



Pertarungan Hukum Hak Cipta di Era Digital : Studi Kasus dalam Konteks Indonesia

Selvia Dinda Rahmayanti^{1*}, Varisha Rismana², Yuna Salsabila³, Nur Zaera Zein Syechnas⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Mulawarman

^{1*}ndardhmynti01@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa tantangan baru bagi perlindungan hak cipta, dengan penyebaran dan reproduksi karya-karya intelektual secara digital yang semakin mudah. Banyaknya kasus pelanggaran hak cipta di era digital ini yang dapat mengakibatkan kerugian bagi pencipta, pelanggaran hak cipta ini telah meresahkan para pencipta dan menjadi masalah yang harus ditangani. Hal ini menimbulkan pertanyaan besar tentang perlindungan hukum pencipta karena tindakan yang melanggar Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Tujuan Penelitian ini adalah Menganalisis Regulasi Penegakan Hukum yang Efektif dalam Pelanggaran Hak Cipta, Mempelajari Konflik antara Pemilik Hak Cipta dan Konsumen dalam Konteks Indonesia, dan Mendefinisikan serta Menerapkan Batasan Penggunaan Sah dan Ilegal dari Karya-karya Digital. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang, metode itu digunakan dalam berbagai ilmu pengetahuan untuk mencari data bahan pustaka yang dimana terdapat berbagai macam bahan diantaranya data sekunder, bahan hukum primer, dan hukum tersier. Hasil penelitian ini adalah bahwa untuk mengurangi pelanggaran terhadap hak cipta dapat dilakukan dengan menentukan regulasi yang efektif dalam pelanggaran hak cipta dari undang-undang yang berlaku, ada beberapa Konflik antara pemilik hak cipta dan konsumen yang sering muncul di negara indonesia, dan terdapat Batasan penggunaan yang sah dan ilegal dari karya - karya digital berdasarkan undang-undang yang berlaku di indonesia.

Kata Kunci : Regulasi Penegakan Hukum, Pelanggaran Hak Cipta, Batasan Penggunaan Karya Digital

Abstract

Advances in information and communication technology has brought new challenges for copyright protection, with the the increasingly easy digital dissemination and reproduction of intellectual works. easier. The number of cases of copyright infringement in this digital era which can resulting in losses for the creator, this copyright infringement has been troubling the creators and become a problem that must be addressed. This raises big questions about the legal protection of creators because actions that violate the Law of the Republic of Indonesia Number 28 Year 2014 on Copyright. The purpose of this Research is to Analyse Effective Law Enforcement Regulations in Copyright Infringement, Study the Conflict of Law Enforcement in Copyright Infringement. Effective Law Enforcement Regulations in Copyright Infringement, Studying the Conflict Between Copyright Owners and Consumers in the Indonesian Context, and Define and Apply the Limits of Legal and Illegal Use of Digital Works. This research uses the normative juridical method which, the method is used method is used in various sciences to search for library material data where there are various kinds of materials including secondary data, primary legal materials, and tertiary legal materials. tertiary law. The result of this research is that to reduce the violation of copyright of copyright can be done by determining the effective regulation of copyright infringement. in copyright infringement of the applicable law, there are several conflicts between copyright owners and consumers. Conflicts between copyright owners and consumers that often arise in the country of Indonesia, and there are limits to the use of copyright. Indonesia, and there are limitations on the legitimate and illegal use of digital works based on applicable laws in Indonesia. digital works based on applicable laws in Indonesia.

Keyword : Law Enforcement Regulation, Copyright Infringement, Limitation of Use of Digital Works

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, pertarungan hukum hak cipta menjadi semakin kompleks dan menarik, terutama ketika dipertimbangkan dalam konteks Indonesia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa tantangan baru bagi perlindungan hak cipta, dengan penyebaran dan reproduksi karya-karya intelektual secara digital yang semakin mudah. Studi kasus di Indonesia menyoroti dinamika yang kompleks ini, memperlihatkan pertarungan hukum yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari pemilik hak cipta, konsumen, platform digital, hingga pemerintah.

Perdebatan tentang hak cipta di Indonesia mencakup sejumlah isu krusial. Di antaranya adalah pembajakan digital yang merajalela, perlindungan terhadap karya-karya tradisional dan lokal yang seringkali terpinggirkan, serta





tanggung jawab platform digital dalam mengelola konten yang diunggah oleh pengguna mereka. Konflik antara pemilik hak cipta dan konsumen pun kerap muncul, dengan argumen seputar batasan-batasan penggunaan yang sah dan ilegal dari karya-karya digital. Namun, tantangan dalam menegakkan hukum hak cipta di Indonesia tidak hanya berkaitan dengan perdebatan hukum semata. Regulasi yang belum matang dan implementasi yang tidak konsisten menjadi masalah serius. Perbedaan interpretasi atas undang-undang hak cipta, kekurangan dalam penegakan hukum yang efektif, serta kesulitan teknis dalam memantau dan menindak pelanggaran hak cipta secara daring semakin memperumit situasi.

Karena banyaknya kasus pelanggaran hak cipta di era digital ini yang dapat mengakibatkan kerugian bagi pencipta, pelanggaran hak cipta ini telah meresahkan para pencipta dan menjadi masalah yang harus ditangani. Hal ini menimbulkan pertanyaan besar tentang perlindungan hukum pencipta karena tindakan yang melanggar Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sesuai dengan Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, undang-undang tersebut dengan jelas menetapkan bahwa hak cipta dilindungi dan bahwa pencipta memiliki hak eksklusif atas karya tersebut (Jaman et al., 2021). Penegakan hukum terhadap kasus perlindungan hak cipta dalam Undang-Undang ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) di Indonesia memiliki beberapa aspek yang penting. Berikut ini terkait dengan penegakan hukum dalam perlindungan hak cipta di Indonesia. Kerangka Hukum: Undang-Undang ITE No. 11 Tahun 2008, yang mengatur aspek hukum terkait dengan informasi dan transaksi elektronik, juga mencakup perlindungan hak cipta. Kasus Pelanggaran Hak Cipta: Penegakan hukum dalam kasus pelanggaran hak cipta di Indonesia memiliki tantangan dan hambatan, termasuk permasalahan teknis dan perundang-undangan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014: Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur hak cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penegakan hukum terhadap hak cipta dalam Undang-Undang ini dilakukan melalui proses penyelesaian sengketa perdata dan penyelesaian tuntutan pidana pelanggaran. Upaya Hukum Pencipta: Pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk mengajukan gugatan ganti rugi dan mengajukan tuntutan pidana atas pelanggaran hak cipta. Selain jalur litigasi, terdapat bantuan hukum lain yang dapat diperoleh, seperti bantuan hukum dari organisasi hak cipta, bantuan hukum dari pemerintah, dan bantuan hukum dari organisasi masyarakat (Jaman et al., 2021). Dalam penegakan hukum terhadap kasus perlindungan hak cipta dalam Undang-Undang ITE, penting untuk memperhatikan kerangka hukum yang mengatur hak cipta, mengatasi tantangan dan hambatan yang dihadapi, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang hak cipta. UU ITE mengatur peraturan dan sanksi atas pelanggaran terhadap HKI yang salah satunya adalah hak cipta dengan perlindungan hak pribadi dan perlindungan terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual (Artika 2016). Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap regulasi penegakan hukum yang efektif dalam menangani pelanggaran hak cipta. Selain itu, penelitian ini juga akan mempelajari dinamika konflik yang terjadi antara pemilik hak cipta dan konsumen, khususnya dalam konteks Indonesia. Dalam rangka menciptakan keseimbangan antara pemilik hak dan akses bagi konsumen, penelitian ini bertujuan untuk mendefinisikan batasan-batasan penggunaan yang sah serta ilegal dari karya-karya digital, guna menerapkan praktik terbaik dalam penggunaan karya cipta secara online.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode yuridis normatif. Oleh karena itu, metode itu digunakan dalam berbagai ilmu pengetahuan untuk mencari data bahan pustaka yang dimana terdapat berbagai bahan macam, salah satunya berupa data sekunder (Sugiyono, 2019). Data sekunder digunakan sebagai bahan yang penelitiannya menggunakan bahan kepustakaan serta dalam sumber data tersebut menggunakan data sekunder yang dimana data sekunder itu terdapat tiga macam bahan yang digunakan, seperti bahan hukum primer. Bahan hukum primer tersebut didalamnya terkait UU 1945 dan UU No. 28 Tahun 2014. Selain bahan primer, terdapat bahan sekunder didalamnya terkait bahan yang membantu untuk melanjutkan penelitian ini, dimana bahan tersebut bersumber pada buku-buku maupun jurnal. Dan yang terakhir ialah bahan hukum tersier, dimana bahan ini menunjang penelitian dalam bentuk internet. Dalam bahan-bahan tersebut pengumpulannya menggunakan cara library research serta dalam analisis data tersebut menggunakan teknik yang dikenal sebagai metode kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Regulasi Dari Penegakan Hukum Yang Efektif Dalam Pelanggaran Hak Cipta

Hak cipta lahir dan timbul dari hasil olah pikir manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, kesenian, dan sastra. Hak cipta merupakan hak perdata yang diberikan kepada si pencipta dan merupakan hak privat. Hak cipta harus berasal dari kreativitas manusia, bukan dari aktivitas atau hasil kreativitas manusia. Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan.





Ruang lingkup objek yang dilindungi oleh hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang paling luas. Hak cipta mencakup bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra (seni dan sastra), serta program komputer. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi komponen perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini, sektor Hak Cipta dan Hak Terkait akan memberikan kontribusi yang lebih besar kepada ekonomi negara. Selama si pencipta hidup dan beberapa tahun setelah dia meninggal, hak cipta dilindungi. Dalam Undang-Undang hak cipta, jangka waktu perlindungan setelah pencipta meninggal adalah tujuh puluh tahun. Hak cipta adalah hak alam yang absolut. Sebagai hak absolut, siapa pun memiliki hak untuk mempertahankan hak itu, dan orang yang memiliki hak untuk menuntut setiap pelanggaran hak yang dilakukan oleh siapa pun. Pasal 4 UUHC Nomor 28 Tahun 2014 mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, dan melarang atau membatasi orang lain untuk menggunakan karya tersebut tanpa izin pencipta. Pasal 8 UUHC Nomor 28 Tahun 2014 mendefinisikan hak ekonomi sebagai hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan keuntungan finansial dari karya tersebut. Berbagai upaya hukum dapat digunakan untuk memerangi pelanggaran hak cipta secara efektif, seperti:

1. Gugatan ganti rugi: Pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk mengajukan gugatan ganti rugi terhadap pelanggaran hak cipta.
2. Tuntutan pidana: Pencipta atau pemegang hak cipta juga berhak untuk mengajukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran hak cipta.
3. Penyelesaian Sengketa: Sengketa Hak Cipta dapat diselesaikan melalui alternative sengketa, arbitrase, atau pengadilan.
4. Penyerahan: Pelanggaran hak cipta yang melanggar hukum pidana dapat dibawa ke Penuntut Umum dan Pengadilan sesuai dengan Hukum Acara yang diatur dalam Undang-Undang No.8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.
5. Penyelesaian sengketa alternatif: Pasal 1365 KUHPerdara mengamanatkan bahwa penegakan hukum atas pelanggaran hak cipta dapat dilakukan berdasarkan undang-undang keperdataan.
6. Sanksi: Sanksi yang dapat diterapkan terhadap pelanggaran hak cipta termasuk pembayaran ganti rugi kepada pemilik hak cipta, penghentian produksi, distribusi, dan penjualan produk yang melanggar hak cipta, dan perampasan atau pemusnahan produk ilegal yang dihasilkan dari pelanggaran hak cipta.
7. Pendaftaran: Pemilik hak cipta dapat didaftarkan untuk mencegah sengketa hak cipta.
8. Upaya hukum preventif: Upaya hukum untuk mencegah pelanggaran hak cipta terjadi.

Upaya hukum represif: Dalam kasus di mana tindakan yang melanggar hak cipta dilakukan, upaya hukum represif dapat dilakukan. Pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk mengajukan gugatan ganti rugi dan tuntutan pidana dalam hal pelanggaran hak cipta. Selain jalur litigasi, ada beberapa upaya hukum lain yang dapat ditempuh melalui jalur non-litigasi. Untuk penegakan hukum pelanggaran hak cipta yang efektif, biasanya diperlukan undang-undang yang memberikan dasar hukum untuk melakukan tindakan hukum. Undang-Undang Hak Cipta Milenium Digital (DMCA) tahun 1998 adalah salah satu undang-undang utama yang mengatur hak cipta di Amerika Serikat.

Untuk melindungi hak cipta di era digital, undang-undang ini mengatur pelanggaran dan penegakan hukum. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia melindungi karya intelektual dan memberikan sanksi bagi mereka yang melanggar hak cipta. Untuk penegakan hukum yang kuat dalam kedua kasus, pemerintah, lembaga penegak hukum, dan pemegang hak cipta harus bekerja sama.

Konflik Antara Pemilik Hak Cipta Dan Konsumen Muncul Dalam Konteks Indonesia

Di Indonesia, konflik sering muncul antara pemilik hak cipta dan pengguna. Ini terutama karena banyak orang tidak tahu tentang batasan penggunaan yang sah dari karya yang dilindungi hak cipta. Beberapa bentuk konflik yang biasa terjadi adalah:

1. Pembajakan dan penggunaan ilegal: Banyak konsumen di Indonesia telah terbiasa dengan pembajakan atau penggunaan karya yang dilindungi hak cipta, seperti film, musik, dan perangkat lunak. Hal ini menyebabkan konflik dengan pemilik hak cipta yang kehilangan pendapatan karena penggunaan ilegal tersebut. Kehidupan manusia telah sangat dipengaruhi oleh perkembangan dan kemajuan sistem informasi teknologi. Semakin berkembangnya sistem informasi dan teknologi, semakin rawan perdagangan barang palsu atau bajakan. Bajakan VCD dan DVD adalah salah satu contohnya. Industri musik pasti akan hancur karena jumlah barang bajakan yang beredar. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa pesatnya kemajuan teknologi secara tidak langsung berdampak pada munculnya pelanggaran hak cipta, terutama dalam hal penjualan VCD dan DVD yang dibuat dengan cara yang tidak asli. Kaset VCD/DVD bajakan dapat ditemukan di mana-mana. Tingginya tingkat pembajakan hak cipta musik dalam bentuk VCD dan DVD akan berdampak pada kualitas produk Indonesia untuk bersaing di pasar global, atau setidaknya akan berdampak pada produk ekspor kita ke negara lain. Penjualan VCD dan DVD bajakan saat ini semakin mengkhawatirkan, terutama dalam hal pelanggaran hak cipta. Jumlah alat pengganda di bidang hak cipta menunjukkan tingkat pembajakan hak cipta yang tinggi. Alat ini dapat digunakan untuk meningkatkan



karya musik atau perangkat lunak komputer. Hasilnya dapat dilihat dari banyaknya versi bajakan VCD dan DVD; munculnya produk ini menguntungkan para pencipta, terutama dari segi keuangan. Karena Indonesia memiliki Undang-undang untuk menanganinya, perlindungan seharusnya dapat diberikan. Di samping itu, kiranya sangat perlu suatu ciptaan segera didaftar apabila sudah dimiliki, perlu kesadaran dari pencipta sendiri. Dengan demikian perlindungan sedemikian rupa mestinya dapat dimiliki pencipta karena hak cipta tidak wajib didaftarkan oleh pemegang hak cipta, namun hak cipta ini dilindungi oleh Undang-undang No, 19 Tahun 2002 sebagaimana diubah dengan Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta sejak pemegang hak cipta mengumumkan hasil ciptaannya pertama kali.

2. Penggunaan tanpa izin: Pelanggan sering menggunakan karya dilindungi hak cipta tanpa izin pemilik. Ini termasuk menggunakan konten secara komersial tanpa membayar royalti atau membagikannya secara online tanpa persetujuan.
3. Ketidapkahaman tentang batasan penggunaan yang sah: Banyak pelanggan mungkin tidak tahu tentang batasan penggunaan yang sah dari karya yang dilindungi hak cipta, seperti hak untuk penggunaan yang adil atau batasan untuk penggunaan karya untuk tujuan tertentu, seperti pendidikan atau kritik.
4. Ketidaksepatan antara pemilik hak cipta dan konsumen sering terjadi di Indonesia, terutama karena kurangnya pemahaman tentang regulasi merek, yang bertanggung jawab untuk melindungi hak konsumen, memastikan persaingan bisnis yang adil, dan mendorong inovasi dan kualitas produk.

Merek sangat penting untuk menjaga kompetisi yang adil dan sehat, seperti yang digariskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016. Merek berfungsi sebagai penanda kualitas dan otentisitas serta sebagai alat untuk mengidentifikasi asal-usul produk. Oleh karena itu, diperlukan peraturan merek yang kuat dan menyeluruh. Perlindungan karya kreatif dalam industri kuliner dan hiburan terkait erat dengan perlindungan hak cipta. Kontroversi antara Geprek Benu dan Ruben Onsu berfokus pada hak cipta merek dagang "Geprek Benu", yang sering melibatkan penciptaan karya unik seperti resep makanan, desain interior restoran, format acara, dan penggunaan merek yang menjadi identitas bisnis. Dalam kasus ini, perlindungan hak cipta sangat penting. Dianggap sebagai contoh karya intelektual, merek ini menggabungkan inovasi dalam ide bisnis dan pengemasan produk kuliner. Hak cipta melindungi identitas dan nilai bisnis yang berasal dari karya kreatif yang diakui oleh masyarakat umum.

Hak merek adalah hak khusus yang dimiliki oleh pemilik merek, menurut Surat Keputusan HKI-KI.06.07-11. Untuk menggunakan merek, perjanjian lisensi harus didaftarkan di Kantor Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual. Undang-Undang Merek dan Pedoman Geografis mengatur proses penghapusan merek, yang termasuk mematuhi peraturan negara, kesusilaan, dan campur tangan negara. Meskipun kebanyakan penggunaan merek Geprek Benu dikombinasikan dengan singkatan Ruben Onsu, kasus ini menunjukkan persamaan logo antara keduanya. Pemilik merek memiliki hak untuk mengajukan banding terhadap keputusan Menteri, dan pihak ketiga memiliki hak untuk mengajukan penghapusan merek. Selain itu, dugaan pelanggaran dan kesalahan yang melibatkan Direktur Jenderal Departemen Kekayaan Intelektual dan Departemen Hak Asasi Manusia menimbulkan masalah.

Dengan pertumbuhan perdagangan global, perlindungan hukum terhadap merek semakin penting. Merek memainkan peran penting dalam ekonomi dunia karena memungkinkan pelanggan menemukan barang dan membentuk preferensi berdasarkan merek (Onsu et al., 2022). Perlindungan ini menjamin bahwa pemilik merek memiliki hak eksklusif untuk melakukan bisnis. Ini memberikan perlindungan hukum untuk mencegah penggunaan atau penyalahgunaan merek yang tidak sah (Halomoan et al., 2023). Merek Geprek Benu adalah identitas waralaba atau bisnis, jadi sangat penting untuk melindungi merek dagang dan merek jasa. Ini menunjukkan bahwa sistem hukum yang baik diperlukan untuk menangani konflik merek, yang mencakup menilai keunikan dan kesamaan dalam kasus seperti ini (Arfi Dyah Chatarina, 2019). Sengketa tidak bisa lepas dari pelanggaran-pelanggaran Hak Cipta. Dalam UUHC, Pasal 9, 12, 23, 24, 25, 40, 44, 45, 46, 49, dan 50 menetapkan tindakan sebagai akibat dari pelanggaran hak cipta:

1. Pemanfaatan ciptaan tanpa hak untuk tujuan komersial;
2. Membajak ciptaan;
3. Dengan sengaja menjual atau mendistribusikan barang hasil pelanggaran, serta hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya;
4. Penggunaan komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, atau komunalisasi ciptaan tanpa hak.

Menurut Menteri Komar Kantaatmaja, ada tiga jenis penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta. Yang pertama adalah negosiasi langsung (negosiasi sederhana) atau melalui pernyataan pihak ketiga (mediasi dan rekonsiliasi). Yang kedua adalah litigasi nasional atau internasional. Yang terakhir adalah arbitrase ad hoc atau terlembaga.

Pasal 95 (4) UUHC mengatur proses penyelesaian pelanggaran hak cipta kecuali pembajakan, meskipun pelanggaran hak cipta dianggap sebagai tindak pidana menurut Pasal 112-119. Untuk menyelesaikan masalah ini, sangat penting untuk memahami batas-batas penggunaan yang sah dari karya yang dilindungi hak cipta. Misalnya, penggunaan yang diizinkan diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia, termasuk hak untuk penggunaan yang



adil untuk tujuan pendidikan, kritik, dan berita. Pasal 43 hingga 49 UUHC mengatur penggunaan yang diizinkan, tetapi menurut Sudjana, batasannya tidak jelas, sehingga penafsiran lebih lanjut diperlukan.

Doktrin penggunaan yang adil disebut sebagai "doktrin yang paling sulit dalam hukum hak cipta karena merupakan sebuah prinsip yang samar dan menghambat kreativitas yang dimaksudkan untuk dikembangkan oleh hukum." Konvensi Berne dapat digunakan oleh undang-undang nasional untuk mengizinkan perlindungan reproduksi jika memenuhi dua syarat tertentu: (a) reproduksi tidak bertentangan dengan penggunaan ciptaan atau (b) reproduksi apa pun tidak mengakibatkan kehilangan legitimasi penulis.

Melindungi hak pemilik hak cipta dan mencegah penggunaan ilegal adalah penting untuk penegakan hukum yang tepat. Selain itu, meningkatkan kesadaran publik tentang pentingnya menghormati hak cipta dapat membantu mengurangi ketidaksepakatan antara konsumen dan pemilik hak cipta. Penggunaan karya dilindungi hak cipta tanpa izin atau penggunaan yang melanggar hukum sering menjadi sumber konflik antara pemilik hak cipta dan konsumen di Indonesia. Undang-Undang Hak Cipta Indonesia (UU No. 28 Tahun 2014) menetapkan dan menetapkan batasan atas penggunaan karya intelektual yang sah dan ilegal. Pada dasarnya, hak cipta dibatasi kecuali dalam beberapa syarat tertentu. Dibatasi berarti bahwa hak itu dikontrol atau dengan kata lain bahwa hak cipta tidak berlaku dan ciptaan tersebut dapat digunakan secara bebas, kecuali dalam beberapa syarat tertentu. Perlindungan Hak Cipta adalah suatu sistem hukum yang terdiri dari unsur-unsur berikut:

1. Subyek Perlindungan: Pemilik atau pemegang hak cipta, penegak hukum, pejabat pendaftaran, dan pelanggaran hukum adalah subjek perlindungan.
2. Lokasi Perlindungan Semua jenis Hak Cipta yang diatur oleh undang-undang adalah subjek yang dimaksud.
3. Registrasi perlindungan Hanya hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta yang telah terdaftar dan dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran, kecuali undang-undang mengatur lain.
4. Jangka Waktu: Jangka waktu adalah selama hidup pencipta dan lima puluh tahun setelah meninggal dunia pencipta.
5. Penerapan hukum perlindungan Pelanggaran hak cipta harus dihukum, baik perdata maupun pidana.
6. Batasan penggunaan yang sah dan ilegal dari karya - karya digital didefinisikan dan diterapkan
 - a. Batasan penggunaan yang sah: digunakan untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan; untuk tujuan pemerintah pusat dan daerah; untuk tujuan umum, seperti berita; sebagai bagian dari proses administrasi perkantoran, termasuk di pengadilan; atau untuk kepentingan pribadi yang tidak bertujuan komersial. UUHC membatasi Hak Cipta Pendidikan. Bab II UUHC Bagian Kelima membahas penggunaan literatur dan kewajiban pemegang hak cipta untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan memperbanyak karya tersebut, atau mereka dapat meminta pihak lain untuk melakukannya. Ini mencakup karya dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, dan penelitian dan pengembangan.
 - b. Batasan penggunaan yang ilegal: Reproduksi, distribusi, atau pemanfaatan karya tanpa izin pemilik hak cipta; penggunaan karya untuk tujuan komersial tanpa membayar royalti kepada pemilik hak cipta; penggunaan karya yang merugikan atau menyesatkan pemilik hak cipta; atau perubahan atau modifikasi karya tanpa izin yang jelas dari pemilik hak cipta.
 - c. Mengalihwujudkan dokumentasi digital, seperti dari media kaset yang berisi musik dan kemudian diubah menjadi file MP3 untuk penggunaan pribadi, bukan komersial, tidak melanggar hak cipta.

Karena yang dilarang dan dinyatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta yaitu pengumuman dan perbanyak terhadap suatu ciptaan yang dilakukan oleh orang yang tidak memiliki hak atau bukan pemegang Hak Cipta. Karena yang dilarang dan dinyatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta yaitu pengumuman dan perbanyak terhadap suatu ciptaan yang dilakukan oleh orang yang tidak memiliki hak atau bukan pemegang Hak Cipta.

Berdasarkan Pasal 1 Ayat (5) UUHC yang dimaksud dengan " Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain". " Perbanyak adalah penambahan jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer"(Pasal 1 Ayat (6) UUHC).

Lembaga penegak hukum seperti Kepolisian Republik Indonesia (Polri) dan Kementerian Hukum dan HAM melakukan tindakan hukum untuk membatasi penggunaan yang sah dan ilegal dari karya yang dilindungi hak cipta. Selain itu, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DG KI), yang merupakan bagian dari Kementerian Hukum dan HAM, juga bertanggung jawab atas perlindungan hak cipta. Selain itu, Pasal 57 UUHC memberikan perlindungan bagi pihak yang beritikad baik untuk tidak menggunakan karya yang dilindungi hak cipta

Sanksi yang tegas diharapkan dapat mengurangi atau menghukum mereka yang melanggar Hak Cipta dan tanpa izin menggunakan karya cipta orang lain untuk mencari keuntungan pribadi atau menyalahgunakannya. Sanksi yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tidak akan menjamin bahwa pelanggaran Hak Cipta akan



berkurang sejauh kesadaran masyarakat akan hak cipta orang lain dan pengorbanan karya intelektual orang atau bangsa lain masih rendah.

KESIMPULAN

Efektifitas regulasi penegakan hukum di Indonesia terkait perlindungan hak cipta mencakup berbagai upaya, termasuk gugatan ganti rugi, tuntutan pidana, penyelesaian sengketa, penyidikan, dan upaya hukum baik preventif maupun represif. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan dasar hukum yang melindungi karya intelektual dan menetapkan sanksi bagi pelanggaran hak cipta.

Konflik yang sering muncul antara pemilik hak cipta dan konsumen umumnya berkaitan dengan pembajakan dan penggunaan ilegal karya yang dilindungi. Pengetahuan yang jelas tentang batasan penggunaan yang sah, seperti hak fair use untuk pendidikan, kritik, dan keperluan berita, sangat penting. Penegakan hukum yang efektif oleh lembaga-lembaga seperti Kepolisian Republik Indonesia (Polri) dan Kementerian Hukum dan HAM sangat diperlukan untuk mengurangi pelanggaran dan memberikan efek jera.

Perlindungan hak cipta mencakup aspek-aspek seperti subyek dan objek perlindungan, pendaftaran, jangka waktu, serta tindakan hukum yang berkaitan. Pemahaman masyarakat tentang aturan dan hak-hak ini, termasuk yang tertuang dalam Pasal 57 UU Hak Cipta tentang perlindungan bagi pengguna beritikad baik, esensial untuk membatasi penggunaan ilegal karya. Edukasi dan sanksi yang tegas diharapkan dapat menekan pelanggaran hak cipta, membatasi penggunaan karya tanpa izin, dan mencegah penggunaan komersial karya tanpa pembayaran royalti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan Jurnal Penalaran Hukum dengan baik, sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tidak lupa kami ucapkan terimakasih kepada dosen pengampu Mata Kuliah Penalaran Hukum Dr. Nur Arifudin, S.H, M.H. serta terima kasih kepada seluruh teman-teman yang ikut serta membantu dalam menyelesaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- "Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008."
"Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta," Pub. L. No. 28, 2014.
I. Iin, "Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik," vol. 7, no. 2, 2018.
J. B. Ujang, P. R. Galuh, and A. A. Tiara, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," vol. 3, no. 1, 2021.
J. W. Creswell, *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*, 4 ed. Sage Publications Ltd, 2017.
K. L. Ni Kadek, K. Vira, "Analisis Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Kasus Kontroversi Geprek Bensu dan Ruben Onsu: Perlindungan Hak Cipta dan Hak Merek dalam Industri Kuliner dan Hiburan," vol. 7, no. 3, 2023.
K. R. Devega, "Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," 2017.
M. A. P. E. Angelita, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia."
P. B. E. Chrisna, R. A. B. Riswandi, D. Khudzaifah, "Urgensi Mediasi sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Hak Cipta," vol. 43, no. 3, 2021.
S. Artika, "UUITE dalam Melindungi Hak Cipta sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) dari Cybercrime," 2016.
Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.