

Problematika Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital

Fenny Wulandari

Fakultas Hukum Universitas Pamulang

ARTICLE HISTORY

Received : 6 February 2024

Accepted : 17 April 2024

Available online : 5 Mei 2024

KEYWORDS

Violations; Supervision; Enforcement; Protection

CORRESPONDENCE

Nama : Fenny Wulandari

Email : dosen1493@unpam.ac.id



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

ABSTRACT

This study aims to explore the increasing copyright violations related to digital content in Indonesia, as well as to identify concrete steps that can be taken to improve supervision and law enforcement in this regard. The method used is normative juridical research by collecting and analyzing secondary data, such as court decisions, legislation, journals, and books related to copyright and the digital era. The main findings of this study include an understanding of the legal system that supports the social system in the context of copyright, where the legal system is understood as a collection of legal norms and also as a social behavior system involving interactions between various stakeholders. Additionally, the findings also reveal that copyright infringement is on the rise in the digital era, due to the ease of distribution and use of copyrighted content without permission. The conclusion of this study indicates the necessity of concrete steps to enhance supervision and law enforcement regarding copyright in the digital realm. These steps include strengthening copyright protection institutions such as the Collective Management Institute (LMK), implementing effective royalty collection methods, as well as technical protection measures and information management rights under the provisions of the WCT/WPPT to control access and use of protected content. Thus, it is hoped that creators and copyright holders can feel more secure in creating new works, while users of copyrighted works can obtain legal usage permits, ultimately fostering the overall growth of the creative industry.

Pendahuluan

Penelitian ini membahas tentang problematika pelanggaran hak cipta di era digital. Di era digital yang semakin berkembang pesat, permasalahan pelanggaran hak cipta menjadi semakin kompleks dan meresahkan. Pelanggaran hak cipta terjadi ketika seseorang atau suatu badan menggunakan suatu karya berhak cipta tanpa izin dari pemiliknya. Hal ini bisa terjadi dalam berbagai bentuk, mulai dari pembajakan software, penyebaran konten digital tanpa izin, hingga penggunaan karya seni tanpa izin penciptanya (Disemadi & Kang, 2021; Liegestu & Tan, 2022).

Permasalahan pelanggaran hak cipta di era digital juga semakin pelik karena mudahnya penggandaan dan pendistribusian karya digital melalui internet (Deniesa et al., 2022). Dengan adanya platform digital seperti media sosial, situs berbagi file, dan layanan streaming, karya berhak cipta dapat dengan mudah didistribusikan tanpa kontrol yang memadai. Hal ini menimbulkan kerugian yang sangat besar bagi pencipta dan pemegang hak cipta, baik secara finansial maupun kehilangan kendali atas ciptaannya (Aulia et al., 2023). Selain itu, pelanggaran hak cipta juga berdampak negatif terhadap industri kreatif

dan inovasi. Dengan adanya pelanggaran hak cipta, pencipta dan pelaku industri kreatif terhambat untuk mendapatkan pengakuan dan kompensasi yang seharusnya mereka dapatkan atas karyanya. Hal ini dapat menghambat proses kreativitas dan inovasi di masyarakat, serta mengurangi insentif bagi para kreator untuk terus berkarya (Amin, 2018; Nuraryo, 2017; Solis, 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya menyoroti pentingnya perlindungan hak cipta dalam era digital, namun batasan utama dari penelitian tersebut adalah kurangnya fokus pada implementasi teknologi untuk mendeteksi dan mencegah pelanggaran hak cipta secara efektif. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Eristadora et al., (2024), dalam jurnal mereka yang berjudul *Comparison of Moral and Economic Rights Between Indonesia and France* berfokus terhadap perbedaan dalam perlindungan hak kekayaan intelektual antara Indonesia dan Perancis, khususnya dalam konteks hak cipta. Perancis menekankan pentingnya hak budaya dan moral, sementara Indonesia lebih menekankan pertimbangan ekonomi. Meskipun demikian, dalam jurnal tersebut mereka berpendapat bahwa harmonisasi antara kedua pendekatan tersebut sangat penting untuk memfasilitasi kolaborasi lintas batas dalam perekonomian global dan industri kreatif. Selanjutnya hasil penelitian Gidete, dkk dengan judul *Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital* memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan ekonomi digital dan permasalahan hak cipta dalam konteks karya seni dua dimensi dalam media digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat melihat regulasi di negara lain yang mungkin telah lebih maju dalam mengatur perlindungan hak cipta karya seni dalam media digital (Gidete et al., 2022). Penelitian lainnya, dengan judul *Perlindungan Hak Moral Pencipta Di Era Digital Di Indonesia* oleh Lestari (2019), membahas dampaknya era digital ke dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan yang menjadi objek perlindungan hak cipta. Era digital memberikan tempat tanpa batas bagi manusia untuk menuangkan karya kreatifitasnya, namun hal ini juga berdampak pada perlindungan hak cipta, terutama hak moral pencipta di era digital. Hak moral mengalami perkembangan sejak abad ke-19 hingga Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 di Indonesia. Perlindungan hak moral pencipta di era digital masih sulit karena kendala teknologi yang belum maksimal.

Oleh karena itu, tujuan dari karya/penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode deteksi pelanggaran hak cipta yang lebih canggih dan efisien dengan memanfaatkan teknologi terkini, serta untuk menyajikan kontribusi ilmiah baru dalam upaya perlindungan hak cipta di era digital. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat ilmiah yang signifikan dalam memperkuat perlindungan hak cipta di era digital, serta memberikan kontribusi positif dalam meminimalisir kerugian ekonomi akibat pelanggaran hak cipta.

Metode

Metode penelitian yuridis normatif digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan data sekunder, yaitu bahan-bahan hukum berupa Putusan Pengadilan, Perundang-

Undangan, Jurnal serta buku-buku yang berkaitan dengan hak cipta dan era digital (Efendi & Ibrahim, 2016). Pulih (2021) menjelaskan bahwa sistem hukum yang mendukung sistem sosial dapat dikonseptualisasikan dalam tiga (3) cara, pertama, (sistem hokum normatif) yaitu sistem hukum dapat dipahami sebagai kumpulan norma hukum. Kedua (sistem hukum sebagai sistem sosial), yaitu dapat dipahami sebagai sistem perilaku sosial, peran, ketetapan, dan institusi, yang melibatkan interaksi antara pembuat, penafsir, pelanggar, penegak hukum, dan norma-norma hukum. Ketiga (kombinasi sistem hukum sebagai kombinasi formal dan non formal), yaitu sistem hukum dapat disamakan dengan *system* kontrol sosial, yang melibatkan basis diferensial dari otoritas dan kekuasaan sosial, persyaratan normatif dan sanksi yang berbeda, dan kompleks kelembagaan yang berbeda. Penggunaan media internet untuk pengambilandata secara online juga dilakukan dengan masuk ke dalam website resmi, seperti DJKI dan google scholar. Dengan menemukan berbagai sengketa hak cipta melalui penelusuran internet dan pengolahan data secara kualitatif, dapatlah ditemukan problemetika banyaknya hak cipta yang dilanggar di era digital saat ini.

Hasil dan Pembahasan

Faktor Utama Meningkatnya Pelanggaran Hak Cipta

Di Indonesia, kasus pelanggaran hak cipta terkait dengan internet dan teknologi digital sering kali melibatkan distribusi ilegal konten yang dilindungi hak cipta. Seiring dengan kemajuan teknologi, penyebaran dan penggunaan materi berhak cipta tanpa izin menjadi lebih mudah dan cepat. Objek digital adalah barang elektronik (tidak berwujud fisik) yang ditemui dalam media digital. Berikut beberapa bentuk hak cipta dalam media digital. Lihat tabel 1.

Tabel 1. Bentuk Hak Cipta Digital

No	Objek Hak Cipta	Objek Digital	Platform
1.	Buku	<ul style="list-style-type: none"> • PDF • <i>e-book</i> • <i>Audio Book</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Play Book • Amazon • Wattpad, etc
2.	Lagu/ Musik	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Streaming</i> • <i>MP3 Download</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Youtube Music • Apple Music • Spotify, etc
3.	Sinematografi	<ul style="list-style-type: none"> • Streaming • Unduhan • <i>Watch Offline</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Netflix • Disney+ • Video, etc
4.	Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Kode Aktivasi • <i>Payable Download</i> • <i>Smart City</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Play Store • Apple Store • Galaxy Store, etc

Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa objek hak cipta digital terkait buku, misalnya melalui *e-book* atau E-book/web novel adalah karya tulis digital yang dapat

diakses melalui situs atau platform secara gratis maupun berbayar. Pengunggahan karya ini ke situs atau platform tidak resmi yang dapat diakses publik secara gratis maupun dengan membayar merupakan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta (Sekar, 2023). Hal ini juga berlaku dalam konteks menerjemahkan secara tidak resmi dan mengunggahnya ke situs atau platform yang dapat dinikmati publik secara gratis maupun berbayar berupa hak ekonomi pencipta meliputi pengumuman, komersialisasi ciptaan, dan penerjemahan. Selain itu, pelanggaran terhadap hak moral juga terjadi ketika adadistorsi dan modifikasi atas karya tersebut. Oleh karena itu, pengunggahan dan penerjemahan karya tanpa izin pencipta serta tanpa memperoleh persetujuan untuk komersialisasi dapat merugikan pencipta secara ekonomi maupun moral. *Audiobook* juga memiliki prinsip yang sama terkait pengunggahan ke situs atau platform tidak resmi yang dapat diakses secara gratis atau berbayar serta hak ekonomi yang meliputi pengumuman dan komersialisasi ciptaan (Restuningsih et al., 2021).

Musik merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, namun pengunggahan musik secara ilegal dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi pencipta lagu dan pemegang hak cipta. Pengunggahan cover lagu ke situs atau platform tidak resmi yang dapat diakses publik tanpa izin dari pemilik hak cipta merupakan pelanggaran hak ekonomi terkait dengan pengumuman lagu tersebut. Hal serupa juga terjadi ketika cover lagu diunggah ke beberapa situs atau platform tanpa izin yang sah (Panjaitan, 2019). Selain itu, pengunggahan cover lagu yang diaransemen ulang atau dinyanyikan dengan teknik berbeda tanpa izin juga termasuk dalam pelanggaran hak ekonomi terkait dengan pengumuman dan pengaransemenan ciptaan. Lebih lanjut, jika pelaku mendapatkan keuntungan ekonomi atas pengunggahan tersebut tanpa izin, maka hal tersebut juga merupakan pelanggaran hak ekonomi terkait dengan komersialisasi (Miladiyanto, 2015; Talahatu et al., 2023).

Tidak hanya itu, penyebaran bootleg atau penjualan hasil bootleg juga merupakan pelanggaran hak ekonomi terkait dengan penggandaan, pendistribusian, dan komersialisasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan menghormati hak cipta dalam dunia musik guna mendukung keberlangsungan industri musik secara adil dan berkelanjutan (Prapmasari & Hudi Asrori S., 2019). Sinematografi adalah seni dan ilmu dalam menciptakan gambar gerak yang indah dan bermakna dalam sebuah karya audio visual. Namun, tindakan mengunggah karya sinematografi hasil pembajakan ke situs tidak resmi maupun ke situs yang dipasang iklan merupakan pelanggaran hak cipta yang sangat merugikan bagi para pembuat film. Hal ini melanggar hak ekonomi mereka terkait dengan penggandaan, pendistribusian, dan komersialisasi ciptaan mereka (Nandiansyah et al., 2022). Selain itu, mengunggah cuplikan adegan dari suatu karya sinematografi tanpa izin juga melanggar hak moral para pembuat film terkait dengan distorsi atau mutilasi ciptaan mereka. Begitu pula dengan mengunggah parodi dari adegan karya sinematografi tanpa izin, hal ini juga merupakan pelanggaran hak moral dan ekonomi terkait dengan distorsi,

mutilasi, dan pengubahan ciptaan tanpa izin. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami dan menghormati hak ekonomi dan moral para pembuat karya sinematografi, termasuk dalam hal pendistribusian, penggandaan, dan pentransformasian karya mereka (Taupiqqurrahman, 2021).

Sekarang, perusahaan pengembang perangkat lunak menerapkan berbagai tindakan pencegahan untuk mengurangi pembajakan, seperti kode dan tautan unik yang hanya dapat diakses oleh pembeli yang sah. Meski begitu, masih ada pihak tidak bertanggung jawab yang mengunggah versi lengkap perangkat lunak (bukan versi percobaan) yang dapat diunduh dan digunakan dengan cara *cracking* atau dengan menyediakan kode-kode unik yang sudah dimodifikasi sehingga dapat digunakan berkali-kali oleh pengguna yang berbeda pada perangkat yang berbeda, hal ini dianggap sebagai pembajakan (Belleflamme & Peitz, 2010).

Pelanggaran lain yang sering terjadi adalah melakukan pembajakan atas perangkat lunak yang menawarkan *in-app purchase*. Hasil pembajakan tersebut kemudian diunggah pada situs yang dapat diakses oleh publik. Pembajakan ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan fitur berbayar pada suatu aplikasi secara gratis. Pembajakan fitur ini umum terjadi pada aplikasi edit foto, seperti VSCO dan Lightroom. Bahkan beberapa pihak tidak bertanggung jawab menjual hasil pembajakan tersebut secara terbuka pada *platform* seperti LINE dan Instagram dengan harga yang lebih rendah dari harga aslinya. Ada juga bentuk kejahatan lain yang dilakukan atas perangkat lunak secara *online*, yaitu pemalsuan (Sidikoh, 2017). Jenis pemalsuan *software* biasanya dilakukan dengan membuat perangkat lunak yang dijual secara online terlihat asli atau sah.

Berikut ini adalah beberapa contoh kasus pelanggaran hak cipta yang umum terjadi di Indonesia dalam konteks digital:

1. Pelanggaran Musik dan Film

Salah satu kasus pelanggaran hak cipta yang sering terjadi adalah pelanggaran musik dan film. Dengan adanya platform berbagi file dan situs streaming ilegal, musik dan film bisa dengan mudah diunduh atau ditonton tanpa membayar hak kepada pemilik cipta. Sebagai salah satu contoh sengketa hak cipta yang terjadi antara PT. Aquarius Pustaka Musik dengan BIGO TECHNOLOGY Pte. Ltd terkait pelanggaran hak cipta atas penggunaan tanpa izin sebanyak 168 lagu sebagai materi dari video-video pendek yang diunggah di aplikasi "Likee", dimana platform "Likee" sengaja dibuat untuk menjadi wadah atau penampung video-video pendek tersebut guna menarik atau memikat pemakai/pengguna sebanyak mungkin sehingga pengguna aplikasi "Likee" meningkat tajam yang semula pada kuartal kedua tahun 2019 sebanyak 80,7 juta menjadi sebanyak 150 juta pada pertengahan tahun 2020. "Likee" dimiliki oleh BIGO TECHNOLOGY Pte. Ltd. yang merupakan

salah satu perusahaan yang berkedudukan di Singapura. Meskipun demikian, sebagaimana diatur dalam Pasal 2 huruf (c) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta berlaku terhadap semua ciptaan dan/atau produk hak terkait dan pengguna ciptaan dan/atau produk hak terkait yang bukan warga Negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia. (Taupiqqurrahman, 2021). Oleh sebab itu, hal ini tetap berlaku jika negaranya dan negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait.

2. Perangkat Lunak Ilegal

Penggunaan perangkat lunak (software) bajakan juga merupakan bentuk pelanggaran hak cipta. Banyak perangkat lunak yang dibagikan secara ilegal melalui internet, sering kali juga disertai dengan virus atau malware. Seperti yang telah dicatat oleh orang lain, terdapat kesenjangan digital antara negara-negara maju dan negara berkembang. Dalam ekonomi global berbasis pengetahuan, teknologi komputer merupakan persyaratan penting untuk mengakses dan menggunakan informasi, mempercepat transfer teknologi, dan meningkatkan pertumbuhan produktivitas. Pada saat yang sama, produk perangkat lunak komputer mungkin merupakan produk yang paling dilindungi dari segala bentuk produk berbasis pengetahuan. Berdasarkan Perjanjian TRIPS, program komputer sekarang memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta seperti halnya karya sastra lainnya, serta untuk bentuk lainnya perlindungan kekayaan intelektual, termasuk melalui paten di beberapa negara, seperti Amerika Serikat (Dewi & Landra, 2019). Negara berkembang, tentu saja, memiliki berbagai kebutuhan untuk aplikasi perangkat lunak komputer di industri, rumah sakit, sekolah, dan kantor pemerintah. Namun yang paling umum adalah mereka membutuhkan akses yang terjangkau terhadap paket perangkat lunak bisnis siap pakai, seperti produk pengolah kata, spreadsheet, email, dan penjelajahan Internet. Perusahaan di Eropa dan Amerika Utara, dengan Microsoft sebagai pemain utamanya, mendominasi pasar global untuk produk ini (Yanto, 2015). Industri perangkat lunak di negara-negara berkembang, bahkan di India, juga sebagian besar tidak ada di sektor program komputer yang siap pakai dan dikemas. Hak cipta adalah hal yang paling penting dalam industri perangkat lunak komputer sektor aplikasi bisnis. Tidak seperti aplikasi perangkat lunak yang dipesan lebih dahulu, produk ini memiliki pasar massal dan dapat dengan mudah ditiru. Perlindungan hak cipta memungkinkan perusahaan untuk mencegah menyalin, membatasi persaingan, dan membebaskan harga monopoli untuk produk-produk ini. Dalam negara berkembang, hal ini menimbulkan dua masalah utama. Pertama, seperti yang saat ini marak terjadi dibarengi dengan rendahnya daya beli lokal di negara-negara berkembang, terdapat kekhawatiran bahwa perlindungan dan penegakan hukum yang lebih kuat akan berdampak pada penyebaran yang lebih terbatas teknologi seperti itu. Ini mungkin merupakan risiko

tertentu karena pengaruh jaringan bisnis aplikasi cenderung memperkuat kembali dominasi produsen perangkat lunak yang ada. Memeriksa buktinya, namun kami menyimpulkan bahwa masalah ini bukannya tidak dapat diatasi oleh negara berkembang, jika langkah-langkah yang tepat diambil. Misalnya pemerintah dan donor organisasi dapat meninjau kebijakan pengadaan perangkat lunak mereka dengan tujuan untuk memberi pertimbangan yang lebih besar terhadap produk perangkat lunak bisnis berbiaya rendah, termasuk produk generik dan sumber terbuka yang tersedia secara luas. Salah satu kasus yang terjadi di Indonesia sampai dengan putusan Peninjauan Kembali dengan Putusan Pengadilan Nomor: 54 PK/Pdt.Sus-HKI/2022 antara PT KING MANUFACTURE dengan SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE, INC., (dahulu dikenal sebagai SIEMENS PRODUCT LIFECYCLE MANAGEMENT SOFTWARE, INC) terhadap pelanggaran hak cipta, berupa hak ekonomi SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE, INC, dengan menggunakan Program Komputer NX 6.0 dan Program Komputer NX 8.0 untuk kepentingan komersial PT KING MANUFACTURE tanpa seizin atau lisensi yang sah dari SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE, INC selaku pemegang hak cipta.

3. Plagiarisme Karya Sastra dan Grafis

Plagiarisme karya tulis, desain grafis, dan karya seni lainnya juga menjadi masalah serius. Teknologi digital memudahkan orang untuk menyalin dan mendistribusikan karya tersebut tanpa izin. Bentuk digital dari buku, yakni *e-book* dan *audiobook* tidak jarang dapat dinikmati secara ilegal melalui website-website tidak bertanggung jawab. Contohnya adalah pembagian akses *e-book* yang diunggah ulang dalam Google Drive. Walaupun *e-book* diperoleh secara legal, namun apabila kemudian dilakukan pembagian akses kepada publik melalui media sosial, atau bahkan dengan memungut biaya, maka tindakan tersebut sudah dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta sendiri terjadi ketika orang lain menggunakan hak eksklusif pemilik hak cipta tanpa izin. Hal ini juga dianggap sebagai pelanggaran jika pihak lain melanggar ketentuan restriktif atau ketentuan *fair deal*. Dalam hal ini, pelanggaran hak cipta terbagi dalam tiga kategori: 1) Pelanggaran langsung. 2) Pelanggaran tidak langsung. 3) Pelanggaran wewenang. Pelanggaran langsung dapat berupa pembuatan salinan dari karya asli. Sekalipun hanya sebagian kecil dari karya aslinya yang ditiru, namun sebagian besar tetap merupakan pelanggaran dan akan ditentukan oleh pengadilan dalam kasus ini. Pelanggaran terhadap suatu hak secara tidak langsung terjadi karena berkaitan dengan suatu karya cipta sebelumnya, yaitu karena mempunyai persamaan atau kemiripan yang tidak dapat disangkal dengan karya kreatif yang dihasilkan sebelumnya. Hal ini juga dapat diartikan bahwa tanpa karya pertama, karya berikutnya tidak akan tercipta. Hubungan tersebut menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara kedua ciptaan tersebut. Hubungan sebab akibat ini secara tidak sadar atau tidak langsung menimbulkan duplikasi atau duplikasi dalam lingkup

duplikasi. Salah satu perbuatan yang tidak termasuk dalam pelanggaran hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 43 (d) Undang-Undang Hak Cipta adalah pengalihan perlindungan hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan non-komersial dan/atau untuk kepentingan pemilik hak cipta dalam pembuatan dan distribusi konten. Penulis atau afiliasinya atau menyatakan bahwa penulis tidak berkeberatan atas pembuatan dan distribusinya. Oleh karena itu, apabila perbuatan tersebut dilakukan secara komersil, jelas merupakan perbuatan pelanggaran hak cipta, apalagi jika penciptanya berkeberatan.

4. Penyebaran Fotografi dan Sinematografi Tanpa Izin

Fotografer sering kali menemukan karya mereka digunakan secara online tanpa izin atau kredit yang layak, yang merupakan pelanggaran hak cipta. Kasus antara PT OYO ROOMS INDONESIA (“OYO”) dengan PT DUIT ORANG TUA yang mana PT OYO ROOMS INDONESIA (“OYO”) telah melakukan pelanggaran hak cipta atas foto milik PT DUIT ORANG TUA melalui cara mutilasi terhadap foto, dan kemudian melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan. Sebagaimana dibuktikan bahwa Foto milik PT DUIT ORANG TUA telah dicatatkan melalui Surat Pencatatan Ciptaan, Nomor Permohonan EC00202012657 tanggal 14 April 2020 ciptaan/foto tersebut kemudian dipublikasikan oleh PT DUIT ORANG TUA pertama kali di aplikasi Mamikost pada tanggal 1 April 2019 Online Travel Agent (“OTA”) Traveloka pada tanggal 4 April 2019 dan Website Sewakost pada tanggal 20 Agustus 2019, sehingga PT DUIT ORANG TUA memiliki hak eksklusif yang dilindungi oleh undang-undang.

Terkait pelanggaran hak cipta dalam bidang musik dan film serta perangkat lunak ilegal menjadi perhatian serius dalam hukum internasional maupun hukum Indonesia. Pelanggaran hak cipta dalam bentuk pengunduhan ilegal musik dan film melalui *platform* berbagi file serta situs *streaming* ilegal merupakan tindakan yang melanggar hak eksklusif pemilik cipta (Nuraryo, 2017). Contoh kasus antara PT. Aquarius Pustaka Musik dengan BIGO TECHNOLOGY Pte. Ltd terkait penggunaan tanpa izin atas 168 lagu sebagai materi dari video-video pendek di aplikasi "Likee" menjadi bukti nyata dari pelanggaran hak cipta. Meskipun BIGO TECHNOLOGY Pte. Ltd berkedudukan di Singapura, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tetap berlaku terhadap ciptaan dan produk hak terkait yang bukan warga Negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia, jika negaranya merupakan peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait.

Selain itu, pelanggaran hak cipta juga terjadi dalam penggunaan perangkat lunak ilegal yang merupakan bentuk pelanggaran hak cipta. Perjanjian TRIPS menyatakan bahwa program komputer memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta seperti halnya karya sastra lainnya. Namun, negara berkembang memiliki kebutuhan untuk aplikasi perangkat

lunak komputer yang terjangkau. Perlindungan hak cipta bagi perusahaan di negara maju seperti Microsoft dapat menimbulkan kesenjangan digital antara negara maju dan negara berkembang. Contoh kasus antara PT KING MANUFACTURE dengan SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE, INC., menunjukkan pelanggaran hak cipta atas penggunaan Program Komputer NX 6.0 dan Program Komputer NX 8.0 tanpa seizin atau lisensi yang sah.

Plagiarisme karya sastra dan grafis juga menjadi masalah serius terkait pelanggaran hak cipta. Teknologi digital memudahkan penyalinan dan distribusi karya tanpa izin. Pelanggaran hak cipta terbagi dalam tiga kategori: pelanggaran langsung, pelanggaran tidak langsung, dan pelanggaran wewenang. Pembuatan salinan dari karya asli, persamaan atau kemiripan yang tidak dapat disangkal dengan karya kreatif sebelumnya, serta pengalihan perlindungan hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan non-komersial merupakan pelanggaran hak cipta.

Terakhir, penyebaran fotografi dan sinematografi tanpa izin juga termasuk pelanggaran hak cipta. Kasus antara PT OYO ROOMS INDONESIA (“OYO”) dengan PT DUIT ORANG TUA menjadi contoh nyata pelanggaran hak cipta atas foto milik PT DUIT ORANG TUA yang dilakukan oleh PT OYO ROOMS INDONESIA (“OYO”) melalui cara mutilasi terhadap foto, penggandaan, dan/atau penggunaan secara komersial tanpa izin. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta menjadi sangat penting dalam menjaga kekayaan intelektual dan mendorong inovasi di berbagai bidang.

Langkah-Langkah Konkret dalam Meningkatkan Pengawasan dan Penegakan Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta di Ranah Digital

Pasar digital lintas batas yang berkembang ini berkembang melampaui perlindungan konten yang tersedia secara online, termasuk manajemen hak digital, perangkat lunak untuk melindungi file digital, dan langganan untuk mengakses konten online tertentu. Ada juga minat terhadap cara memungkinkan distribusi legal. Namun, solusi ini memiliki kelemahannya sendiri. Perangkat lunak dapat dengan mudah disusupi tidak hanya oleh salinan bajakan, tetapi juga oleh pihak-pihak yang menyatakan diri sebagai kepentingan publik yang percaya bahwa konten tersebut harus gratis. Dalam hal berlangganan majalah dan materi serupa, sangat sulit, bahkan tidak mungkin, untuk mengontrol pembagian akun pengguna (Pratama et al., 2021).

Istilah WIPO Copyright Treaty (WCT) dan WIPO Phonograms and Performers Treaty (WPPT) sendiri tidak menggunakan arti Digital Rights Management (DRM). Namun ciri-ciri teknis perlindungan karya digital tertuang dalam definisi tindakan perlindungan teknis dan informasi pengelolaan hak dalam ketentuan WCT/WPPT. Tindakan perlindungan teknis (TPM) atau tindakan pengendalian teknis dapat dibagi menjadi dua kategori besar.

Pertama, proteksi (fitur akses) yang dirancang untuk membatasi akses terhadap konten yang dilindungi hanya kepada pengguna yang berwenang memiliki akses tersebut. Kontrol akses ini mencakup teknologi seperti enkripsi, kata sandi, dan tanda tangan digital yang melindungi akses ke informasi dan konten yang dilindungi. Fitur kedua TPM dimaksudkan untuk mengontrol penggunaan konten yang dilindungi setelah pengguna memiliki akses ke karya tersebut (fungsi kontrol). Biasanya, saat Anda mengakses suatu karya, Anda diberikan perjanjian lisensi yang menentukan apakah penggunaan konten tertentu dilindungi atau diizinkan untuk tujuan tertentu. Untuk memastikan bahwa kewajiban ini dipenuhi dan tidak ada penyalinan atau tindakan penyalinan yang tidak sah yang dilakukan, perlindungan ini mencakup pelacakan, dan pelacakan tindakan penyalinan untuk memastikan bahwa pengguna tidak melampaui hak yang diberikan kepada mereka. Termasuk langkah-langkah untuk mengelola.

Contoh tindakan perlindungan salinan tersebut mencakup sistem manajemen salinan serial dalam perekam audio digital dan sistem enkripsi DVD untuk mencegah penyalinan tanpa izin oleh pihak ketiga. Informasi Manajemen Hak (RMI) adalah informasi atau identitas suatu produk digital yang melekat pada suatu karya digital dengan informasi tentang pencipta, ciptaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan karya digital tersebut. RMI biasanya menggunakan teknik *watermarking* dan steganografi untuk memberikan informasi yang dimaksud sehingga data dan informasi yang terkait dengan pembuatannya nantinya dapat diidentifikasi.

Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak untuk memperjuangkan haknya, terutama jika terjadi pelanggaran atas ciptaannya. Mereka perlu mengetahui bahwa ada tiga bentuk sengketa terkait hak cipta, yaitu perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, dan sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Setelah mengetahui bentuk sengketa, pencipta atau pemegang hak cipta dapat memutuskan apakah ingin menyelesaikan masalah tersebut secara damai melalui alternatif penyelesaian sengketa (seperti mediasi, negosiasi, atau konsiliasi), melalui arbitrase, atau melalui pengadilan. Pengadilan Niaga adalah satu-satunya pengadilan yang berwenang dalam mengadili sengketa hak cipta sesuai dengan undang-undang (Situmeang & Kusmayanti, 2020).

Jika penyelesaian sengketa dipilih melalui pengadilan, pencipta atau pemegang hak cipta dapat memilih untuk mengajukan gugatan ganti rugi (perdata) atau menyelesaikannya secara pidana. Namun, penyelesaian melalui ranah pidana hanya seharusnya menjadi upaya terakhir dalam penyelesaian sengketa hak cipta. Pemegang hak cipta atau hak terkait dapat mengajukan permohonan penetapan sementara kepada Pengadilan Niaga sesuai dengan Pasal 99 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta. Permohonan tersebut dapat dilakukan untuk meminta penyitaan ciptaan yang telah diumumkan atau digandakan, atau alat penggandaan yang digunakan oleh pelanggar, serta untuk menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan. Menurut

Pasal 106 Undang-Undang Hak Cipta, penetapan sementara dapat dikeluarkan oleh Pengadilan Niaga untuk beberapa kepentingan, antara lain:

1. Mencegah barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait masuk ke jalur perdagangan;
2. Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti;
3. Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar dan/atau;
4. Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Penetapan sementara hampir mirip dengan sita jaminan, namun sebenarnya keduanya adalah dua hal yang berbeda. Persamaan tersebut terletak pada adanya tindakan penyitaan barang dan keduanya dapat diajukan untuk melindungi hak dari pihak yang mengajukan. Sita jaminan dapat dimintakan oleh seorang kreditur atau orang yang memiliki piutang atas hak kreditur terhadap pihak yang berhutang dalam sengketa hutang piutang atau gugatan ganti rugi. Hal ini berbeda dengan penetapan sementara yang hanya dapat diajukan atas pelanggaran HKI. Perbedaan lainnya, sita jaminan hanya dapat diajukan dalam perkara perdata, sedangkan putusan sementara dapat diajukan dalam perkara perdata maupun pidana atas pelanggaran HKI.

Penguatan Lembaga Perlindungan Hak Cipta

Pencipta atau pemegang hak cipta suatu ciptaan atau pemegang hak terkait atas produk hak terkait berhak menerima imbalan atas hasil penggunaan ciptaan atau produk hak terkait tersebut untuk tujuan komersial. Pengelolaan hak-hak tersebut dilakukan oleh suatu lembaga yang disebut Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) atau Organisasi Manajemen Kolektif Royalti biasanya dipotong langsung dari pencipta atau pemegang hak cipta, yang biasanya dilakukan melalui LMK (CMO) (Mahendrayana, 2020).

Keberadaan Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) akan sangat membantu pencipta/pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait untuk memperoleh manfaat dari komersialisasi karya berhak cipta dan produk hak terkait. LMK adalah organisasi yang memberikan hak ekonomi. LMK adalah badan yang mengelola hak ekonomi atas suatu karya cipta (seperti lagu, musik, buku, film) dan/atau produk hak terkait (seperti karya pertunjukkan, karya rekaman, karya siaran) untuk mewakili dan atas nama pemegang hak. Keberadaan lembaga yang mengatur pengambilan royalti dengan mendapatkan kuasa dari pencipta/pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait (pelaku, produser rekaman, dan lembaga penyiaran) untuk mengambil royalti dari masyarakat yang melakukan komersialisasi atas suatu karya cipta. Berikut beberapa tipe hak yang dikelola oleh LMK, lihat Tabel 2.

Tabel 2. Hak Cipta Yang Dikelola LMK

No	Bentuk Hak Cipta	Keterangan
1.	Hak Pertunjukan Musik	Pengaturan di tempat umum di mana musik dimainkan atau dijalankan, seperti di diskotik, restoran, atau tempat umum lainnya. Istilah "musik yang dimainkan atau dijalankan" merujuk pada musik yang diputar melalui sistem audio atau live performance di tempat-tempat umum tersebut.
2.	Hak Penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> Pertunjukan live adalah acara atau penampilan yang disaksikan secara langsung oleh penonton di tempat acara berlangsung, seperti konser musik, pertandingan olahraga, dan teater. Rekaman radio adalah proses merekam suara atau konten audio untuk disiarkan melalui stasiun radio, seperti siaran berita, program talk show, dan musik. Televisi adalah media penyiaran visual yang disiarkan melalui saluran televisi, seperti program acara, film, berita, dan iklan.
3.	Hak Reproduksi	<ul style="list-style-type: none"> Mekanikal dalam karya musik mengacu pada reproduksi karya musik dalam bentuk fisik seperti CD, kaset, piringan hitam, mini-disc, atau bentuk lain dari rekaman. Istilah "mekanikal" dalam hal ini merujuk pada hak cipta yang terkait dengan reproduksi fisik dari karya musik, yang melibatkan pembuatan salinan fisik dari rekaman asli. Reproduksi karya musik dalam bentuk CD, kaset, piringan hitam, atau mini-disc merupakan proses yang melibatkan pencetakan atau pembuatan salinan fisik dari rekaman asli.
4.	Hak Pertunjukan Drama	Karya-karya dramatis dapat berupa naskah drama, skenario film, atau naskah teater.
5.	Hak Penggandaan	"Reprografi karya sastra dan musik (fotokopi)" adalah proses mencetak ulang karya sastra dan musik melalui fotokopi. Ini memungkinkan karya-karya tersebut untuk disebarluaskan lebih luas dan diakses oleh lebih banyak orang.
6.	Hak Terkait	Hak artis dan produser rekaman suara untuk mendapatkan imbalan atas penyiaran/komunikasi publik rekaman suara.

Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta

Praktek di beberapa negara, bentuk penarikan royalti dari Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) kepada pengguna (user) umumnya dalam bentuk tradisional dan *one-stop-shop* atau di Inggris lebih dikenal dengan sistem sentral. Metode penarikan disesuaikan dengan kebutuhan dari Lembaga Manajemen Kolektif tersebut, sebagai contoh di Inggris terdapat metode penarikan royalti dari LMK ke user berdasarkan kebutuhan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur tentang Lembaga Manajemen Kolektif yang pelaksanaannya diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 36 Tahun 2018 tentang Tata Cara Permohonan dan Penerbitan Izin Operasional serta evaluasi Lembaga Manajemen Kolektif. Pasal 87 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa setiap anggota masyarakat yang mencakup Pencipta, Pemegang Hak Cipta, Pemilik Hak Terkait harus menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan yang

wajar dari pengguna yang memanfaatkan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam bentuk layanan publik yang bersifat komersial.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta membagi dua ketentuan tentang keberadaan Lembaga Manajemen Kolektif, yaitu:

1. Ketentuan secara umum tentang Lembaga Manajemen Kolektif dan;
2. Ketentuan secara khusus tentang Lembaga Manajemen Kolektif di bidang musik dan lagu.

Berikut beberapa metode untuk menarik royalti kepada masyarakat pengguna yang dapat dilakukan oleh LMK, lihat Tabel 3:

Tabel 3. Metode Penarikan Royalti LMK

<i>Traditional Collective Management Organizations</i>	TCMO bertujuan untuk melindungi kepentingan para pemegang hak dengan cara mengumpulkan royalti dan memastikan distribusi yang adil kepada para pencipta. Mereka juga bertugas untuk melakukan monitoring terhadap penggunaan karya-karya yang dilindungi hak cipta, serta menjalankan proses perizinan dan pembayaran royalti kepada para pemegang hak.
<i>Rights' Clearance Centers</i>	<i>Rights' Clearance Centers</i> biasanya bekerja sama dengan pemilik hak cipta dan pihak yang membutuhkan izin penggunaan karya-karya tersebut, seperti produser musik, sutradara film, penerbit buku, dan sebagainya. Mereka membantu dalam proses negosiasi izin penggunaan, pembayaran royalti, dan memastikan bahwa semua pihak terlibat mematuhi peraturan hak cipta.
<i>One-stop-shops</i>	<i>One-stop-shops</i> adalah konsep layanan yang menyediakan berbagai jenis layanan atau produk dalam satu tempat. Jenis penggabungan dari beberapa CMO yang memberikan penawaran dan penarikan kepada pengguna atas sentralisasi sumber dimana hak akan diperoleh secara cepat dan mudah

Sumber: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sme/en/wipo_smes_ge_08/wipo_smes_ge_08_topic02.doc

Traditional Collective Management Organizations (TCMO) merupakan lembaga yang bertujuan untuk melindungi kepentingan para pemegang hak cipta dengan cara mengumpulkan royalti dan memastikan distribusi yang adil kepada para pencipta. Mereka juga bertugas untuk melakukan monitoring terhadap penggunaan karya-karya yang dilindungi hak cipta, serta menjalankan proses perizinan dan pembayaran royalti kepada para pemegang hak.

Selain TCMO, terdapat juga *Rights' Clearance Centers* yang biasanya bekerja sama dengan pemilik hak cipta dan pihak yang membutuhkan izin penggunaan karya-karya tersebut, seperti produser musik, sutradara film, penerbit buku, dan sebagainya. *Rights' Clearance Centers* membantu dalam proses negosiasi izin penggunaan, pembayaran royalti, dan memastikan bahwa semua pihak terlibat mematuhi peraturan hak cipta. Adapun *One-stop-shops* adalah konsep layanan yang menyediakan berbagai jenis layanan atau produk dalam

satu tempat. Jenis penggabungan dari beberapa CMO yang memberikan penawaran dan penarikan kepada pengguna atas sentralisasi sumber dimana hak akan diperoleh secara cepat dan mudah. Dalam praktiknya, TCMO, *Rights' Clearance Centers*, dan *One-stop-shops* memiliki peran yang penting dalam menjaga keadilan bagi para pencipta dan pemegang hak cipta. Mereka membantu dalam mengatur penggunaan karya-karya yang dilindungi hak cipta sehingga para pencipta dapat memperoleh royalti yang adil dan pengguna karya dapat memperoleh izin penggunaan secara legal.

Dengan adanya lembaga-lembaga ini, diharapkan para pencipta dan pemegang hak cipta dapat lebih tenang dalam menciptakan karya-karya baru, karena kepentingan mereka akan terlindungi dengan baik. Selain itu, para pengguna karya juga akan mendapatkan kejelasan dalam proses perizinan dan pembayaran royalti, sehingga dapat terhindar dari masalah hukum terkait pelanggaran hak cipta. Sebagai bagian dari industri kreatif, keberadaan TCMO, *Rights' Clearance Centers*, dan *One-stop-shops* sangatlah penting dalam menjaga keberlanjutan ekosistem kreatif. Dengan adanya perlindungan hak cipta yang baik, diharapkan dapat mendorong pertumbuhan industri kreatif secara keseluruhan.

Simpulan

Pelanggaran hak cipta terkait dengan konten digital semakin meningkat di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kemudahan distribusi dan penggunaan materi berhak cipta tanpa izin, terutama dalam bentuk e-book, musik, sinematografi, dan perangkat lunak. Pelanggaran hak cipta juga terjadi dalam bentuk pembajakan perangkat lunak dan penyebaran konten ilegal melalui internet. Langkah konkret dalam meningkatkan pengawasan dan penegakan hukum terkait pelanggaran hak cipta di ranah digital meliputi penguatan lembaga perlindungan hak cipta, seperti Lembaga Manajemen Kolektif (LMK), serta implementasi metode penarikan royalti yang efektif. Selain itu, perlu adanya tindakan perlindungan teknis dan informasi pengelolaan hak dalam ketentuan WCT/WPPT untuk mengontrol akses dan penggunaan konten yang dilindungi. Dengan adanya langkah-langkah tersebut, diharapkan para pencipta dan pemegang hak cipta dapat lebih tenang dalam menciptakan karya-karya baru, sementara para pengguna karya dapat memperoleh izin penggunaan secara legal. Hal ini diharapkan dapat mendorong pertumbuhan industri kreatif secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Amin, Z. (2018). Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Dalam Bidang Industri Kreatif Di Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Mimbar Keadilan*. <https://doi.org/10.30996/mk.v0i0.1609>
- Aulia *et al.* (2023). Copyright Responsibilities of Artificial Intelligence in the Digital Age. *Indonesia Law Reform Journal*, 3(2), 145–154. <https://doi.org/10.22219/ilrej.v3i2.26042>

- Belleflamme, P., & Peitz, M. (2010). Platform competition and seller investment incentives. *European Economic Review*, 54(8), 1059–1076. <https://doi.org/10.1016/j.eurocorev.2010.03.001>
- Deniesa, S., Putri, D. R., Amrullah, A., Farid, A. binti M., & Hassan, N. A. D. binti M. (2022). Copyright Protection for Creators of Digital Artwork. *Indonesian Comparative Law Review*, 4(1), 43–58. <https://doi.org/10.18196/iclr.v4i1.15106>
- Dewi, L. K., & Landra, P. T. C. (2019). Perlindungan Produk-Produk Berpotensi Hak Kekayaan Intelektual Melalui Indikasi Geografis. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 7(3), 1. <https://doi.org/10.24843/km.2019.v07.i03.p02>
- Disemadi, Sutra H., & Kang, C. (2021). Tantangan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, 7(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jkh.v7i1.31457>
- Efendi, J., & Ibrahim, J. (2016). *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empris*.
- Eristadora, S., Habibi, A., Baehaqi, F., Widyastuti, T. V., & Mashdurohatun, A. (2024). Comparison of Moral and Economic Rights Between Indonesia and France. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(1), 30–41. <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i1.2156>
- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1–18. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1736>
- Lestari, S. N. (2019). Perlindungan Hak Moral Pencipta di Era Digital di Indonesia. *Diponegoro Private Law Review*, 4(3), 1–11.
- Liegestu, Yenny Permata & Tan, D. (2022). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aset Digital Nft. *Maleo Law Journal*, 6(2), 127–141. <https://doi.org/10.56338/mlj.v6i2.2269>
- Mahendrayana, I. M. D. (2020). Mekanisme Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Melalui Arbitrase. *Acta Comitatus*, 5(1), 161. <https://doi.org/10.24843/ac.2020.v05.i01.p14>
- Miladiyanto, S. (2015). Royalti Lagu/Musik Untuk Kepentingan Komersial Dalam Upaya Perlindungan Hak Cipta Lagu/Musik. *Rechtidee*, 10(1), 1–17. <https://doi.org/10.21107/ri.v10i1.1136>
- Nandiansyah, A., Raihana, R., & Berlian, C. (2022). Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet. *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.55681/seikat.v1i2.235>
- Nuraryo, I. (2017). Pelanggaran Hak Cipta Dalam Bisnis Dan Industri Musik: Suatu Tinjauan Komunikasi Massa. *Sociae Polites*, 15(2), 161–176. <https://doi.org/10.33541/sp.v15i2.455>

- Panjaitan, H. (2019). Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Karya Cipta Musik Dan Lagu. *To-Ra*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.33541/tora.v5i1.1193>
- Prapmasari, D., & Hudi Asrori S., M. (2019). Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu Dan Musik Dalam Bentuk Penjualan Vcd Atau Dvd Bajakan Di Yogyakarta. *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi*, 7(2), 196. <https://doi.org/10.20961/hpe.v7i2.43004>
- Pratama, A. K., Carudin, C., & Yusup, D. (2021). Analisis Perbandingan Perangkat Lunak Forensik Digital untuk File Carving dalam Mengungkap Barang Bukti Digital. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 6(2), 109–120. <https://doi.org/10.32528/justindo.v6i2.5101>
- Pulih. (2021). Memahami Kekerasan Berbasis Gender. In *Yayasanpulih.Org*.
- Restuningsih, J., Roisah, K., & Prabandari, A. P. (2021). Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Notarius*, 14(2), 957–971. <https://doi.org/10.14710/nts.v14i2.43787>
- Sekar, R. (2023). Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(05), 367–377. <https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i05.312>
- Sidikoh, U. (2017). Perbandingan Penggunaan Perangkat Lunak Open Source Dan Proprietary Serta Hubungannya Dengan Kasus Pembajakan Perangkat Lunak Di Indonesia. *Jurnal Informatika Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.54914/jit.v3i1.94>
- Situmeang, A., & Kusmayanti, R. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta atau Pemegang Hak Cipta Lagu Dalam Pembayaran Royalti. *Journal of Law and Policy Transformation*, 5(1), 155. <https://doi.org/10.37253/jlpt.v5i1.798>
- Solis, M. (2019). Trademark Dilution & Copyright infringement: Has Parody gone too far in the US Fashion Industries? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3306431>
- Talahatu, R. C., et al (2023). Perlindungan Hak Ekonomi Pencipta Dan Pemegang Hak Cipta Atas Pemutaran Musik Atau Lagu Di Kafe Dan Restoran. *KANJOLI Business Law Review*, 1(2), 81–89. <https://doi.org/10.47268/kanjoli.v1i2.11609>
- Taupiqqurrahman, T. (2021). Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing Yang Dilakukan Tanpa Izin Di Indonesia. *SUPREMASI : Jurnal Hukum*, 4(1), 95–108. <https://doi.org/10.36441/supremasi.v4i1.548>
- Yanto, O. (2015). KONSEP PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM RANAH HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD). *Yustisia Jurnal Hukum*, 4(3). <https://doi.org/10.20961/yustisia.v4i3.8706>