pengalaman menonton mereka.

Hingga karakteristik yang terakhir yakni ialah pembayaran berbasis permintaan (*pay-per-view*) atau berlangganan. Model bisnis *video on demand* dapat beragam. Beberapa layanan menggunakan sistem *pay-per-view* di mana pengguna membayar untuk setiap konten yang mereka tonton, sementara yang lain menggunakan model berlangganan bulanan di mana pengguna membayar jumlah tetap untuk akses tak terbatas ke seluruh perpustakaan konten. Hingga pengetahuan saya pada Juni 2024, berikut adalah beberapa penyedia layanan VOD yang aktif di Indonesia.

Adapun layanan VOD yang sudah masuk di Indonesia terdiri beberapa layanan diantaranya adalah:

1. *Netflix* yaitu salah satu kanal streaming global yang menyediakan berbagai konten, termasuk film, serial TV, dan produksi asli.
2. *Iflix* adalah kanal *video on demand* yang menyajikan berbagai konten lokal dan internasional dengan fokus di pasar Asia, termasuk Indonesia.
3. *HOOQ* adalah layanan streaming asal Singapura yang menawarkan konten lokal dan internasional. Namun, pada Maret 2020, *HOOQ* mengumumkan penutupan operasionalnya.
4. *Vidio.com* adalah kanal streaming lokal yang menyediakan berbagai konten termasuk film, serial TV, acara olahraga, dan konten eksklusif.
5. *Disney+* menyediakan konten dari *Disney*, *Pixar*, *Marvel*, dan lainnya. Di Indonesia, layanan ini disebut *Disney+ Hotstar* setelah integrasi dengan *Hotstar*.
6. *GoPlay* adalah layanan streaming milik *Gojek* yang menawarkan berbagai konten film dan serial TV lokal serta internasional.
7. *KlikFilm* adalah kanal streaming yang fokus pada film-film Indonesia, termasuk film klasik dan konten asli.
8. *Mola TV* adalah kanal streaming olahraga dan hiburan yang menawarkan siaran langsung acara olahraga, film, dan konten hiburan lainnya.

9. *Genflix* adalah kanal streaming yang menawarkan berbagai konten termasuk film, serial TV, dan program olahraga.
10. *WeTv* merupakan aplikasi layanan streaming video yang menghadirkan beragam dari konten drama, film, anime, dan variety show terbaik dari berbagai negara di Asia.
11. *HBO GO* merupakan layanan video sesuai permintaan asal Amerika Serikat dari layanan televisi berlangganan HBO yang beroperasi sebagai unit dari Warner Bros.
12. *Amazon Prime Video* ialah sebuah layanan video sesuai permintaan internet yang dikembangkan, dimiliki, dan dioperasikan oleh *Amazon.com*.
13. *iQIYI* sebelumnya bernama Qiyi adalah sebuah platform video daring asal Tiongkok yang berpusat di Beijing.
14. *CATCHPLAY* ialah sebuah perusahaan multinasional yang kegiatan operasionalnya pada industri hiburan khususnya perfilman.
15. *Apple TV+* merupakan rangkaian program perangkat lunak pemutar media yang dikembangkan oleh Apple Inc. untuk menonton acara televisi dan film yang dikirimkan oleh Apple ke perangkat elektronik konsumen.
16. MAXstream merupakan layanan streaming video *over-the-top* yang diluncurkan pada tahun 2018 oleh Telkomsel. Layanan ini menayangkan beragam konten dalam bentuk video sesuai permintaan, siaran langsung, dan serial televisi.

D. Kasus Pembajakan *Websites Streaming Illegal* Penyedia Layanan Video on Demand

Di Indonesia sejumlah kasus pembajakan *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* sudah terjadi dan menimbulkan kerugian untuk seluruh pihak-pihak yang berkaitan. Kasus yang muncul tersebut silih berganti, contohnya pada tahun 2019 ada beberapa laporan *YouGov* yang menemukan sebagian besar pemakai internet di Indonesia sudah mengunjungi dan mengakses *websites streaming illegal* sebagai contohnya saat ini yang lagi meledak adalah *Idlix*, dimana sebanyak 63% pengguna internet melakukan hal yang serupa. Tindakan tersebut dilakukan dengan alasan memperoleh bermacam-macam konten premium tanpa harus berlangganan (membayar). Laporan ini dirangkum dan diperoleh dari tim CAP dan AVIA (Damar, 2019).

Kasus pembajakan lainnya juga terjadi pada tahun 2022 *Visinema Pictures* menduga jika film dengan judul “Mencuri Raden Saleh” telah dibajak dengan cara merekam film yang ditayangkan di bioskop. Muhammad Aris Marasabessy selaku

Kuasa Hukum *Visinema Pictures*, menjelaskan jika film hasil dari salah satu kliennya itu telah diunggah serta disebarluaskan secara ilegal melalui media internet. Selain itu menurutnya pembajakan tersebut dilakukan dengan cara merekam secara langsung saat menonton di bioskop. Dari hasil penyelidikan mandiri yang sudah dilakukannya setidaknya ada tujuh *website* yang mengunggah film Mencuri Raden Saleh melalui bajakan (Sutrisna, 2022).

Pihak *Vidio.com* pada 2023 juga sudah melaporkan pembajak dari bermacam-macam kanal yang dilakukan melalui aplikasi *sideload*, pembajak yang dilakukan di Instagram, di group chat seperti Telegram serta pembajak yang berasal dari aplikasi YouTube. Heru Sutadi selaku Direktur Eksekutif ICT Institute menyampaikan bahwa pembajakan konten tidak sah membutuhkan aturan yang lebih jelas. YouTuber sering melaksanakan hal tersebut, akan tetapi tidak semua gambar ditayangkan dan juga bisa dilihat jika logo pihak penyiar masih tertera.

Kasus di atas ialah kasus penangkapan pelaku yang menyebarluaskan film secara ilegal. Awal mula kasus terjadi karena adanya laporan pemilik kanal *Vidio.com* sebagai pemegang hak siar pertandingan FIFA World Cup U-17 ke Polda Jawa Barat atas adanya aktivitas pembajakan kontennya serta ditayangkan secara ilegal di kanal Youtube. Selaku Direktur Reserse Kriminal terkhusus di Polda Jabar Kombes Polisi, Deni Okvianto menjelaskan jika mendapatkan keuntungan secara ekonomi dari Youtube menjadi alasan pelaku membajak *streaming online illegal* (Jatmiko, 2023).

Pelaku pembajakan kemudian di jerat UU ITE, konten hasil bajakannya dapat disaksikan oleh semua masyarakat Indonesia, serta saat ditemukannya konten hasil pembajakan tersebut di daerah Jawa Barat, tim *Anti Piracy Vidio Dot Com* kemudian langsung melaporkan kasus ini ke Polda Jabar. Walaupun penemuan bukti dari pihak kepolisian telah cukup, namun tetap diutamakan adanya mediasi (perdamaian) antara pelapor PT. Vidio Dot Com dengan tersangka pelaku pembajakan. Pihak PT Vidio Dot Com juga sepakat untuk melakukan mediasi sebab pelaku menyesal atas perbuatan yang dilakukannya sehingga pelaku ini tidak jadi ditahan pihak kepolisian akan tetapi diharuskan wajib lapor (Jatmiko, 2023).

Kasus pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*, memang sudah menjadi perhatian khusus dan saat ini memang telah menjadi rahasia umum bagi masyarakat Indonesia. Kasus pembajakan ini memang menjadi sesuatu kasus yang serius bagi pihak yang berwenang. Samuel Pangerapan, Melalui Direktur Jenderal Aplikasi Informatika menyampaikan bahwasannya proses

pemblokiran *websites streaming illegal* membutuhkan delik aduan terlebih dahulu dari pemilik konten atau pemilik HKI yang merasa dirugikan. Samuel dan pihak-pihaknya juga berupaya agar di masa mendatang adanya kolaborasi mengenai peredaran *websites streaming illegal* dari seluruh pihak. Menurutnya Kominfo saat ini sudah mendiskusikannya dengan BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara) untuk menemukan pelaku pembajakan ataupun pihak pemilik *websites streaming illegal* supaya bisa diproses di pengadilan, tentunya juga membutuhkan kerjasama dan kolaborasi dari pemerintahan terkait (Budiansyah, 2017).

Maka demikian dengan maraknya kasus pembajakan yang ada banyak motif yang dilakukan oleh para pelaku terhadap tindakan pembajakan pada sinematografi. Pembajakan sinematografi, atau tindakan melanggar hak cipta dalam konteks film dan video, dapat memiliki beberapa motif. Penting untuk dicatat bahwa pembajakan merupakan pelanggaran hukum dan etika, dan mendukung atau terlibat dalam tindakan tersebut dapat merugikan industri kreatif dan merugikan pencipta, produser, dan distributor. Beberapa motif pelaku melakukan pembajakan sinematografi termasuk, pada akses gratis, ketidakterediaan resmi, kecepatan rilis, tidak mampu membeli, hingga adanya motif ketidakpuasan pada layanan resmi.

E. Dampak Yang Ditimbulkan Akibat Pembajakan *Websites Streaming Illegal* Penyedia Layanan *Video on Demand* di Indonesia

Perkembangan digital yang terus berinovasi tentunya beringan pula dengan tindakan kejahatan yang ada, salah satunya ialah pembajakan *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* yang mengalami berbagai model dan bentuk kasus yang seringkali terjadi. Mengutip melalui media massa *kompasiana.com* terdapat beberapa bentuk atau model kasus pembajakan *websites streaming illegal* yang seringkali terjadi. Diantara beberapa model tersebut terdiri atas, adanya sekelompok individu yang berhasil meretas layanan *streaming* yang populer dan menyebarkan konten premium secara bebas, adanya *websites streaming illegal* yang menyebarkan film-film *box office* terbaru tanpa izin, jaringan *streaming illegal* yang mengudara secara massal pertandingan olahraga, pendistribusian perangkat lunak ilegal, operasi besar pengelola jaringan server ilegal untuk *streaming* acara TV, hingga adanya *websites streaming illegal* tertentu yang menjalankan skema penipuan di mana pengguna diminta untuk membayar langganan, dengan konten yang diberikan berupa konten ilegal dan berantakan (Kompasiana, 2023).

Laporan “*Pirates in the Outfield*”, Akamai 2022 *State of the Internet/Security Report*, yang merupakan hasil kolaborasi antara MUSO dan Akamai, yang menyediakan data aktivitas pembajakan streaming dan pengunduhan di sejumlah industri, mempertegas pentingnya permasalahan pembajakan konten digital di semua dunia salah satunya Indonesia. Berdasarkan laporan tersebut, dari bulan Januari-September 2021, di dunia permintaan pembajakan sampai 3,7 miliar. Angka tersebut adalah jumlah permintaan konten bajakan, berpatokan pada kunjungan yang dilakukan ke websites yang menawarkan akses film atau TV, baik melalui *browser*, seraca langsung maupun melalui aplikasi ponsel, dan *download torrent*. Laporan tersebut membuktikan jika rata-rata konsumen secara langsung mengakses materi bajakan sebanyak (61,5 %), sedangkan 28,6 % mencari terlebih dahulu (Nistanto, 2022).

Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) pada tahun 2020 melaporkan jika pembajakan film Indonesia sudah merugikan industri perfilman senilai 5 triliun untuk setiap tahunnya. Banyak orang tidak sadar jika pembajakan akan berdampak besar terhadap dunia perfilman, konsumen serta penyedia layanan. Pembajakan dapat membuat pengguna terpapar konten yang berbahaya serta serangan siber mulai dari *malware*, *phising*, *ransomware*, *botnets*, serta pencurian identitas. Misalnya *engineer* Akamai menemukan jika lebih dari 90% *websites illegal* yang ditemukan oleh layanan MCP Akamai, terdapat konten yang berbahaya, sehingga dapat mengancam penyedia ataupun pengguna layanan *streaming* (Nistanto, 2022).

Dampak atas pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* sudah sangat jelas akan memberikan kerugian kepada semua pihak baik insan perfilman serta juga pada pihak konsumen. Contohnya adanya ancaman dari aspek pencurian data. *White Bullet* melaporkan iklan pada *websites streaming illegal* juga berisiko tinggi. *Website* ini sudah menganalisis ada 664 miliar tayangan iklan. Mereka mendapatkan data ada satu dari tiga aplikasi pembajakan atau *website* yang mempunyai iklan dengan risiko bisa membuat konsumen terinfeksi *malware* ataupun tertipu (Bestari, 2022).

Federal Trade Commission (FTC) juga menyampaikan adanya risiko terkena *malware* ketika mengakses *websites streaming illegal*. Diawali dengan pencurian informasi kartu kredit serta menjualnya di pasar gelap. Pencurian *login* kredensial *website* belanja atau rekening bank hingga bisa mencuri uang juga menjadi risiko selanjutnya. Bahaya yang lain dari *streaming illegal* yaitu penyusup bisa mempergunakan komputer korban dalam melakukan tindakan kejahatannya. Beberapa

kerugian lainnya mengunjungi *websites streaming illegal* yaitu dapat merugikan konten kreator sebab terjadinya pelanggaran hak cipta. Pembuat film tidak akan memperoleh dana atau royalti dari pelayanan tersebut, belum lagi biaya pembuatan film sangat mahal (Bestari, 2022).

Berdasarkan beberapa sumber yang di atas menunjukkan bahwa dampak dari pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* merupakan sesuatu yang sangat berbahaya baik dari sisi yang merugikan produsen perfilman tanah air, merugikan penyedia layanan *video on demand*, serta ancaman-ancaman yang akan terus dapat disasarkan kepada konsumen melalui jaringan digital yang tanpa dirasakan dan disadari secara langsung bagi masyarakat.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Isi Kebijakan dan Lingkungan Regulasi Tentang Hak Cipta

1. Isi Kebijakan Regulasi Tentang Hak Cipta Pada *Video on Demand* di Indonesia

Kebijakan-kebijakan terkait hak cipta pada *Video on Demand* (VOD) telah kelola dalam UU Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Rincinya aturan tersebut ada dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf m “Ciptaan yang terlindungi mencakup ciptaan di bidang seni, di bidang ilmu pengetahuan, serta sastra, serta termasuk salah satu diantaranya yaitu karya sinematografi. Tujuan perlindungan ini sebagai upaya agar tidak terjadinya pelanggaran hukum terhadap kekayaan intelektual sinematografi, disamping itu juga bertujuan untuk memberikan perlindungan untuk pemilik hak cipta mengenai hak yang ada dalam dirinya yaitu hak ekonomi, moral, dan hak terkait lainnya” (Pasal 40 Ayat 1). Sebagai salah satu kanal penyedia layanan streaming seperti film, drama series, dan dokumenter, membuat VOD juga harus mendapatkan perlindungan seperti layaknya kanal lainnya, dan sebenarnya perlindungan tersebut telah diatur pada UU Hak Cipta.

Dalam sinematografi dan VOD pelanggaran hak cipta yang sering terjadi yaitu seringkali terjadinya pembajakan. Padahal jelas Pasal 1 Ayat (23) UU Hak Cipta telah menerangkan jika pembajakan “adalah tindakan memperbanyak produk ataupun ciptaan hak yang dilakukan secara ilegal serta mendistribusikan barang yang telah diperbanyaknya kepada khalayak ramai dengan tujuan mendapatkan keuntungan secara ekonomi” (Pasal 1 Ayat 23).

Salah satu karya cipta yang dapat melahirkan hak ekonomi bagi penciptanya adalah karya sinematografi. Tindakan mengunduh kemudian menyiarkan serta memperbanyak hasil karya sinematografi di media sosial dengan tanpa izin dari pemilik karya yang bersangkutan termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta. Tindakan pembajakan sinematografi termasuk kedalam pelanggaran hak cipta. Sebuah tindakan bias disebut melanggar hak cipta jika menyalahgunakan hak eksklusif pemegang hak cipta sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 4 UU Hak Cipta (Putri & Makmur, 2023).



Gambar 1.2 Pembajakan Film Keluarga Cemara Divonis 14 Bulan Penjara

Sumber: (Lova C. & Maharani D. 2021. Pembajakan Film Keluarga Cemara Divonis 14 Bulan Penjara. *Kompas.com*.

<https://www.kompas.com/hype/read/2021/05/02/080844566/pembajak-film-keluarga-cemara-divonis-14-bulan-penjara>).

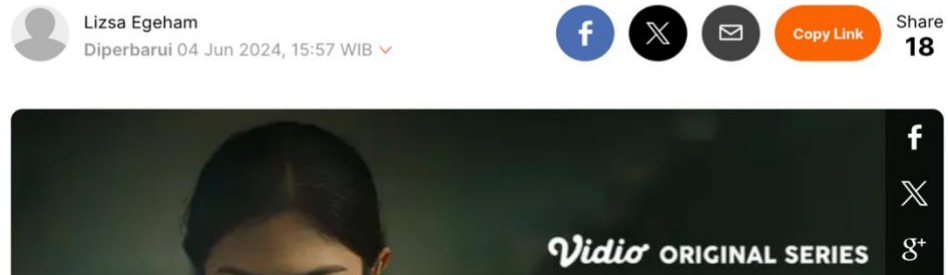


Gambar 1.3 Pelaku Pembajakan Film Mencuri Raden Saleh Terancam Hukuman 10 Tahun Penjara dan Denda Rp 10 Miliar

Sumber: (Mario V. & Setiawan T. S. 2022. Pelaku Pembajakan Film Mencuri Raden Saleh Terancam Hukuman 10 Tahun Penjara dan Denda Rp 10 Miliar. *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/hype/read/2022/09/22/104903066/pelaku-pembajakan-film-mencuri-raden-saleh-terancam-hukuman-10-tahun>).

Film Dian Sastro di Vidio Dibajak di Telegram, Menkominfo Siap Tindak Tegas

Menkominfo Budi Arie menegaskan, pihaknya akan menindak tegas semua konten ilegal di ruang digital, termasuk pembajakan film. Belum lama ini, polisi juga telah menangkap 2 tersangka pembajakan konten-konten Vidio melalui aplikasi Telegram.



Gambar 1.4 Film Dian Sastro di Vidio Dibajak di Telegram, Menkominfo Siap Tindak Tegas

Sumber: (Liza Egeham. 2024. Film Dian Sastro di Vidio Dibajak di Telegram, Menkominfo Siap Tindak Tegas. *Liputan6.com*.

<https://www.liputan6.com/news/read/5611848/film-dian-sastro-di-vidio-dibajak-di-telegram-menkominfo-siap-tindak-tegas>).



Gambar 1.5 Polda Jabar Tangkap 2 Admin Telegram Pembajak Konten Milik Vidio

Sumber: (Bill Clinton & Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2024. Polda Jabar Tangkap 2 Admin Telegram Pembajak Konten Milik Vidio. *Kompas.com*.

<https://tekno.kompas.com/read/2024/06/03/12570017/polda-jabar-tangkap-2-admin-telegram-pembajak-konten-milik-vidio>).

Berita di atas hanya menunjukkan perwakilan sebagian kecil dari tindak kejahatan pembajakan pada dunia sinematografi di tanah air. Pembajakan pada dunia sinematografi seringkali dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, dengan catatan beberapa aktor yang hadir di dalamnya diantaranya ialah penyedia *websites streaming illegal*, konsumen (masyarakat), pedagang pasar, pengunggah, serta semua pihak yang terlibat dalam produksi bajakan. Aktor-aktor di atas juga berkaitan dengan kasus pembajakan hak cipta lainnya seperti pembajakan pada buku, lagu, hingga yang lainnya.

Fenomena pembajakan hak cipta memang sangat luas selain sinematografi kasus-kasus lainnya juga saling berkembang. Sebut saja beberapa contoh kasus yang terjadi, seperti mengutip melalui Kompas.com yang memberitakan Bajak Buku dan Novel, SMK Kehutanan Pekanbaru Dituntut Rp. 13,9 Juta (Susanti, 2023). Begitu juga fenomena yang akhir-akhir sedang menjadi perbincangan masyarakat industri kreatif, Publik tengah dihebohkan dengan pembajakan lagu-lagu hits dari musisi Tanah Air. Lagu-lagu itu dirilis ulang tanpa izin. Salah satu contohnya ialah kasus yang menimpa arti Mahalini yang menjadi korban pada kasus pembajakan lagu. Dimana lagunya yang berjudul Sial dibajak oleh Rama Chan dengan mengunggah lagu Sial dengan menuliskan namanya sebagai penyanyi dan pencipta lagu (Anggreni, 2024).

Sedemikian banyaknya terkait dengan hak cipta, maka salah satu karya cipta yang dapat melahirkan hak ekonomi bagi penciptanya adalah karya sinematografi. Hal ini sangat jelas keterkaitan dengan tingginya minatnya masyarakat dalam dunia perfilman. Dalam konteks hak cipta, film dianggap sebagai karya seni yang memiliki perlindungan khusus di bawah undang-undang hak cipta. Perlindungan ini mencakup berbagai aspek dari pembuatan dan distribusi film, serta hak dan kewajiban para pencipta, produser, dan pihak-pihak terkait.

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman menyampaikan bahwa Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sehingga hal demikian tentunya menunjukkan bagaimana posisi film dalam hak cipta itu sendiri.

Tindakan mengunduh kemudian menyiarkan serta memperbanyak hasil karya sinematografi di media sosial dengan tanpa izin dari pemilik karya yang bersangkutan termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta. Tindakan pembajakan

sinematografi termasuk kedalam pelanggaran hak cipta. Sebuah tindakan bias disebut melanggar hak cipta jika menyalahgunakan hak eksklusif pemegang hak cipta sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 4 UU Hak Cipta (Putri & Makmur, 2023).

Pembajakan sinematografi dikategorikan ke dalam jenis pelanggaran secara langsung maksudnya diklasifikasikan ke dalam tindakan membuat sebuah karya dengan meniru karya asli, meskipun yang ditiru hanya sebagian kecil namun akan tetap dikenakan pelanggaran hak cipta oleh pengadilan serta harus ada pihak yang bertanggung jawab, contohnya perihal kasus perdata ada peraturan mengenai gugatan untuk mengganti rugi bagi para pelaku yang melanggar hak cipta (Putri & Makmur, 2023).

Terkait dengan kasus pembajakan pada sinematografi VOD secara regulasi juga telah memberikan penjelasan terkait hukuman yang akan dijatuhkan. Pasal 113 Ayat (4) UU Hak Cipta menjelaskan “Setiap Orang yang termasuk ke dalam unsur seperti yang dicantumkan pada ayat (3) yang merupakan pelaku pembajakan akan dijatuhi hukuman penjara maksimal selama 10 tahun atau dengan denda paling banyaknya 4 miliar rupiah (Pasal 113 Ayat 4). Melihat adalah merupakan suatu hal yang sangat serius. Hal ini tentunya tidak terlepas dari jangkauan luas kerugian yang dirasakan bagi pihak pencipta sebuah karya yang dikategorikan sebagai hak cipta.

Tindakan pembajakan jika dilihat secara luas juga telah diatur dalam regulasi lainnya, dan ini dapat dikategorikan sebagai sebuah regulasi pendukung dari kehadiran UU Hak Cipta. UU ITE menjadi salah satu regulasi yang juga menyinggung terkait dengan tindakan pembajakan. Tindakan pembajakan dalam UU ITE diklasifikasikan ke dalam *piracy*, sebab kasus pembajakan tersebut termasuk ke dalam perilaku mencuri hasil karya pihak lain dengan cara menyebarkan, mengamankan, ataupun mengatakan karya orang lain sebagai karyanya dengan tidak mengantongi izin dari pemilik karya yang bersangkutan.

Walaupun UU ITE tidak menerangkan secara rinci mengenai perilaku pembajakan, akan tetapi ada sejumlah pasal yang memberikan gambaran tindakan pembajakan. Pada Pasal 25 UU ITE sudah diterangkan jika dokumen ataupun Informasi elektronik yang ditata ke dalam bentuk *website* internet, dan karya intelektual yang dinaungi oleh pihak HKI sesuai dengan aturan UU (Pasal 25).

Pada Pasal 27 ayat 1 UU ITE diterangkan adanya tindakan yang dilarang, yaitunya setiap orang tidak diperbolehkan secara sengaja serta tidak disertai hak untuk mentransmisikan, menyalurkan ataupun membuat orang lain bisa mengakses *Document Studies Electronic* atau Informasi Elektronik yang mengandung nilai atau perilaku melanggar kesusilaan (Pasal 27).

Sesuai dengan Pasal 45 UU ITE diterangkan jika masing-masing individu dilarang melakukan secara sengaja dan tanpa hak mentransmisikan, ataupun membuat orang lain bisa mengakses *Document Studies Electronic* atau Informasi Elektronik yang mengandung nilai atau perilaku melanggar kesusilaan seperti yang tercantum dalam Pasal 27 akan dikenakan hukum penjara maksimal selama 6 tahun dengan denda maksimal 1 miliar rupiah (Putri & Makmur, 2023).

Jika UU ITE serta UU Hak Cipta telah menjelaskan terkait dengan pengertian, ancaman, dan denda bagi pelaku pembajakan pada ranah hukum pidana. Maka kita juga dapat melihat unsur-unsur kategori perbuatan melawan hukum pada tindakan pembajakan, khususnya pada dunia keperdataan.

Pada hukum perdata tindakan melanggar hukum dikelola dalam Pasal 1365 KUHPerdata, dengan maksud sebuah bisa disebut sebagai tindakan melawan hukum jika mencukupi semua unsur tindakan melawan hukum yaitunya, pertama terdapat unsur tindakan melawan hukum disesuaikan dengan realita yang terdapat dalam kasus pembajakan sinematografi VOD yang banyak tersebar luas melalui media sosial tanpa izin dari pencipta karya serta memperoleh keuntungan secara ekonomi dari penyiaran sinematografi tersebut (Putri & Makmur, 2023).

Unsur kedua yakni adanya kesalahan, kesalahan yang ada dalam kasus pembajakan sinematografi yaitunya pembajak menyebarluaskan sebuah karya cipta dengan tidak adanya izin dari pencipta karya, dimana hal ini bias dikatakan mereka melanggar hak ekonomi pemilik hak cipta.

Ketiga yakni adanya unsur kerugian dalam kasus pembajakan sinematografi ini, kanal VOD sebagai pemilik hak cipta yang memperoleh kerugian atas perilaku tersebut. Kanal streaming tersebut mengalami kerugian berbentuk kerugian secara *immaterial* dan *materil* berupa pelanggaran hak ekonomi atas karya sinematografi yang mereka ciptakan (Putri & Makmur, 2023).

Unsur keempat yaitu adanya penyebab antara kerugian dengan kesalahan. Pembajakan sinematografi yang dilaksanakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dapat memunculkan kerugian khususnya bagi kanal VOD

sebagai pemilik hak cipta. Kanal VOD ini berhak untuk menuntut kerugian kepada para pelaku pembajakan (Putri & Makmur, 2023).

Jika ada unsur-unsur tindakan yang melawan hukum pada kasus pembajakan dan isi regulasi sudah sangat jelas. Menunjukkan bahwa hak cipta yang mendapatkan tindakan pembajakan diketahui bahwasannya ada orang lain yang dirugikan atas tindakannya. Artinya, pelanggar hukum diharuskan mempertanggungjawabkan kerugian yang ditimbulkannya akibat perbuatan tersebut.

2. Isi Lingkungan Pada Regulasi Hak Cipta Terhadap *Video on Demand* di Indonesia

Isi lingkungan implementasi atau *context of implementation* berdasarkan teori Merilee S. Grindle (1980) dapat dikaji melalui tiga poin yakni *Power, Interest and Strategy of Actor*, yaitu kepentingan atau kekuatan dari aktor yang ikut serta, *Institution an Regime Characteristic*, yaitu ciri khas lembaga berkuasa di tempat direalisasinya kebijakan dilaksanakan, *Compliance and Responsiveness*, tingkat respon dan kepatuhan dari realisasi kebijakan (Agustino, 2017).

a. Aktor Yang Terlibat

Pada lingkungan regulasi hak cipta terdapat beberapa beberapa aktor penting yang terlibat. Berikut adalah beberapa di antaranya, pertama pemegang hak cipta dimana merupakan aktor utama dalam menegakkan hukum hak cipta pada layanan *Video on Demand* (VOD). Mereka memiliki kepentingan langsung dalam melindungi karya-karya mereka dari pemakaian tanpa adanya izin dan pembajakan yang dilakukan oleh orang lain. Pemegang hak cipta menurut Pasal 1 Ayat 4 UU Nomor 28 Tahun 2014 yaitu “Pembuat selaku pemilik Hak Cipta dan akan memperoleh hak tersebut secara sah dari sang pemilik, ataupun dari pihak lainnya yang memperoleh hak dari pihak atau orang yang mendapatkan haknya secara sah”.

Kemudian penyedia layanan VOD, Kanal VOD memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten yang mereka tawarkan kepada pengguna adalah legal dan dilisensikan secara sah. Mereka juga bertanggung jawab untuk mengambil tindakan yang sesuai jika terjadi pelanggaran hak cipta di kanal mereka.

Aktor penting lainnya ialah pemerintah serta lembaga penegak hukum contoh polisi lembaga penegak hukum lainnya yang memiliki peran penting dalam menangani pelanggaran hak cipta pada VOD. Pasal 14 UU Hak Cipta menyampaikan “Yang dimaknai dengan instansi atau lembaga yang berwenang, dalam aturan ini diantaranya kementerian yang melaksanakan urusan pemerintahan dalam bidang informasi dan komunikasi, KPK ataupun aparat lembaga penegak hukum lainnya”. Kemudian adanya juga keterlibatan Asosiasi industri seperti Asosiasi Penyiaran dan Televisi Indonesia (APTI) atau Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APLII) dapat berperan dalam mengkoordinasikan upaya antara pemegang hak cipta, penyedia layanan VOD, dan pemerintah dalam menegakkan hukum hak cipta (Raihana, 2023).

Serta yang sangat penting aktor dalam penegakan hak cipta pada VOD ialah masyarakat. Peranan masyarakat juga tidak kalah penting dalam penegakan hukum hak cipta pada VOD. Masyarakat dapat membantu dalam mendeteksi dan melaporkan pelanggaran hak cipta, serta mendukung usaha dalam membantu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menghormati hak cipta (Raihana, 2023).

b. Lembaga Yang Berwenang Pada Proses Penegakan Regulasi Hak Cipta Terhadap *Video on Demand*

Terdapat beberapa lembaga negara yang terlibat pada penegakan regulasi pada hak cipta yang diantaranya ialah, pertama Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) (Ariani, dkk. 2021). Kominfo sendiri memiliki peran yang sentral sebagai pemangku kebijakan regulasi serta melakukan pengawasan yang berkaitan pada komunikasi dan teknologi informasi. Pada aspek hak cipta Kominfo memiliki beberapa kewenangan yang dimilikinya diantaranya ialah Kominfo bertanggung jawab untuk merumuskan dan menerapkan regulasi serta kebijakan terkait dengan hak cipta di bidang komunikasi dan informatika. Hal ini termasuk dalam konteks perlindungan hak cipta terhadap konten digital yang disiarkan dan disebarakan melalui media elektronik, seperti internet (Ariani, dkk. 2021).

Kemudian Kominfo juga memiliki kewenangan untuk dapat terlibat dalam proses pemberian lisensi konten digital, terutama dalam konteks penyiaran dan distribusi konten melalui infrastruktur telekomunikasi yang diatur

oleh kementerian tersebut. Kewenangan selanjutnya Kominfo juga memiliki kewenangan dalam menjalankan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta, meskipun pada ranah ini tidak sebanyak kewenangan yang dimiliki oleh lembaga penegak hukum contohnya polisi atau Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkumham), Kominfo memiliki peran dalam pengawasan dan koordinasi berhubungan dengan beberapa pelanggaran hak cipta di lingkungan komunikasi dan informatika. Serta yang terakhir Kominfo dapat terlibat dalam kampanye pendidikan dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya hak cipta, baik sebagai pelindung karya intelektual maupun sebagai pengguna konten digital yang bertanggung jawab (Ariani, dkk. 2021).

Lembaga kedua Kemenkumham. Kemenkumham juga terlibat dalam pengaturan hak cipta di Indonesia. Kementerian ini memiliki wewenang untuk mengeluarkan kebijakan, mengatur, dan melaksanakan regulasi terkait hak cipta. Jika dibandingkan dengan Kominfo, Kemenkumham lebih memiliki kapasitas kewenangan yang besar pada hak cipta. Sebut saja dengan kehadiran Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) (Ariani, dkk. 2021). DJKI sendiri merupakan lembaga dibawah naungan Kemenkumham yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengawasi perlindungan hukum atas hak cipta, serta HKI lainnya di Indonesia. DJKI bertugas dalam menerbitkan merek dagang, paten, desain industri dan hak cipta (Ariani, dkk. 2021).

Lembaga Ketiga organisasi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), sebagai organisasi di bidang publik yang bebas serta independen dari berbagai kepentingan, dengan tugas menegaskan manajemen sistem penyiaran. Tugas organisasi KPI ini berbeda dari organisasi dengan organisasi film lainnya, berhubungan dengan semua bentuk siaran film (Suyadi, 2019). Akan tetapi secara praktik, KPI seringkali dihubungkan dengan LSF (Lembaga Sensor Film) di Indonesia. Tentu KPI berbeda dengan lembaga tersebut, KPI merupakan lembaga atau instansi negara yang sifatnya independen yang berada di daerah maupun dipusat, Sedangkan LSF merupakan lembaga memiliki tugas menetapkan status dari film yang beredar di Indonesia. KPI dikategorikan ke dalam salah satu klasifikasi lembaga yang mendorong kegiatan dari hal yang bersifat teknis sampai administrasi dalam penyiaran dunia perfilman di Indonesia. Apabila dikaitkan dengan teori kelembagaan negara, KPI bisa

diklasifikasikan kedalam instansi penunjang yang melaksanakan fungsi eksekutifnya yaitu sebagai pengelola administratif (Suyadi, 2019).

Keempat adanya organisasi VCI (Video Coalition of Indonesia) dimana dalam implementasinya berkolaborasi dengan Kemenkominfo untuk membantu dalam menganalisis aplikasi ilegal (Aulia, 2020). Baik organisasi ataupun kementerian yang bergabung akan saling berkolaborasi. Setiap organisasi dalam melaksanakan tugasnya tetap disesuaikan dengan prosedur masing-masing organisasinya, akan tetapi berkaitan dengan hal tersebut Kominfo akan melibatkan organisasi lainnya dalam mencegah terjadinya *domain streaming illegal* yang tersebar dengan pembagian disesuaikan dengan tugasnya masing-masing. Dalam merealisasikan antara satu organisasi dengan organisasi lainnya saling berkolaborasi dengan Kominfo sebagai koordinator dari setiap organisasi (Aulia, 2020).

c. **Tingkat Kepatuhan Masyarakat Dalam Hak Cipta *Video on Demand***

Berbicara terkait dengan kepatuhan maka tidak lain yang menjadi sasarannya ialah kepada masyarakat. Sesuai dengan hasil pemantauan yang dilaksanakan oleh *Coalition Against Piracy (CAP)*, menyampaikan jika 63% penduduk di Indonesia mengakui telah mengakses *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* (Haryanto, 2019). Selain itu, melalui penelitian *Akamai Technologies Inc* dengan judul "*Pirates in The Outfield*", ada 82 miliar orang mengunjungi *websites streaming illegal* di dunia yang berhubungan dengan dunia pertelevisian ataupun perfilman dari bulan Januari-September 2021.

Dari hasil penelitian di atas artinya 5 negara yang berada pada urutan atas sering mengunjungi *website online* yang tidak sah diantaranya Amerika Serikat sebanyak 13,5 miliar, Rusia sebanyak 7,2 miliar, India sebanyak 6,5 miliar, China sebanyak 5,9 miliar, serta Brasil sebanyak 4,5 miliar, sedangkan Indonesia berada pada urutan kesembilan sebagai pengunjung *websites streaming illegal* sebanyak 3,5 miliar. Maka demikian dalam tahapan untuk memahami sebuah kepatuhan dalam proses penegakan regulasi hak cipta maka masyarakatlah yang menjadi subjek utamanya (Shafwa, 2023).

Tingkat kepatuhan masyarakat dalam hak cipta pada layanan *video on demand (VOD)* dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk

kesadaran hukum, ketersediaan konten legal, dan efektivitas penegakan hukum. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kepatuhan masyarakat dalam hak cipta pada layanan VOD ialah pertama adanya tingkat kesadaran hukum pada masyarakat. Tingkat kesadaran masyarakat tentang hak cipta dan konsekuensi hukum dari pelanggaran dapat memengaruhi kepatuhan mereka terhadap aturan hak cipta. Kampanye pendidikan dan kesadaran masyarakat yang dijalankan oleh pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), ataupun penyedia layanan VOD sendiri dapat mendorong peningkatan pemahaman masyarakat mengenai esensial dari menghargai hak cipta (Zuama, 2020).

Kemudian ketersediaan konten legal dengan harga yang bisa diakses dan dijangkau dengan mudah merupakan faktor penting dalam meningkatkan kepatuhan masyarakat terhadap hak cipta. Jika konten yang diinginkan tersedia secara legal dan dengan harga yang wajar di kanal VOD, kemungkinan besar masyarakat akan lebih memilih untuk mengaksesnya secara legal daripada mencari versi ilegal (Shadiqi, 2019).

Faktor lainnya ialah penegakan hukum, efektivitas penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kepatuhan masyarakat. Jika pelanggaran hak cipta diidentifikasi dan diberikan sanksi yang sesuai, hal ini dapat memberikan insentif bagi masyarakat untuk mematuhi aturan hak cipta (Yaumil, 2023). Kemudian perlunya inovasi baru yang diciptakan yakni adanya teknologi anti pembajakan sebagai bentuk upaya penekanan bagi masyarakat yang melanggar hak cipta pada VOD. Penggunaan teknologi anti-pembajakan oleh penyedia layanan VOD dapat membantu melindungi konten mereka dari pembajakan. Langkah-langkah seperti enkripsi konten dan tindakan perlindungan digital lainnya dapat membuat lebih sulit bagi pengguna untuk mengakses konten ilegal. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut serta mengambil langkah-langkah yang tepat, penyedia layanan VOD dan pemerintah dapat bekerja sama untuk meningkatkan tingkat kepatuhan masyarakat dalam hak cipta pada kanal VOD (Shafwa, 2023).

B. Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Bidang Sinematografi Terhadap Kasus Pembajakan Yang Marak Terjadi di *Websites Streaming Illegal Penyedia Layanan Video on Demand*

Implementasi UU Nomor 28 Tahun 2014 berkaitan dengan Hak Cipta, terutama dalam bidang sinematografi, mempunyai peranan penting dalam menanggulangi kasus pembajakan yang marak terjadi di *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* di Indonesia. Terdapat sejumlah aspek implementasi UU tersebut dan upaya penanggulangan kasus pembajakan, pertama ialah sebagai dasar hukum untuk upaya penegakan hukum terhadap tindakan pembajakan.

Seperti yang tercantum dalam Pasal 1 Ayat 23 yang menerangkan bahwasannya “Pembajakan merupakan kegiatan memperbanyak produk atau ciptaan hak terkait secara ilegal serta mendistribusikan barang tersebut dengan tujuan mendapatkan keuntungan secara ekonomi”. Pembajakan adalah sebuah tindakan yang tidak bisa dibenarkan dalam regulasi yang ada, realisasi yang nyata dalam proses penegakan hukum atas pidana pembajakan tercantum dalam sejumlah Pasal didalam UU Hak Cipta diantaranya yaitu dalam Pasal 116 Ayat 4, Pasal 113 Ayat 4, Pasal 118 Ayat 2, Pasal 117 Ayat 3 yang berbunyi “Masing-masing orang yang memenuhi unsur seperti yang dimaksudkan pada ayat (3) berbentuk pembajakan, akan dikenakan hukuman penjara maksimal 10 tahun ataupun diberikan sanksi denda maksimal Rp4.000.000.000 (empat miliar rupiah)”.

Melalui penjelasan terhadap beberapa Pasal yang ada terkait dengan pembajakan maka demikian hal ini menjadi sebuah tonggak utama dalam proses penegakan hukum atas adanya pidana pembajakan, dan ini tentunya juga akan berlaku bagi pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand*.

Implementasi kedua yang dihadirkan oleh Undang-Undang Hak Cipta ini ialah pemerintah dapat melakukan kerjasama dengan semua pihak dalam proses pencegahan dan tindak lanjut dari pidana pembajakan. Hal ini diperkuat di dalam Pasal 54 yang mana menerangkan jika pemerintah memiliki otoritas dalam memantau tindakan penyebarluasan karya yang melanggar hak cipta ataupun hak yang berhubungan dengannya. Selanjutnya pemerintah juga bisa berkolaborasi serta berkoordinasi dengan semua pihak baik di dalam negeri ataupun diluar negeri dalam mengantisipasi tindakan penyebarluasan konten yang melanggar hak cipta ataupun hak yang berhubungan dengannya. Kerjasama ini tentunya memang harus

dilakukan oleh pemerintah dalam mempermudah kinerjanya atas upaya proses memberantas pembajakan di tanah air termasuk juga bagi pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* yang sering kali terjadi saat ini.

Contoh kerjasama yang dapat dilakukan ialah kerjasama dengan penyedia layanan internet untuk memblokir akses ke *websites streaming illegal* dapat menjadi tindakan pencegahan yang efektif. Tentunya dengan mengimplementasikan langkah-langkah ini dapat membantu memutuskan akses ke *websites streaming illegal*. Pemanfaatan teknologi untuk mendeteksi dan menghentikan konten ilegal dapat menjadi solusi efektif. Kerjasama dengan penyedia kanal digital dan teknologi canggih dapat membantu dalam pemantauan dan penanggulangan pembajakan

Implementasi yang ketiga ialah dengan dilakukannya peningkatan kesadaran publik melalui media massa, elektronik, ataupun sosialisasi edukasi langsung kepada masyarakat. Seperti hal yang sudah dilakukan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI. Hal tersebut dengan tujuan untuk memberikan literasi kepada masyarakat atas pentingnya untuk memelihara serta menghargai sebuah yang namanya hak cipta. Selain itu tindakan untuk peningkatan kesadaran publik ini juga memberikan edukasi terkait konsekuensi hukum dari pelanggaran hak cipta, sehingga harapannya dapat membantu mengurangi partisipasi dalam praktik pembajakan. Kebijakan ini harapannya juga memberikan peningkatan kesadaran kepada masyarakat tentang pentingnya mendukung konten legal dan berhak cipta.

Berdasarkan beberapa implementasi pada Undang-Undang Hak Cipta di atas jika dikaitkan dengan teori Merilee S. Grindle (1980) yang memiliki pandangan bahwasannya realisasi kebijakan sebagai proses politik dan administratif, dimana hal ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses penarikan keputusan dari berbagai aktor, dimana penentuan baik buruknya suatu program ditentukan oleh interaksi para pembuat keputusan dalam konteks kebijakan administratif.

Maka demikian Undang-Undang Hak Cipta sebagai tonggak dasar hukum terhadap kejahatan pembajakan, perintah kerjasama yang harus pemerintah lakukan, hingga kepada peningkatan kesadaran publik pada sebuah teoritis hal demikian sudah mencakup idealnya teori Merilee S. Grindle (1980) dalam

memahami sebuah kebijakan publik. Namun untuk menentukan keberhasilan dari implementasi Undang-Undang tersebut harus pula dilihat dari pada aspek yang telah Grindle jelaskan (Ulda, 2022).

Adapun aspek yang menjadi penentuan keberhasilan implementasi kebijakan publik adalah level dari implementasi kebijakan publik itu sendiri sebagaimana yang dikemukakan oleh Merilee S. Grindle (1980) terdiri dari isi kebijakan, antara lain:

- a. *Interest Affected*, yaitu kebijakan yang dapat dipengaruhi oleh kepentingan. Kebijakan yang dapat dipengaruhi oleh kepentingan UU Hak Cipta meliputi berbagai macam sektor dan bidang, terutama yang terkait dengan produksi, distribusi, dan penggunaan karya intelektual. UU Hak Cipta akan berperan sebagai kebijakan terhadap perlindungan hak cipta dan penegakan hukum hak cipta (Ulda, 2022).
- b. *Type of Benefits*, yaitu bentuk manfaat apa saja yang dihasilkan, kehadiran Undang-Undang Hak Cipta akan memberikan sejumlah manfaat yang penting bagi berbagai pihak terkait, termasuk pencipta karya, pemilik hak cipta, konsumen, dan masyarakat secara keseluruhan.
- c. *Extend of Change Envision*, yaitunya bentuk perubahan derajat yang diharapkan. Perubahan derajat yang diinginkan atas kehadiran Undang-Undang Hak Cipta dapat bermacam-macam tergantung pada kepentingan dan sudut pandang setiap pihak. Beberapa perubahan yang diinginkan atas kehadiran UU tersebut dapat mencakup keseimbangan antara kepentingan publik dan hak pencipta, perlindungan hak cipta dalam era digital, transparansi dan keterbukaan, inovasi dan keseimbangan dengan hak kepentingan lain, hingga yang lain-lainnya (Isnaina, 2022).
- d. *Site of Decision Making*, yaitu pembuat kebijakan, yakni tentunya ialah pemerintah yang dapat menindak dengan tegas sebuah tindakan kejahatan. Penindakan tersebut baru dapat dilakukan jika sudah terdapat regulasi yang jelas.
- e. *Program Implementer*, yaitu orang yang melaksanakan program yakni ialah pemerintah sendiri.
- f. *Resources Committed*, yaitunya sumber daya yang mendorong supaya realisasi kebijakan bisa terlaksana dengan sebaik mungkin, maka melalui regulasi

tersebut telah mengatur pada semua aspek yang terlibat pada perlindungan hak cipta sendiri termasuk kepada kasus pembajakan *website* VOD (Isnaina, 2022).

Berdasarkan teori Merilee S. Grindle (1980) yang mempunyai pandangan bahwa implementasi kebijakan sebagai proses politik dan administratif, dimana hal ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses penarikan keputusan dari berbagai aktor (Leo Agustino, 2017). Maka regulasi hak cipta di tanah air dapat dikatakan belum berhasil, sebagai sebuah regulasi yang menjadi acuan dari proses administratif yang harus ditaati.

Ketidakberhasilan implementasi Undang-Undang Hak Cipta ini tentunya disebabkan oleh beberapa penyebab tentunya, diantaranya ialah aktor-aktor yang terlibat dalam naungan regulasi yang ada. Bagi penulis penyebab faktor utama ketidakberhasilan implementasi hak cipta khususnya pada kasus sinematografi pembajakan VOD ialah terkait dengan proses penegakan hukum yang ada. Semestinya tindakan penegakan hukum pada tindak pidana pembajakan sudah saat nya tidak lagi menggunakan delik aduan seperti yang dikelola pada Pasal 120 UU Hak Cipta (Pasal 120). Hal ini akan menjadi tantangan tersulit dengan begitu luasnya kasus pembajakan jika tidak aduan maka pihak kepolisian tidak akan dapat untuk menindaklanjutinya. Alternatifnya delik aduan dapat digantikan dengan delik dolus sebagai tindakan pidana yang dilaksanakan berdasarkan unsur kesengajaan maupun dengan delik commissionis yakni delik pelanggaran terhadap tindakan yang dilarang, contohnya mencuri, penggelapan, serta menipu (Willa Wahyuni, 2022).

Kemudian penyebab kedua menurut penulis ialah ketidakberhasilan implementasi dari regulasi penegakan hukum hak cipta ialah ketidakpekaan masyarakat terhadap hukum yang berlaku. Masih banyaknya masyarakat yang berani untuk menjalankan tindak perbuatan yang melawan hukum tanpa memikirkan kerugian yang ditimbulkan oleh berbagai pihak, masyarakat yang dimaksud disini ialah masyarakat yang menjadi pelaku pembajakan dan juga masyarakat yang mengakses *websites illegal* demi mendapatkan kemudahan untuk melihat suatu karya orang lain.

2. Efektivitas Kebijakan Publik Terhadap Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Kasus Pembajakan Yang Marak Terjadi di *Websites Streaming Illegal* Penyedia Layanan *Video on Demand*

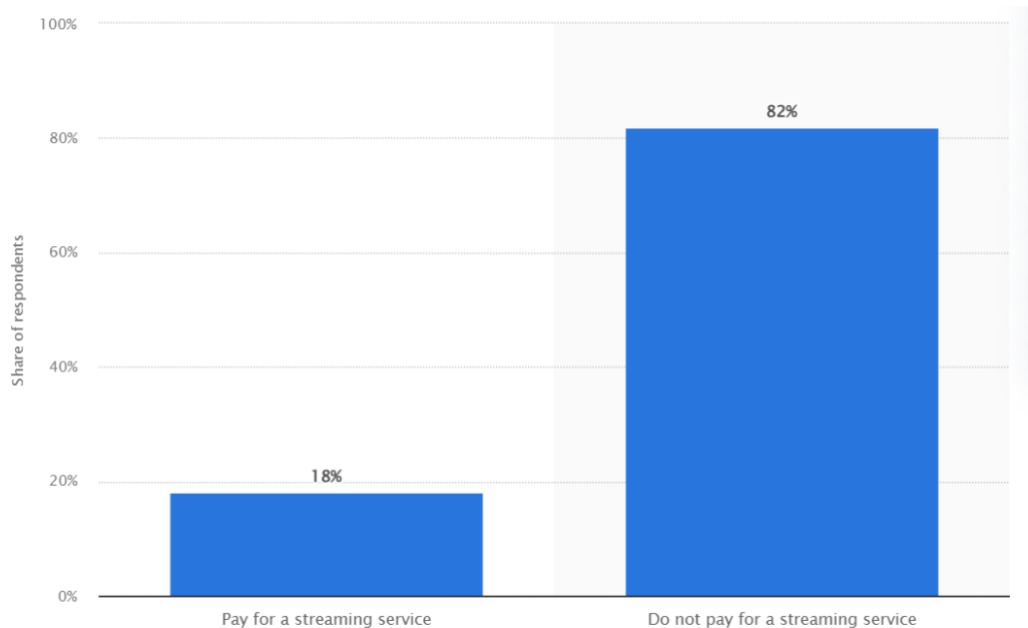
Pengertian efektif memiliki arti sebagai sebuah kesuksesan yang diperoleh atas suatu hal. Sedangkan definisi efektivitas Susilo Martoyo yaitu kondisi terwujudnya sebuah tujuan dengan memperoleh hasil yang baik, dimana ada ketepatan diantara kemampuan, sarana yang dimiliki dan tujuan yang hendak dicapai (Shafwa & Nugroho, 2023). Berpatokan pada definisi tersebut, efektivitas kebijakan publik bisa dimaknai sebagai pencapaian keberhasilan kebijakan publik dalam tujuan yang telah ditetapkan, saling memiliki keterhubungan dari sesuatu yang diharapkan dengan hasil yang dicapai sesuai dengan realita yang terjadi.

Sehingga efektivitas kebijakan publik ini tidak hanya sekedar mengkaji tentang tercapainya sebuah tujuan perlindungan hukum yang disusun dengan tujuan mencegah serta melindungi pemilik hak cipta dari karya yang telah diciptakannya atas suatu pelanggaran, namun juga partisipasi masyarakat tentang kepatuhan dan kesadarannya kepada hukum sebagai aktor utama dalam permasalahan pembajakan *websites streaming illegal* yang menyediakan layanan *video on demand* (Suaib, dkk, 2022).

Berdasarkan pengertian efektivitas yang ada, dengan data lapangan yang menunjukkan bahwa kasus pembajakan masih tergolong tinggi, maka dapat dipahami bahwa kehadiran UU Hak Cipta belum memberikan efektivitas yang baik bagi tindakan pembajakan. Hal ini tentunya dengan alasan-alasan yang dapat diuraikan.

Melalui Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) pada tahun 2020 melaporkan jika pembajakan film Indonesia sudah merugikan industri perfilman senilai 5 triliun untuk setiap tahunnya. Banyak orang tidak sadar jika pembajakan akan berdampak besar terhadap dunia perfilman, konsumen serta penyedia layanan. Pembajakan dapat membuat pengguna terpapar konten yang berbahaya serta serangan siber mulai dari *malware*, *phising*, *ransomware*, *botnets*, serta pencurian identitas. Misalnya *engineer* Akamai menemukan jika lebih dari 90% *websites illegal* yang ditemukan oleh layanan MCP Akamai, terdapat konten yang berbahaya, sehingga dapat mengancam penyedia ataupun pengguna layanan *streaming* (Nistanto, 2022).

Hal ini selaras dengan data yang ditampilkan oleh data statista yang memberikan persentase konsumen yang membayar setidaknya satu layanan streaming di Indonesia per Februari 2022.



Hak cipta © Statista 202

Tabel 1.1 persentase konsumen yang membayar setidaknya satu layanan streaming di Indonesia per Februari 2022.

Statistik di atas menunjukkan kesimpulan bahwa Menurut survei platform streaming pada Februari 2022, mayoritas masyarakat Indonesia tidak membayar untuk layanan streaming, yakni sekitar 82 persen responden. Namun, di antara mereka yang membayar, Netflix merupakan platform streaming yang paling banyak digunakan (Nurhayati, 2023).

Pertama masih banyaknya ditemui kasus pembajakan sinematografi pada VOD di tanah air. Pembajakan sudah menjadi masalah yang cukup pelik untuk dihadapi oleh industri kreatif perfilman di Indonesia. Bahkan perkiraannya, industri perfilman lokal akan mengalami penurunan pendapatan materi sampai mencapai 5 triliun Rupiah untuk setiap tahunnya yang merupakan dampak dari tingginya minat masyarakat untuk menonton film melalui *website streaming* secara ilegal. Maksudnya *website illegal* ini menurunkan jumlah penonton yang ingin berkunjung kepada penyedia materi yang sah sebagai pemilik hak cipta (Erlianto & Faridah, 2022).

Kasus-kasus terkait pembajakan di Indonesia pun tergolong sangat tinggi baik yang sudah dilaporkan hingga yang belum dilaporkan. Beberapa catatan kasus-kasus pembajakan di beberapa tahun terakhir ialah kasus pembajakan film Keluarga Cemara pada tahun 2021, kasus pembajakan Vidio.com oleh Admin ZAL TV pada

tahun 2023, kemudian pada tahun 2023 kembali ditemukan pembajakan siaran yang dilaporkan oleh PT. Vidio.Com sebagai pemegang hak siar pertandingan FIFA World Cup U-17 ke Polda Jabar atas kegiatan pembajakan konten kepunyaannya oleh pelaku pembajakan yang ditayangkan secara tidak sah melalui media YouTube, hingga kasus-kasus lainnya (Redaksi, 2023).

Menyikapi beberapa kasus di atas dapat diyakini bahwasanya pembajakan pada VOD masih tergolong tinggi di tanah air. Penulis meyakini bahwa masih banyak terdapat kasus pembajakan pada dunia sinematografi pada VOD yang belum terungkap melalui perkembangan dunia digital yang sangat pesat, baik melalui aplikasi Telegram, Tiktok, Instagram, hingga aplikasi lainnya.

Alasan kedua terkait dengan efektivitas Undang-Undang Hak Cipta yang diyakini belum berhasil ialah pada sisi belum dapat memberikan kesadaran dan kepatuhan hukum bagi masyarakat khususnya pada tindak pidana pembajakan. Setidaknya ada dua unsur yang harus dipunyai masyarakat untuk mengetahui apakah suatu perlindungan hukum bisa dikatakan dapat terlaksana secara efektif atau sebaliknya, yaitunya kepatuhan dan kesadaran (Sekar, 2023). Unsur tersebut harus dipunyai oleh masyarakat tersebut, yakni kepatuhan dan kesadaran sering diartikan sama. Akan tetapi faktanya, kedua unsur ini memiliki pengertian atau definisi yang berbeda (Ali, 2015).

Kesadaran hukum dimaknai suatu pemahaman masyarakat mengenai aturan-aturan hukum yang berlaku dimana dalam mematuhi ataupun tidak mematuhi akan diserahkan kembali kepada setiap masyarakat (Zuama, 2020). Rincinya, kesadaran hukum adalah pokok efektivitas perlindungan hukum dengan berpatokan pada kesadaran diri yang dimiliki seorang individu terhadap aturan hukum yang sedang berlaku (Sekar, 2023).

Selanjutnya kepatuhan hukum diklasifikasikan ke dalam tiga sifat yaitunya kepatuhan dengan sifat *compliance*, yakni kepatuhan yang berlandaskan kepada ketakutan seseorang kepada hukuman yang akan diperolehnya jika melakukan pelanggaran hukum, kepatuhan dengan sifat *identification*, yakni kepatuhan yang berlandaskan kepada ketakutan seseorang terhadap hilangnya keuntungan yang diperoleh jika tidak mentaati peraturan hukum, dan terakhir kepatuhan dengan sifat *internalization*, yakni kepatuhan yang berdasarkan kepada adanya suatu nilai esensial dari suatu aturan hukum (Sekar, 2023).

Beda antara kepatuhan serta kesadaran hukum pada tersedia ataupun tidaknya sanksi yang diberikan. Jika dalam kesadaran hukum masyarakat tidak takut akan hukuman, namun dalam kepatuhan hukum masyarakat masih takut terhadap hukuman yang diberikan (Rosana, 2014).

Alasan ketiga ialah terbatasnya proses penegakan hukum baik secara regulasi dan juga cara pencegahan preventif untuk penyebaran *websites illegal* di tanah air. Pada sisi regulasi dengan maraknya kasus pembajakan sudah semestinya ada perubahan pada bagian Undang-Undang Hak Cipta bahwa delik yang digunakan bukan lagi delik aduan (Pasal 120). Sehingga hal demikian aparat penegak hukum dapat menjalankan tugasnya dengan memanfaatkan tim siber untuk melacak perkembangan penyebaran *websites illegal* tanpa harus mendapatkan pengaduan terlebih dahulu.

Kemudian cara pencegahan dari perkembangan *websites illegal* yang diyakini sulit untuk dihentikan. Pasal 54 poin b UU Hak Cipta telah menerangkan jika dalam rangka mengelakkan dari terjadinya penyelewengan hak cipta serta hak yang berhubungan dengannya dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi, selain itu pemerintah juga berkoordinasi dan berkolaborasi dengan semua pihak, baik luar ataupun dalam negeri untuk mencegah penyebarluasan ataupun pembuatan suatu karya yang melanggar hak cipta serta hak yang berhubungan dengannya. Artinya melalui pasal tersebut bahwa pemerintah dapat mengembangkan proses pengawasan terhadap *websites illegal*, hal ini dapat dipindahkan dengan menghadirkan tim khusus siber yang berfokus pada penghentian penyebaran *websites illegal* yang masih berlangsung di tanah air hingga saat ini.

Berdasarkan ketiga alasan tersebut diyakini bahwa memang kehadiran Undang-Undang Hak Cipta belum memberikan efektivitas terhadap kasus pembajakan di tanah air. Sehingga dibutuhkan beberapa evaluasi untuk memberikan solusi terhadap kasus pembajakan terutama pada poin regulasi yang menjadi titik lemah hingga daya upaya untuk memberikan pemahaman kepatuhan hukum kepada masyarakat.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun tujuan penelitian pada skripsi ini untuk menganalisis terkait dengan Undang-Undang Hak Cipta terhadap kasus pembajakan pada layanan *video on demand* di Indonesia dan untuk mengetahui bagaimana implementasi dan efektivitas dari regulasi tersebut. Tujuan ini tentunya tidak terlepas dari tingginya kasus pembajakan pada dunia sinematografi di tanah air, melalui penelitian ini juga mempunyai harapan agar terpenuhi dan terjaganya hak cipta bagi pemilik karya sehingga dapat menjaga dari nilai karya, ekonomi, sosial hingga lainnya pada nilai-nilai yang terkandung pada hak cipta.

Berdasarkan analisis dan kajian yang telah peneliti lakukan maka dapat ditarik beberapa Kesimpulan pada skripsi ini pertama ialah bahwasanya regulasi terkait hak cipta kasus pembajakan pada *video on demand* (VOD) terletak di beberapa Pasal UU Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Pasal 1 Ayat 23, Pasal 40 Ayat (1), serta Pasal 113 Ayat (4) menjadi kunci terhadap isi kebijakan hak cipta pada VOD. Selain UU Hak Cipta, kasus pembajakan juga diatur pada Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik yakni pada Pasal 25, Pasal 45, hingga pada Pasal 27. Kemudian pada sisi keperdataan pembajakan juga dapat dikaitkan dengan tindakan perbuatan melawan hukum yang sudah memenuhi sejumlah unsur. Unsur kesalahan, Unsur Perbuatan Melawan Hukum (PMH), serta unsur kerugian, hingga kepada unsur hubungan kausal antara kesalahan dan kerugian. Adapun isi lingkungan pada regulasi hak cipta terhadap VOD terdiri atas aktor yang terlibat, lembaga yang berwenang, hingga pada masyarakat.

Kemudian yang kedua pada aspek implementasi Undang-Undang Hak Cipta terhadap kasus pembajakan pada bidang sinematografi *video on demand* menunjukkan bahwa implementasi belum dapat dikatakan berhasil. Adapun penyebab ketidakberhasilannya ialah pada sisi proses penegakan hukum dan ketidakpekaan masyarakat terhadap hukum yang berlaku. Begitu juga pada sisi efektivitas terdapat tiga alasan yang menunjukkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta belum dapat memberikan pencegahan terhadap kasus pembajakan di tanah air. Alasan tersebut terdiri atas angka kasus pembajakan yang masih tinggi, belum dapat memberikan kesadaran dan kepatuhan hukum untuk masyarakat, hingga masih terbatasnya kewenangan proses penegakan hukum di tanah air.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian khususnya pada aspek teknik pengumpulan data yang digunakan. Untuk skripsi ini penelitian bersifat kualitatif dengan sumber data sekunder, maka penulis meyakini untuk dapat melakukan rekomendasi penelitian lanjutan terhadap tema yang sama dengan basis yang langsung terjun kelapangan dengan melibatkan masyarakat dan instansi terkait secara langsung, agar mengetahui dinamika dan upaya penyelesaian terhadap kasus pembajakan di tanah air. Hal demikian tentunya dapat menghasilkan data yang lebih lengkap dan jelas terutama pada dinamika yang terjadi di masyarakat pada tindak kejahatan pembajakan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dihadirkan dalam penelitian ini maka terdapat pula beberapa saran yang dilahirkan sebagai perbaikan sumbangsih pemikiran terhadap tema yang di angkat dalam penelitian ini. Saran pertama pemerintah harus lebih bersikap tegas terhadap pelaku pembajakan pada *websites streaming illegal* penyedia layanan *video on demand* (VOD). Delik aduan yang digunakan belum cukup untuk memberantas tindakan pembajakan, karena hal demikian harus ada penanganan secara langsung oleh pihak yang berwenang meskipun tidak adanya aduan dari pihak yang di rugikan. Kemudian saran kedua pemerintah juga harus dapat berupaya untuk memberikan kepatuhan dan kesadaran hukum kepada masyarakat dalam bentuk langkah-langkah yang persuasif dengan cara mengubah perilaku ataupun kebiasaan masyarakat seperti memberikan sosialisasi tentang UUHC terutama berkaitan dengan larangan dan implikasi yang timbul jika menonton film secara ilegal.

DAFTAR PUSTAKA

UNDANG – UNDANG

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman

BUKU

Afrilliyanna P., et al. (2005). *TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia, Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Agustino, L. (2017). *Dasar-Dasar Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.

Ali, A. (2015). *Menjelajahi Kajian Empiris Terhadap Hukum*. Jakarta: PT. Yarsif Watampone.

Anggito dan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak

Bungin, B. (2003). *Pornomedia Konstruksi Teknologi Telematika*. Jakarta: Prenada Media.

Damian, E. (2014). *Hukum Hak Cipta UUHC No. 19 Tahun 2002*. Bandung: Alumni.

Damian, E. (2009). *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni.

Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual. (2013). *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta.

Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual. (2020). *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta (edisi 2020)*. Jakarta: Kemenkumham.

Djumhana, M & Djubaedillah, R. (2019). *Hak Milik Intlektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Gaffar, A. (2009). *Politik Indonesia: Transisi Menuju Demokrasi*. Cet. 1. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

Jened, R. (2013). *Interface Hukum Intelektual Kekayaan dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Pahrudin, H. Pajar. (2019). *Etika Profesi Komputer*. Kuningan: Goresan Pena.

Ramli. (2021). *Hak Cipta Distrupsi Digital Ekonomi Kreatif*. Bandung: Penerbit Alumni.

Rianto, P. (2020). *Modul Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Komunikasi UII.

Riswandi, B. A. (2009). *Hak Cipta Di Internet, Aspek Hukum Dan Permasalahan di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press.

Saidin, H. (2004). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Cet. 8. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Subarsono, A. G. (2011). *Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tahir, A. (2014). *Kebijakan Publik dan Transparansi Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah*. Bandung: Alfabeta. Batinggi.

Widjaja, G. (2001). *Lisensi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Winarno, B. (2007). *Kebijakan Publik: Teori dan Proses*. Yogyakarta: Medio Presindo.

ARTIKEL JURNAL

Anjani, A. D., & Sujarwo, S. (2023). Fenomena Layanan Video on Demand Sebagai Pengganti Bioskop di Kalangan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 3(2), 53-59.

Ariani, R. S., Ticoalu, L. D., & Wahyuni, H. S. (2021). Mengoptimalkan Peran Badan Perfilman Indonesia: Analisis Aspek Hak Cipta terhadap Praktik Siaran Video Ilegal. *Jurnal Kajian Pembaruan Hukum*, 1(2), 175–214.

Astuti, R., & Hamzah Marpaung, D. (2021). Perlindungan Hukum Pemilik Hak Cipta Pembajakan Karya Sinematografi Dalam Grup Chat Pada Aplikasi Telegram. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 9(7), 1087-1098.

Azalia, D. W., & Magnadi, R. H. (2020). Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Pada Layanan Video on Demand (Studi Pada Pengguna Netflix). *Diponegoro Journal of Management*, 9(2), 1-12.

Doly, D. (2020). Penegakan Hukum Terhadap Pembuat Situs Streaming Film Bajakan. *Info Singkat*, 12(1).

Hasan, V. A. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Willingness to Subscribe: Telaah Pada Layanan Video on Demand Netflix. *Jurnal Manajemen*, 9(1), 22–38.

Isnaina, Nanan. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi Di Aplikasi Telegram. Skripsi. *Universitas Islam Malang*.

Jannah, H. S., & Naufal, M. (2012). Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Islam. *Al Mawarid*, 12(1).

Nigsih, A. S. & Maharani, B. H. (2019). Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring. *Jurnal Metro-Yuridis*, 2(1).

- Noviandy, R. (2016). Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Film Terhadap Situs Penyedia Jasa Unduh Film Gratis di Media Internet. *Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 2 (7).
- Putri, T. R., & Makmur, N. S. I. (2023) Pertanggungjawaban Perdata terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta atas Tindakan Pembajakan Drama Series Platform Penyedia Layanan Streaming pada Media Sosial Ditinjau dari Hukum Positif. *Bandung Conference Series: Law Studies*.
- Raihana, R., Syafruddin, S., Welli, D., & Sugiharto, S. (2023). Analisis Yuridis Pengaturan Tentang Hak Cipta di Indonesia. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3 (2).
- Sekar, R. (2023). Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(5), 375–376.
- Simatupang, K. M. (2021). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital: *Juridical Review of Copyright Protection in Digital Sector*. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Umum*, 15(1), 67-80.
- Shafwa, R. N., & Nugroho, A. A. (2023). Efektivitas Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Pembajakan Film Pada *Website Streaming Illegal* di Indonesia. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 4(3), 524-536.
- Sulaiman, F. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada *Website Streaming Illegal*. *Jurnal Prosiding*, 1, 1-8.
- Sudjana. (2022). Efektivitas Penanggulangan Pembajakan Karya Cipta Dalam Perspektif Sistem Hukum. *Res Nullius Law Journal*, 4(1), 88.
- Suyadi, A. (2019). Kedudukan Dan Kewenangan Komisi Penyiaran Indonesia Dengan Lembaga Sensor Film Mengenai Kepastian Hukum Bidang Perfilman. *Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1), 449-463.
- Ulda, & Fajarwati, A. (2022). Model Implementasi Kebijakan Merilee Grindle Studi Kasus Penyerapan Tenaga Kerja Lokal PT. Meiji Rubber Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7:1, 1-10.
- Yaumil, S. (2023). Efektivitas Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Pelaku Spoiler Film Di Media Sosial Tiktok Dalam Kasus Film Mencuri Raden Saleh. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Wibowo, T. O. (2018). Ledakan Kreativitas dan Kontrol Hukum di Era Internet [resensi dari buku budaya bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum Untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas]. *Jurnal Kawistara*, 8(2).
- Zuama, A. P. C. (2020). Menciptakan Perlindungan Hukum Yang Efektif Bagi Hak Cipta Karya Sastra Film Nasional: Utopis Atau Logis? *Jurnal Pascasarjana Hukum UNS*, 8(2), 105–108

WEBSITE

- Aulia, M. (2020). Vidio Coalition of Indonesia Serukan Tindakan Tegas Lawan Pembajakan. *iNews.id*. Diakses dari <https://www.inews.id/finance/makro/video-coalition-of-indonesia-serukan-tindakan-tegas-lawan-pembajakan>, pada 24 Februari 2024.
- Clinton, B. & Pertiwi, W. K. (2024). Polda Jabar Tangkap 2 Admin Telegram Pembajak Konten Milik Vidio. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2024/06/03/12570017/polda-jabar-tangkap-2-admin-telegram-pembajak-konten-milik-vidio>, pada 20 Juni 2024.
- Damar, A. M. (2019). Kemkominfo siap tindak tegas penyedia situs streaming ilegal seperti IndoXXI. *Liputan6.com*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/4139902/kemkominfo-siap-tindak-tegas-penyedia-situs-streaming-ilegal-seperti-indoxxi>, pada 24 Februari 2024.
- Egeham, L. (2024). Film Dian Sastro di Vidio Dibajak di Telegram, Menkominfo Siap Tindak Tegas. *Liputan6.com*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/news/read/5611848/film-dian-sastro-di-vidio-dibajak-di-telegram-menkominfo-siap-tindak-tegas>, pada 20 Juni 2024.
- Haryanto, A. T. (2019, December 23). Survei: Mayoritas konsumen online RI doyan film bajakan IndoXXI. *Detik.com*. Diakses dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4833471/survei-mayoritas-konsumen-online-ri-doyan-filmbajakan-indoxxi>, pada 15 Januari 2024.
- Iskandar. (2023). AVISI: Pembajakan Konten Streaming Harus Segera Diberantas Karena Rugikan Industri Pembuat Konten. *Liputan6.com*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/5385139/avisi-pembajakan-konten-streaming-harus-segera-diberantas-karena-rugikan-industri-pembuat-konten?page=3>, pada 31 Maret 2024.
- Jatmiko, L. D. (2023). Marak Video Streaming Bajakan, Pelanggan Hingga Penyedia Konten Disebut Terdampak. *BisnisTekno.com*. Diakses dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20231215/84/1724369/marak-video-streaming-bajakan-pelanggan-hingga-penyedia-konten-disebut-terdampak>, pada 20 Februari 2024.
- Kompasiana. (2023). 10 Contoh Kasus TV Online Streaming Ilegal. *Kompasiana.com*. Diakses dari https://www.kompasiana.com/whb/64ec7e1c08a8b56a14573fa2/10-contoh-kasus-tv-online-streaming-ilegal?page=2&page_images=, pada 11 Desember 2023.
- Lova, C. & Maharani, D. (2021). Pembajak Film Keluarga Cemara Divonis 14 Bulan Penjara. *Kompas.com*. Diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2021/05/02/080844566/pembajak-film-keluarga-cemara-divonis-14-bulan-penjara>, pada 21 Juni 2024.
- Mario, V. & Setiawan, T. S. (2022). Pelaku Pembajakan Film Mencuri Raden Saleh Terancam Hukuman 10 Tahun Penjara dan Denda Rp 10 Miliar. *Kompas.com*.

- Diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2022/09/22/104903066/pelaku-pembajakan-film-mencuri-raden-saleh-terancam-hukuman-10-tahun>, pada 21 Juni 2024.
- Nistanto. (2022). Di Balik Layar: Bagaimana Pembajakan Digital Melukai Industri Film Indonesia. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/03/09/10020057/di-balik-layar-bagaimana-pembajakan-digital-melukai-industri-film-indonesia?page=1>, pada 24 Februari 2024.
- Oebaidillah, S. (2023). Penonton Film Indonesia di Bioskop pada 2022 Mencapai 54 Juta Orang. *Mediaindonesia.com*. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/548410/penonton-film-indonesia-di-bioskop-pada-2022-mencapai-54-juta-orang>, pada 19 Januari 2024.
- Putra, N. P. (2022). Vidio Laporkan Pelaku Pembajakan Konten Original Series Ke Bareskrim Polri. *Liputan6.com*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/news/read/5095415/vidio-laporkan-pelaku-pembajakan-konten-original-series-ke-bareskrim-polri>, pada 31 Maret 2024.
- Redaksi. (2023). Streaming Online Ilegal Menjamur Youtuber 1 Juta Follower Diringkus. *BisnisTekno.com*. Diakses dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20231215/84/1724185/streaming-online-ilegal-menjamur-youtuber-1-juta-follower-diringkus>, pada 31 Maret 2024.
- RO-Micom. (2017). Survei Nielsen: Masyarakat Indonesia Makin Gemar Internetan. *Mediaindonesia.com*. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/ekonomi/114722/survei-nielsen-masyarakat-indonesia-makin-gemar-internetan>, pada 19 Februari 2024.
- Sutrisna, Tria, & Maullana, I. (2022). Pembajakan Film “Mencuri Raden Saleh” Diduga Rekam Layar Bioskop, Lalu Unggah Ke Internet. *Kompas.com*. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/09/22/08144331/pembajak-film-mencuri-raden-saleh-diduga-rekam-layar-bioskop-lalu-unggah#:~:text=JAKARTA%2C%20KOMPAS.com%20-%20Visinema%20Pictures%20menduga%20bahwa%20film,itu%20diunggah%20dan%20disebarkan%20secara%20ilegal%20melalui%20internet>, pada 17 Februari 2024.
- Zuhra, W. U. N. (2016). Untung Besar Situs Pembajak. *Tirto.id*. Diakses dari <https://tirto.id/untung-besar-situs-pembajak-bwwb>, pada 5 Januari 2024.