

HAK CIPTA DAN KARYA SENI DI ERA DIGITAL
LAPORAN PENELITIAN PUSTAKA



FITRI MURFIANTI, S. Sos., M. Med. Kom

NIP. 19770919 200501 2 015

NIDN. 0019097703

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.06.1.401516/2018

Tanggal 5 Desember 2017

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pustaka

No. 6867/IT6.1/LT/2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

OKTOBER 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Pustaka : Hak Cipta dan Karya Seni di Era Digital

Peneliti

- a. Nama Lengkap : Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom
- b. NIP : 19770919 200501 2 015
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Jabatan Struktural : Penata (III/d)
- e. Fakultas / Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain /
Jurusan Desain
- f. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar Dewantara No.14
- g. Telp./Faks./E-mail : 08170455854 / fitrimurfianti@yahoo.co.id

Lama Penelitian : 6 (enam) bulan

Pembiayaan : Rp 9.000.000,00
(Sembilan Juta Rupiah)

Surakarta, 20 Oktober 2019

Yang menyatakan,

Mengetahui,

Dekan FSRD ISI Surakarta

Peneliti


JOKO BUDIWIYANTO, S.Sn., M.A
NIP. 19720708 200312 1 001


FITRI MURFIANTI, S. Sos., M.Med.Kom
NIP. 19770919 200501 2 015

Mengetahui,

Ketua LPPMPP ISI Surakarta


Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

ABSTRACT

In the past two decades, art and technology have become increasingly inseparable. Technology in this case the internet has given birth to a new era known as the digital era followed by the emergence of many problems, one of them in the field of copyright. Many cases of copyright violations carried out by art creators and the public in general are both aware and unconscious because of the lack of knowledge about copyright, especially now all the information needed is already available on the Internet. This condition provides a huge opportunity to plagiarize a work of art. Through literature studies, this study focuses on the perspective of the limitation and exclusion of copyrighted works of art in the digital era and describes the concepts of regulation and protection. The results of this study will be very useful in developing the subject matter of Professional Ethics and Intellectual Property Rights in the Visual Communication Design Study Program, Faculty of Art and Design

Keyword : *Copyright, Artwork, Digital Age*

ABSTRAK

Dalam dua dekade terakhir, seni dan teknologi semakin tidak bisa dipisahkan. Teknologi dalam hal ini internet telah melahirkan suatu era baru yang dikenal dengan era digital yang diikuti oleh munculnya banyak permasalahan, salah satunya di bidang hak cipta. Banyak kasus-kasus pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh kreator seni maupun masyarakat pada umumnya baik disadari maupun tidak disadari karena minimnya pengetahuan tentang hak cipta, terlebih saat ini semua informasi yang dibutuhkan sudah tersedia di Internet. Kondisi ini memberi peluang yang sangat besar untuk melakukan penjiplakan terhadap sebuah karya seni. Melalui studi pustaka, kajian ini fokus pada perspektif pembatasan dan pengecualian hak cipta karya seni di era digital serta memaparkan konsep pengaturan serta perlindungannya. Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat dalam mengembangkan konten mata kuliah Etika Profesi dan HAKI di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain.

Kata Kunci : *Hak Cipta, Karya Seni, Era Digital*

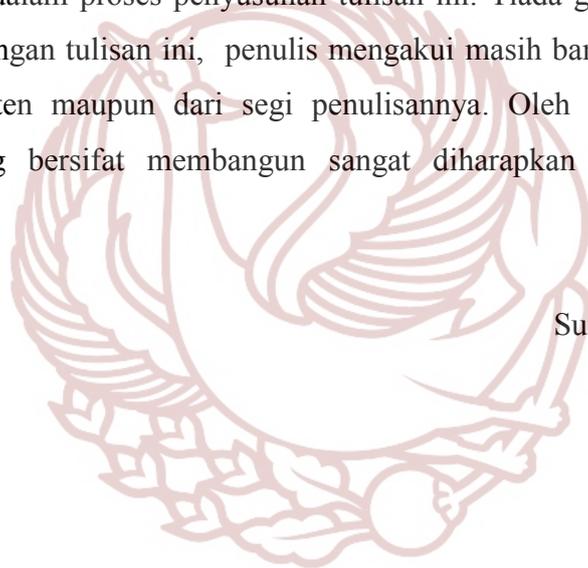
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Penelitian Pustaka ini. Penelitian ini sebagai upaya untuk membantu mahasiswa dalam menyerap materi dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan HAKI di era digital.. Semoga apa yang disajikan dalam tulisan ini dapat bermanfaat bagi para dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah teori di kelas.

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan tulisan ini. Tiada gading yang tak retak, begitu pula dengan tulisan ini, penulis mengakui masih banyak kekurangan baik dari segi konten maupun dari segi penulisannya. Oleh karena itu masukan-masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Surakarta, Oktober 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Bagan	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Urgensi Penelitian	4
E. Luaran Penelitian	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III. METODE PENELITIAN	9
A. Tempat dan Waktu Penelitian	9
B. Jenis Penelitian	9
C. Sumber Data	10
D. Metode Pengumpulan Data	10
E. Metode Analisis Data	11
BAB IV. ANALISIS HASIL	14
A. Pembatasan dan Pengecualian HAKI di Era Digital	14

1. Metode <i>Three-Step Test</i> sebagai Metode Pembatasan	20
2. <i>Technological Protection Measure</i> sebagai Pembatasan Hak Cipta Digital	21
3. <i>Creative Commom</i> sebagai Alternatif Perlindungan Hak Cipta Digital	24
B. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni di Era Digital	31
1. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Tari di Era Digital	31
2. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Sinematografi di Era Digital.....	33
3. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Musik dan Lagu di Era Digital.....	43
4. Perlindungan HAKI terhadap Karya Fotografi di Era Digital.....	47
5. Perlindungan HAKI terhadap Karya Desain <i>Intellectual Property</i> di Era Digital	53
BAB V. KESIMPULAN	60
Daftar Acuan	viii
Daftar Pustaka	
Jurnal	
Peraturan Perundang-Undangan	
Website dan Artikel Internet	
Biodata Penulis	
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Bagan Alir Penelitian	13
--	----



DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka :

- Djumhana, Muhamad. Djubaedillah, R. 2014. *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Harjowidigdo, Rooseno. 2005. *Perjanjian Lisensi Hak Cipta Musik dalam Pembuatan Rekaman*. Jakarta: Perum Percetakan Negara Republik Indonesia
- Krippendorf, Klaus. 1991. *Analisis Isi : Pengantar Teori dan Metodenya*. Depok: Rajawali Press.
- Martin, John. 1965. *The Modern Dance*. New York: Dance Horizons, Inc,
- Margono, Suyud. 2010. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Bandung: Nuansa Aulia
- Mestika, Zed. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Miles, Matthew B. Huberman, A Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta. Universitas Indonesia Press
- Mertokusumo, Sudikno. 2000. *Hukum Acara Perdata Indonesia*. Yogyakarta: Liberty
- OK. Saidin. 2015. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Prandika, Handy Awaludin. 2015., *Analisa Perlindungan Hak Cipta Di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*. Lex Privatum, Vol.III/No. 1/Jan-Mar/2015
- Ramli, Ahmad M. 2005. *Film Independen dalam Perspektif Hukum Hak Cipta dan Hukum Perfilman Indonesia*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Riswandi, Budi Agus. Sumartiah, Siti. 2006. *Masalah - Masalah HAKI Kontemporer*. Yogyakarta: Gitanagari
- Riswandi, Budi Agus. 2009. *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press
- Riswandi, Budi Agus. 2003. *Hukum dan Internet di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press
- Riswandi, Budi Agus. 2017. *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital*. Yogyakarta: Citra Aditya Bakti
- Setiawan, Andry. Kusumaningtyas, Rindia Fanny. Yudistira, Ivan Bhakti. 2018. *Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang*. dalam Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (JPHI) Vol. 01 Januari 2018
- Soelistyo. 2011. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Widyawati, Setya. 2003. *Buku Ajar Filsafat Seni*. Surakarta: ISI Press

Jurnal :

Abdul Atsar, “Perlindungan Hukum Terhadap Pengetahuan Dan Ekspresi Budaya Tradisional Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Ditinjau Dari Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan Dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Jurnal Law Reform*, Volume 13, Nomor 2, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, 2007

C, Risher. “Tecnological Protection Measures (Anti Circumvention Devices) and their Relation Exceptions to Copyright in the Electronic Environment”. Paper presented to the *IPA Copyright Forum, Frankfurt Book Fair*, 20 October 2000

Eric Berger, “The Legal Problems of MP3”, *Temple Environmental Law and Technology Journal*

Ni Made Rian Ayu Sumardani dan I Made Sarjana. 2018. “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online”. *Jurnal Kertha Semaya*. Vol. 6, No. 3, Mei 2018. Denpasar: Universitas Udayana.

Mega Silvana Kurniawati Musalim. “Konsekuensi Perubahan Sifat Delik Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perlindungan Pencipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”. *Jurnal Universitas Atma Jaya*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya. 2016.

Review of Technological Protection Measures Exceptions, Canberra, Australia: 2006

Lori A. Morea. "The Future of Music In a Digital Age: The Ongoing Conflict Between Copyright Law and Peer-to-peer Technology", *Campbell Law Review* (Spring, 2006): 195

Suhono H. Dkk. "Watermarking sebagai Teknik Penyembunyian Label Hak Cipta pada Data Digital", *Jurnal Teknik Elektro*, Vol.6 No.3, 2000, hlm. 22

Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Bersama Menkumham No. 14 tahun 2015 dan Menkominfo No. 26 tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik

Website:

<http://www.creativecommons.org/>

<http://www.en.wikipedia.org/>

Artikel Internet :

<http://www.dgip.go.id/sejarah-perkembangan-perlindungan-kekayaan-intelektual-ki>

<https://inet.detik.com/cyberlife/d-2082723/menyoal-perlindungan-hak-cipta-di-era-digital>

<https://www.scribd.com/doc/112057107/Hak-Paten-Dan-Perlindungan-Hak-Cipta-Dalam-Era-Digital>

<https://www.hukumonline.com/berita/baca/hol2885/perlindungan-hukum-hki-di-era-digital/>

<https://play.google.com/books/reader?id=iWBuDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.P>

A6

<https://business.tutsplus.com/id/articles/how-to-protect-your-intellectual-property-from-theft-as-a-freelancer>

<https://www.similarweb.com/website/indoxxi.bz#overview>

<https://id.techinasia.com/talk/hak-cipta-foto-bagi-pemasar-digital>

<https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt5c6a2b9b3b506/kenali-batasan-pelanggaran-hak-cipta-dalam-karya-fotografi/>

<https://www.crafters.getcraft.com/id/kasus-plagiarisme-pembajakan-dan-hak-cipta-karya-untuk-para-ilustrator/>

<https://www.kompas.com/kompas-cetak/0211/05/dikbud/pemb30.htm>, diakses 3 Agustus 2019

<https://www.kompas.com/kompas-cetak/0605/15/Jabar/2080.htm>, diakses 3 Agustus 2019

<http://www.en.wikipedia.org/wiki/Ripping>

<https://ustr.gov/sites/default/files/files/Press/Reports/2018%20Special%20301.pdf>
United States Trade Representative. 2018. Diakses 2 Agustus 2019.

BIODATA PENULIS

1	Nama	: Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom
2	Jabatan Fungsional	: Lektor
3	Jabatan Struktural	: Penata (IIIId)
4	NIP/NIK	: 19770919 200501 2 015
5	Tempat Tanggal Lahir	: Surakarta, 19 September 1977
6	Alamat Rumah	: Jl. Tangkuban Perahu No.90 Mojosongo Surakarta
7	Telp./Hp.	: (0271) 8502465, 08170455854
8	Alamat Kantor	: Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan Jebres Surakarta
9	Telp./Faks.	: (0271) 647658
10	Alamat e-mail	: fitrimurfianti@yahoo.co.id
11	Jumlah Lulusan yang Dihasilkan	:
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Media dan Budaya
		2. Teori Media
		3. Wawasan Budaya Nusantara
		4. Psikologi Komunikasi
		5. Manajemen dan Riset Periklanan
		6. Kewirausahaan

A. Riwayat Pendidikan Perguruan Tinggi

Pendidikan	Sarjana (S1)	Magister (S2)	Doktor (S3)
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Padjadjaran Bandung	Universitas Airlangga Surabaya	-
Bidang Ilmu	Fakultas Ilmu Komunikasi / Manajemen Komunikasi	Media dan Komunikasi	-
Tahun Masuk – Lulus	1995-1999	2008-2010	-

Judul Skripsi / Thesis / Desertasi	Kontribusi Makromail dalam Mempertahankan Keterikatan Pelanggan untuk Berbelanja di Makro	Solo Batik Carnival sebagai Industri Kreatif dalam Membangun City Branding Solo Kota Batik	-
Nama Pembimbing	Dr. Atwar Bajari, M.Sc.	Prof. Dr. Mustain Mas'ud	-

B. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah Dana
1	2018	Penciptaan Ikon Wisata Baru di Kabupaten Pacitan melalui Desain Patung Wayang Beber Berbasis Seni Kriya Logam	DIKTI	Rp 180.000.000
2	2018	Penelitian Pustaka “Meme di Era Digital dan Budaya Siber”.	DIPA	Rp 9.000.000,-
3	2017	Instagram dan Identitas Remaja Indonesia kini	Pribadi	
4	2017	Pembuatan Media Ajar Mata Kuliah “Wawasan Budaya Nusantara”	DIPA	Rp 9.000.000,-
5	2016	Identitas Visual bagi Desa Wisata Rattan di Trangsan,	DIPA	Rp 17.500.000,-
6	2016	Penelitian Tindakan Kelas “Wawasan Budaya Nusantara”	DIPA	Rp 10.000.000,-
7	2015	Strategi Kreatif Membangun Pencitraan Melalui Komik	Pribadi	

C. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana
1	2019	Penyaji pada Seminar Hasil Program Pengabdian kepada Masyarakat Mono Tahun Pelaksanaan Tahun 2018		
2	2018	PKM IRT Makanan Olahan Unik di Klaten	DIPA	Rp 40.000.000
3	2017	Pengembangan Kapasitas Staf Promosi di Dinas Kesehatan Kota	Dinas Kesehatan	

		Surakarta	Kota Surakarta	
4	2015	Pelatihan Komputer Grafis di Kantor Dinas Kesehatan Kota Surakarta	Dinas Kesehatan Kota Surakarta	Rp 10.000.000
5	2015	Pelatihan Citizen Journalism di SMK Sahid Surakarta	DIPA	Rp 7.500.000
6	2014	Pelatihan Mendongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak bagi Ibu-Ibu di RW 16 Kalurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres Surakarta	DIPA	Rp 5.000.000
7	2014	Narasumber dialog Interaktif “Khasanah Kita” di RRI Surakarta dengan Tema Membaca Pencitraan Konglomerat Media Massa Melalui Iklan, Berita, dan Program Acara di Televisi Menjelang Pemilu 2014	-	-

D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1	2019	“ <i>Relief and Naladerma Metal Statue Design Based on Wayang Beber as An Alternative of Pacitan Tourism Icons</i> ”	Volume: 2 Issues: 4, July-August 2019. ISSN 2581-7922	<i>International Journal of Arts and Social Science</i>
2	2017	“ <i>Fake News : Is it The Faults of Social Media ?</i> ”	Volume: 2 Issues: 5, September 2017. ISSN Online 0128-1763	<i>International Journal of Law, Government and Communication</i>
3	2015	“Ideologi Ekonomi Politik Media RCTI dan TV ONE dalam Mengambil Angle Pemberitaan Menjelang Pemilu 2014	Vol.6 No.2, Juli 2015 hal.36, ISSN Online 2335-428x, ISSN Cetak 2086-308x	Jurnal CAPTURE, Seni Media Rekam
4	2014	“Perencanaan Strategis Pengembangan TV Kampus ISI Surakarta Sebagai Televisi Seni dan Budaya”.	Vol.6 No.2, Desember 2014 hal.12, ISSN 2085-24445y	Jurnal ACINTYA, Jurnal Penelitian Seni Budaya

5	2014	“Strategi Manajemen Media Penyiaran Music Television (MTV) Networks United Kingdom dan Ireland”.	Vol.5 No.2, Juli 2014 hal.12, ISSN Online 2338-428x, ISSN Cetak 2086-308x	Jurnal CAPTURE, Seni Media Rekam
6	2012	“Penerimaan Khalayak Desa Ponggol Magelang terhadap Program <i>Gendu-Gendu Roso</i> Grabag TV”	Vol.3 No.2, Juli 2012 hal.74, ISSN Online 2338-428x, ISSN Cetak 2086-308x	Jurnal CAPTURE, Seni Media Rekam
7	2012	“Komodifikasi Dakwah dalam Religiotainment di Stasiun Televisi Indonesia”.	Vol.3 No.01 Juni 2012	Jurnal PENDHAPA
8	2011	“Konsep Hunian Kelas Atas dalam Tayangan <i>Property Advertising</i> Agung Sedayu Group di Televisi”	Vol.1 No.2 Juli 2010	Jurnal CAPTURE Prodi Media Rekam Jurusan Seni Rupa dan Desain,
9	2010	”Membangun <i>City Branding</i> melalui Solo Batik Carnival”.	Vol.2 No. 1 Juni 2010	Jurnal Acintya
10	2009	“Menciptakan ‘value’ pada Budaya Lokal dalam Membangun Industri Kreatif Media Hiburan”	Vol. 6 No.1 Januari 2009	Jurnal Ornamen
11	2009	” Membaca Identitas Etnik dalam Sinema Indonesia Kini”	Vol.1 No. 1 Desember 2009, hal.32-44	Jurnal CAPTURE Prodi Media Rekam Jurusan Seni Rupa dan Desain
12	2007	”Peran Media Penyiaran dalam Proses Pemulihan Pasca Bencana”	Vol.3, No.2, halaman 50-59	Jurnal "Ornamen" Jurusan Seni Rupa

E. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	3rd International Conference of Arts Language And	The Creation of Pattern of Main Characters of Wayang Beber for Designing of	2018, Prodi S2 Kajian Budaya & S2 Pendidikan Seni Pascasarjana,

	Culture	The Icon of Pacitan as City of Tourism	Universitas Sebelas Maret Surakarta
2	International Proceeding 2nd Annual of International and Interdisciplinary Conference on Art Creation and Studie : Arts in History, Culture, Philosophy, Education and Heritage	Photo : Identity and Commodity on Social Media Instagram	14-15 Oktober 2017, Institut Seni Indonesia Surakarta
3	International Proceeding at International Conference on Media Studies (ICMS) 2017 : Growing with Media	Fake News : Is It The Fault of Social Media?	2 – 4 Mei 2017, Universiti Utara Malaysia, Sintok
4	International Proceeding 10th Biennial Convention of the Pacific and Asia Communication Association (PACA) 2014 Beyond Asia : Communicating Asian Culture to The World	Reading the Win-HT Image through "Mewujudkan Mimpi Indonesia" Reality Show in RCTI	24-26 Juni 2014, Universitas Padjajaran Bandung
5	International Proceeding Rethinking Multiculturalism : Media in Multicultural Society	Read the Madura Ethnic Identity on 'Semesta Mendukung' Movie	7-8 November 2012, UMY (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)
6	Proceeding National Conference on Communication Branding, "Strategi Communication Branding di Era Industri Kreatif"	Pencitraan Solo melalui <i>Event</i> Karnaval sebagai Upaya <i>Destination Branding</i> Wisata Budaya	2012, Universitas Brawijaya Malang

F. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Problematika dan Isu-Isu Citizenship di Indonesia,	2018	200 halaman	Mutiara, Bandung

	Artikel: “Meme : Kontestasi Wacana Humor, Satir, dan Pencemaran Nama Baik di Era Digital Indonesia “			
2	Bahan Ajar Teori Media, Prodi Televisi dan Film	2011	97 halaman	ISI Surakarta

G. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 tahun Terakhir

No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	No. P/ID
1	Memiliki Surat Pencatatan Ciptaan HAKI dengan judul ciptaan “Brosur Peyek Cethul Rohmani I”	2018	Brosur	Sertifikat No.EC002 01847984
2	Memiliki Surat Pencatatan Ciptaan HAKI dengan judul ciptaan “Leaflet Media Ajar Wawasan Budaya Nusantara”	2018	Leaflet	Sertifikat No.EC002 01850028
3	Memiliki Surat Pencatatan Ciptaan HAKI dengan judul ciptaan “Karya Rekaman Media Ajar Wawasan Budaya Nusantara”	2018	Karya Rekaman	Sertifikat No.EC002 01856295

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik / Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 tahun terakhir

No.	Judul / Tema / Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah Diterapkan	Tahun	Jenis	No. P/ID
1				
2				
3				

I. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi Ke-1	ISI Surakarta	2019
2	Dosen Berprestasi Ke-3	ISI Surakarta	2017
3			

LAMPIRAN

JUSTIFIKASI ANGGARAN

A. Honor Tenaga Ahli

No.	Honor	Volume Satuan	Biaya Rp	Jumlah Rp
1	Penerjemah	1 orang x 8 minggu	212.500/minggu	1.700.000
2	Jasa Pengolah Data	1 orang x 8 minggu	125.000/minggu	1.000.000
Jumlah				2.700.000

B. Bahan Habis

No.	Jenis Bahan	Volume Satuan	Biaya Rp	Jumlah Rp
A. ATK Habis Pakai				
1	Kertas HVS A4 80 gr	4 rim	50.000	200.000
2	Block Note	10 bh	10.000	100.000
3	Tinta Refill (hitam)	4 set	100.000	400.000
4	Tinta Refill (warna)	1 set	200.000	200.000
5	Pulpen	10 bh	12.000	120.000
6	Pensil	20 bh	3.000	60.000
7	Spidol	2 dos	57.500	115.000
8	CD Blank	20 bh	5.000	100.000
9	Drawing Pen	3 set	110.000	330.000
10	Folder File	5 bh	25.000	125.000
B. Peralatan Penelitian				
1	Pengadaan Buku Referensi	10 bh	LS	1.150.000
2	Paket Data Telkomsel 2GB	4 paket	25.000	100.000
Jumlah				3.000.000

C. Perjalanan

No.	Keperluan	Volume	Biaya Rp	Jumlah Rp
1	Perjalanan Dalam Kota	30 hari	20.000	600.000
			Jumlah	600.000

D. Lain-lain

No.	Keperluan	Biaya Rp	Jumlah Rp	
1	Penggandaan laporan 10 eks	LS	1.000.000	
2	Jilid laporan 10 eks	20.000	200.000	
3	Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi	LS	1.000.000	
4	HAKI	LS	500.000	
			Jumlah	2.700.000

REKAPITULASI

No.	Keperluan	Jumlah Rp
A	Honor Tenaga Ahli	2.700.000
B	ATK Habis Pakai dan Peralatan Penelitian	3.000.000
C	Perjalanan	600.000
D	Lain-lain	2.700.000
Jumlah Rp		9.000.000

HONORARIUM PENERJEMAH DAN JASA PENGOLAH DATA

No.	Nama	Volume	Honor / minggu Rp	Jumlah Rp	Tanda Tangan
1	Vanessa Intan Sari	8 minggu	212.500/minggu	1.700.000	
2	Indrawan Julianto	8 minggu	125.000/minggu	1.000.000	
Jumlah				2.700.000	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dua dekade terakhir, seni dan teknologi semakin tidak bisa dipisahkan. Seni dalam arti sempit bertalian dengan pembuatan benda-benda dengan kepentingan estetis (Widyawati, 2003:22). Seni merupakan suatu wujud pelampiasan emosi jiwa melalui proses penyatuan antara cipta, rasa dan karsa sehingga menciptakan sebuah hasil yang mengandung nilai keindahan. Seni bisa juga didefinisikan sebagai media pengembangan diri yang merealisasikan pemikiran-pemikiran unik bernilai, selain itu bisa juga dikatakan seni itu sebagai media komunikasi yang mengandung unsur estetika tentang suatu gejala-gejala dalam masyarakat. Sedangkan teknologi (yang kemudian dipersempit menjadi teknologi di era digital) kemudian dijadikan sebagai suatu media *story telling* yang lebih kaya lagi dalam penyampaian seni. Dalam hal ini, para seniman ditawarkan kemudahan dalam berkarya, tidak serumit sebelumnya.

Teknologi dalam hal ini internet telah melahirkan suatu era baru yang dikenal dengan era digital yang terjadi karena keterhubungan antara satu komputer dengan komputer lainnya di seluruh dunia dan memiliki kemampuan melewati batas negara dengan mudah. Era digital ini ditandai dengan kemudahan interaksi antar umat manusia diseluruh dunia dengan memanfaatkan jaringan internet tanpa terhalang wilayah geografis suatu negara dan aturan-aturan yang bersifat teritorial. Selain itu juga kemudahan setiap orang dalam memperoleh informasi.

Di era digital ini ketersediaan informasi sangat melimpah dan sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja, dimana saja melalui media yang menyediakan fasilitas internet. Karakteristik era digital seperti dipaparkan sebelumnya telah melahirkan suatu tantangan baru. Demikian juga dengan adanya revolusi teknologi dan digitalisasi konten juga telah memunculkan banyak kemungkinan dan tantangan baru. Salah satunya dirasakan pada bidang hak cipta. Bentuk nyata dari ciptaan tersebut bisa

di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra (Riswandi dan Sumartiah, 2006: 3).

Hak cipta adalah hak alam, dan menurut prinsip ini bersifat absolut, dan dilindungi haknya selama si pencipta masih hidup dan beberapa tahun setelahnya (Riswandi, 2009: 37). Hak cipta sebagai sebuah konsep hukum yang melindungi karya-karya dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dengan memberikan hak eksklusif telah mengalami suatu permasalahan yang kompleks. Jika melihat pada kompleksitas hak cipta di era digital, maka dapat diidentifikasi beberapa tantangan dan permasalahan baru dalam bidang hak cipta. Para pengguna medium digital dapat bebas menentukan konten di medium tersebut. Selain itu, teknologi memungkinkan penyebaran informasi secara luas dan dapat dengan cepat diakses serta berbiaya murah yang langsung terhubung dengan sumbernya oleh pengguna tanpa melalui perantara. Melalui digitalisasi konten akan sangat memudahkan pelaku untuk melakukan manipulasi sehingga karya hasil manipulasi ini akan sangat sulit dibedakan dari karya aslinya.

Lemahnya perlindungan hak cipta timbul karena adanya suatu paham di sebagian kalangan masyarakat bahwa karya-karya digital di internet hakikatnya merupakan hak publik, dimana publik berhak untuk mendapatkan itu padahal karya ini dilindungi oleh konvensi internasional tentang hak asasi manusia. Anggapan ini jelas pada akhirnya menimbulkan fakta bahwa semakin lemahnya upaya memberikan perlindungan hak cipta atas karya digital. Menurut David Bainbridge, setiap orang harus diakui dan berhak memiliki apa yang dihasilkan. Bila hak itu diambil darinya, ia tak lebih dari seorang budak (Soelistiyo, 2011: 21). Berdasarkan pada realitas-realitas ini, maka sungguh ini menjadi suatu tantangan bagi kalangan hukum dan ahli teknologi untuk menemukan solusi perlindungan hak cipta atas karya digital.

Harus diakui bahwa berkembangnya karya digital di medium digital, merupakan suatu bentuk kreatifitas dari para penciptanya. Maka, tidaklah salah apabila pencipta yang notabene-nya adalah pihak yang menjadikan teknologi digital menarik bagi para penggunanya untuk senantiasa mendapatkan pengakuan, penghormatan, dan perlindungan hak cipta.

Berbicara tentang teknologi, salah satu manifestasinya di era digital, yang digunakan oleh para kreator seni ini adalah media sosial yang merupakan salah satu media terluas yang dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat di seluruh bagian dunia. Media ini yang kemudian juga dapat dimanfaatkan oleh para seniman untuk dapat menjangkau khalayaknya. Untuk mempublikasikan dan menjual karyanya, tak sedikit seniman yang membuat akun media sosial. Para musisi membuat akun *SoundCloud* dan para desainer grafis membuat akun *Behance*. Semua ini dilakukan dalam rangka untuk memperbesar lingkaran audiens yang pada akhirnya berujung kepada probabilitas pembelian yang semakin tinggi.

Namun, hak cipta sebagai salah satu isu terbesar dalam publikasi seni di media sosial tetap menjadi salah satu masalah terbesar. Sebagai contoh, tidak jarang ditemukan 'seniman' yang karyanya mengambil karya orang lain, baik dari ide, penggambaran, sampai ke akhir bentukannya. Selain itu, banyak seniman-seniman ini yang juga memodifikasi atau mereduksi karya tersebut sehingga tidak terlihat sama, dan mereka dapat mengklaim yang telah dipublikasikan melalui media sosial, diambil seutuhnya (atau sebagian, atau disusun kembali) dan mengklaim bahwa karya itu adalah miliknya.

Konsep perlindungan hak cipta telah memberikan hak eksklusif atas suatu ciptaan yang dihasilkan dalam lapangan seni, sastra dan ilmu pengetahuan bagi penciptanya secara otomatis berdasarkan sistem deklaratif. Konsekuensi dari konsep perlindungan hak cipta ini, maka pemegang hak cipta berhak untuk menggunakan sendiri ciptaannya, mengizinkan pihak lain menggunakan ciptaannya, mengalihkan kepada pihak lain ciptaannya dan melarang kepada pihak lain untuk menggunakan, mengizinkan atau mengalihkan ciptaannya. Kehadiran teknologi digital dan media penyimpanannya telah membuat karya cipta menjadi mudah untuk digunakan. Kehadiran internet telah mendorong keadaan ini semakin jauh dan berkembang pesat yang berdampak pada terbukanya akses informasi ini dan membuka peluang bagi siapapun untuk dapat mengakses informasi tersebut. Agar proses mengakses informasi yang ada di internet, di mana informasi tersebut mungkin saja dilindungi hak cipta, maka

perlu dipahami secara menyeluruh dan utuh konsep hak cipta yang sifatnya memberikan hak eksklusif di satu sisi, namun di sisi lain memberikan pembatasan dan pengecualian hak cipta itu sendiri. Dengan memiliki pemahaman yang menyeluruh dan utuh ini dapat meminimalisir pelanggaran hak cipta di era digital dapat diminimalisir sedemikian rupa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian pustaka ini yaitu :

1. Bagaimana konsep hak cipta karya seni yang sifatnya memberikan hak eksklusif di satu sisi, namun memberikan pembatasan dan pengecualian hak cipta itu sendiri di sisi lain?
2. Bagaimana pengaturan dan proses perlindungan karya seni di era digital ini?

C. Tujuan Penelitian

Kajian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hak cipta yang menyeluruh dan utuh dari perspektif pembatasan dan pengecualian hak cipta karya seni di era digital dan mendeskripsikan konsep pengaturan dan perlindungannya, di mana bagian ini jarang sekali diungkap secara mendalam.

D. Urgensi Penelitian

Pesatnya perkembangan teknologi selalu diikuti dengan munculnya masalah di berbagai bidang, salah satunya di bidang perlindungan hak cipta karya seni. Perlu dilakukan berbagai macam kajian untuk mengidentifikasi kasus-kasus yang muncul, dan mencari solusi terbaik untuk berbagai permasalahan tersebut. Bidang seni merupakan salah satu bidang yang sangat erat kaitannya dengan hak cipta, sementara banyak kasus-kasus pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh kreator seni maupun masyarakat pada umumnya baik disadari maupun tidak disadari.

Oleh karena itu perlu pemahaman yang lebih dalam tentang perlindungan hak cipta karya seni, yang sangat bermanfaat untuk menambah wawasan bagi para

seniman dan desainer serta mahasiswa ISI Surakarta dalam memanfaatkan sumber-sumber di internet sebagai ide penciptaan karya, mengidentifikasi mana yang legal dan mana yang ilegal untuk digunakan serta bagaimana perlindungan hukum sebuah karya seni apabila dijiplak oleh pihak lain. Kajian ini akan sangat bermanfaat dalam mengembangkan konten mata kuliah Etika Profesi dan HAKI yang peneliti ampu di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain dalam rangka membangun landasan proses pembelajaran berbasis riset seni budaya sesuai dengan bidang seni DKV. Selain itu, bagi peneliti sendiri riset ini merupakan riset awal yang dilakukan untuk memahami perlindungan hak cipta karya seni di era digital, sebelum melakukan penelitian lanjutan pada perlindungan Desain Industri termasuk tentang paten dan merek.

E. Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini yaitu berupa laporan penelitian dan HAKI. Laporan Penelitian merupakan bentuk pertanggungjawaban atas dilakukannya sebuah penelitian. Selain itu, penelitian ini juga akan menghasilkan sebuah draft naskah untuk publikasi ilmiah. Dengan demikian, melalui publikasi yang dapat diakses dan dibaca oleh siapa saja, pemahaman mahasiswa seni, seniman pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya tentang penggunaan sumber referensi yang legal dalam menciptakan sebuah karya seni, dan juga perlindungan hukum apabila terjadi penjiplakan karya seni di era Digital ini semakin meningkat. Hal ini penting dilakukan untuk menciptakan persepsi pada masyarakat akan pentingnya kekayaan intelektual. Pada akhirnya akan berkontribusi dalam menunjang pembangunan dan pengembangan Ilmu pengetahuan, teknologi, sosial serta budaya berbangsa dan bernegara apabila perkembangan teknologi yang sangat pesat ini diimbangi dengan pemahaman tentang kebijakan dan kearifan dalam menggunakan teknologi tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pustaka tentang perlindungan hak cipta terhadap karya seni khususnya di era digital masih belum banyak dilakukan, sejauh penelusuran peneliti mayoritas masih berada dalam ranah perlindungan hukum, beberapa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Reza Fanani yang berjudul *Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Pencipta Motif Seni Batik Kontemporer di Yogyakarta di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Penelitian ini mendeskripsikan bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh pihak lain dalam membajak karya cipta motif seni batik pencipta. Perlindungan hukum hak cipta motif seni batik kontemporer di Yogyakarta dan upaya hukum yang dilakukan pencipta dalam menyelesaikan pelanggaran karya cipta motif seni batiknya menjadi fokus kajian. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif analitik. Jenis penelitian ini bersifat *field research* yaitu penelitian yang datanya diperoleh langsung dengan cara wawancara penyusun kepada beberapa narasumber yang terkait dengan objek penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk pelanggaran hak eksklusif pencipta motif seni batik kontemporer yaitu berupa pelanggaran hak moral dan hak ekonomi. Bentuk pelanggaran hak moral berupa penjiplakan atas motif seni batik yang dibuat sama persis dengan karya pencipta sesungguhnya dan bentuk pelanggaran hak ekonomi berupa pembajakan karya cipta motif seni batik yang dijual untuk kepentingan komersil tanpa persetujuan dari pencipta yang sesungguhnya. Upaya hukum yang dilakukan pencipta terhadap pelanggaran atas karya cipta motif seni batik biasanya diselesaikan dengan cara nonlitigasi berupa negosiasi dengan pihak pelanggar hak cipta. Perlindungan hak cipta seni batik bersifat deklaratif yang secara otomatis ketika suatu ciptaan sudah diwujudkan dalam bentuk nyata maka ciptaan tersebut memperoleh perlindungan hukum. Jadi kekuatan hukum antara ciptaan yang dicatatkan di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dengan yang belum dicatatkan adalah sama. Meskipun

demikian pencatatan berfungsi sebagai bukti otentik apabila dikemudian hari terjadi sengketa.

Penelitian selanjutnya yaitu berjudul Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Fotografi Jurnalistik yang Digunakan Tanpa Hak, dilakukan oleh Karuniawan Nurahmasyah dkk. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa fotografi merupakan salah satu karya cipta yang dilindungi oleh Undang-undang yaitu Undang-undang Nomor 38 Tahun 2019 tentang Hak Cipta. Namun dalam prakteknya seringkali terjadi pelanggaran terhadap karya cipta fotografi Jurnalistik yang merupakan hak milik dari seorang pencipta yang disebut pewarta atau jurnalis. Mayoritas jurnalis sendiri tidak mengetahui dan kurang memahami hak cipta serta undang-undang yang mengaturnya serta tidak pernah mendaftarkan ciptaannya kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Penelitian ini fokus pada perlindungan hukum atas karya cipta fotografi jurnalistik yang digunakan tanpa hak serta upaya hukum yang dapat dilakukan bila terjadi suatu sengketa.

Selanjutnya artikel yang ditulis oleh Andry Setiawan, Rindia Fanny Kusumaningtyas, dan Ivan Bhakti Yudistira, berjudul Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang dalam Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPHI, 01(1) (2018): 53-66, 30 November 2018 memaparkan bahwa Karya cipta yang dihasilkan pencipta berdasarkan rasa, karsa dan daya cipta yang ditunjang kreativitasnya menghasilkan karya intelektual yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Pencipta seperti antara lain penulis buku dan pencipta lagu dengan kemampuan dan idenya untuk menghasilkan suatu karya yang dapat dinikmati oleh setiap orang. Berdasarkan prinsip keadilan dimana untuk menghasilkan karya tersebut tidaklah mudah dan memerlukan pengorbanan maka pencipta berhak atas keuntungan ekonomi atas karyanya. Hasil karya yang berupa karya intelektual manusia yang memiliki nilai ekonomis yang sangat tinggi hendaknya mendapat perlindungan hukum yang memadai ditunjang dengan rasa keadilan dan sebagai penghargaan dari hasil intelektualnya. Perlindungan hak cipta terhadap pencipta dan pemegang hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

tentang Hak Cipta. Pasal 1 angka 1 dan Pasal 24 ayat (1) dan (2). Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak-hak yang harus dilindungi oleh pemerintah yakni hak ekonomi dan hak moral. Adanya hak ekonomi dan hak moral tersebut maka karya cipta seseorang akan memiliki nilai-nilai tersendiri, sehingga tidak mudah untuk digunakan hak miliknya untuk kepentingan komersial oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Kemajuan teknologi saat ini khususnya kemajuan teknologi informasi komunikasi dimana teknologi internet semakin mendunia dan tidak dapat dihindari. Internet memberikan suatu dampak positif maupun dampak negatif bagi masyarakat. Dampak positifnya akan semakin mudah mendapatkan informasi yang lebih cepat dan efisien sedangkan dampak negatifnya yaitu maraknya penggunaan karya cipta tanpa izin terhadap produk digital seperti lagu maupun buku digital (e-book). Hal ini memberikan dampak negatif pula bagi pencipta karya intelektual seperti pencipta lagu dan pencipta buku digital.

Sejauh penelusuran peneliti, mayoritas kajian yang telah dilakukan masih berada dalam ranah perlindungan hukum namun dipaparkan dengan bahasa hukum yang kadang sulit dipahami oleh masyarakat awam. Kajian ini selain berbicara tentang pengaturan dan proses perlindungan karya seni di Era digital, juga fokus pada pemaparan konsep hak cipta karya seni yang sifatnya memberikan hak eksklusif di satu sisi, namun memberikan pembatasan dan pengecualian hak cipta itu sendiri di sisi lain dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat yang tidak memiliki latar belakang pendidikan Hukum, seperti seniman atau desainer dan juga mahasiswa ISI Surakarta sebagai bagian pembelajaran dari mata kuliah Etika Profesi dan HAKI.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Pustaka yang berjudul Hak Cipta Karya Seni di Era Digital ini dilakukan di Perpustakaan Pusat dan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia Surakarta serta di kediaman penulis. Penelitian ini dilakukan selama enam bulan, mulai dari bulan Juni hingga bulan November 2019.

B. Jenis Penelitian

Penelitian pustaka Perlindungan Hak Cipta dan Karya Seni di Era Digital ini termasuk dalam jenis penelitian hukum normatif dengan menggunakan metode riset pustaka atau kepustakaan, yaitu rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Penelitian ini memanfaatkan sumber literatur pustaka untuk memperoleh data penelitiannya. Jadi penelitian ini membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan baik *online* maupun *offline*, tanpa memerlukan riset lapangan. Prosedur kegiatan dan teknik penyajian hasil penelitian akan dipaparkan secara deskriptif.

Ada tiga alasan menurut Zed (2008 : 2), mengapa menggunakan metode penelitian pustaka, yaitu Pertama, persoalan penelitian tersebut hanya bisa dijawab lewat penelitian pustaka dan sebaliknya tidak mungkin mengharapkan datanya dari riset lapangan. Kedua, studi pustaka diperlukan sebagai salah satu tahap tersendiri, yaitu studi pendahuluan (*preliminary research*) untuk memahami lebih dalam gejala baru yang tengah berkembang di lapangan atau dalam masyarakat. Ketiga, data pustaka tetap andal untuk menjawab persoalan penelitiannya. Karena perpustakaan merupakan tambang emas yang sangat kaya untuk riset ilmiah. Informasi atau data empiric yang telah dikumpulkan orang lain, berupa laporan hasil penelitian atau laporan-laporan resmi, buku-buku yang tersimpan dalam perpustakaan tetap dapat digunakan dalam periset kepustakaan

Penelitian tentang Hak Cipta dan Karya Seni di Era Digital ini dilakukan untuk memahami dan mengidentifikasi kasus-kasus hukum yang terjadi terkait dengan pelanggaran hak cipta sebuah karya seni. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat, sangat memudahkan dalam penyebaran informasi yang dapat digunakan sebagai materi untuk menggali ide dasar dalam penciptaan sebuah karya seni.

C. Sumber Data

Tipe penelitian ini adalah penelitian hukum normative, yaitu penelitian dengan mengolah dan mengumpulkan data-data sekunder, yang terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer, yaitu berbagai dokumen perundang-undangan yang tertulis yang ada dalam dunia Hak Cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 serta peraturan perundang-undangan lain dibawah undang-undang.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang memiliki hubungan dengan bahan hukum primer dan dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang ada. Semua dokumen yang dapat menjadi sumber informasi mengenai hak cipta seperti hasil seminar atau makalah-makalah dari pakar hukum, koran, majalah, serta sumber-sumber lain yakni internet yang memiliki kaitan erat dengan permasalahan yang dibahas.
- c. Bahan hukum tersier, yaitu mencakup kamus bahasa untuk pembenahan tata Bahasa Indonesia dan juga sebagai alat bantu pengalih bahasa beberapa istilah asing.

D. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dikumpulkan dengan melakukan penelitian kepustakaan atau yang lebih dikenal dengan studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang terdapat dalam buku-buku literature, peraturan perundang-undangan, majalah, surat kabar, hasil seminar, dan sumber-sumber lain yang terkait dengan masalah yang dikaji.

E. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Metode analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi adalah sebuah metode non-reaktif. Maksud non-reaktif adalah tidak melibatkan interaksi subjek karena metode analisis isi digunakan untuk meneliti objek tidak hidup, seperti dokumen-dokumen, catatan-catatan, hasil rekaman, pidato, buku dan film (Krippendorf,1991:15). Dengan sifatnya yang non-reaktif akan menghindari hal-hal yang bersifat subjektif (pengaruh emosional) akal yang direkayasa.

Metode ini dimaksudkan untuk menganalisis seluruh pembahasan mengenai hak cipta sebuah karya seni di era digital ini, bagaimana pengaturan serta perlindungannya. Teknik Pengolahan dan Analisis Data Analisis isi kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang, dan terus menerus, mengenai reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data yang menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan, sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling berkaitan. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman, (1992:17). Analisis data ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu :

1. Reduksi

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi (Milles dan Huberman, 1992: 16).

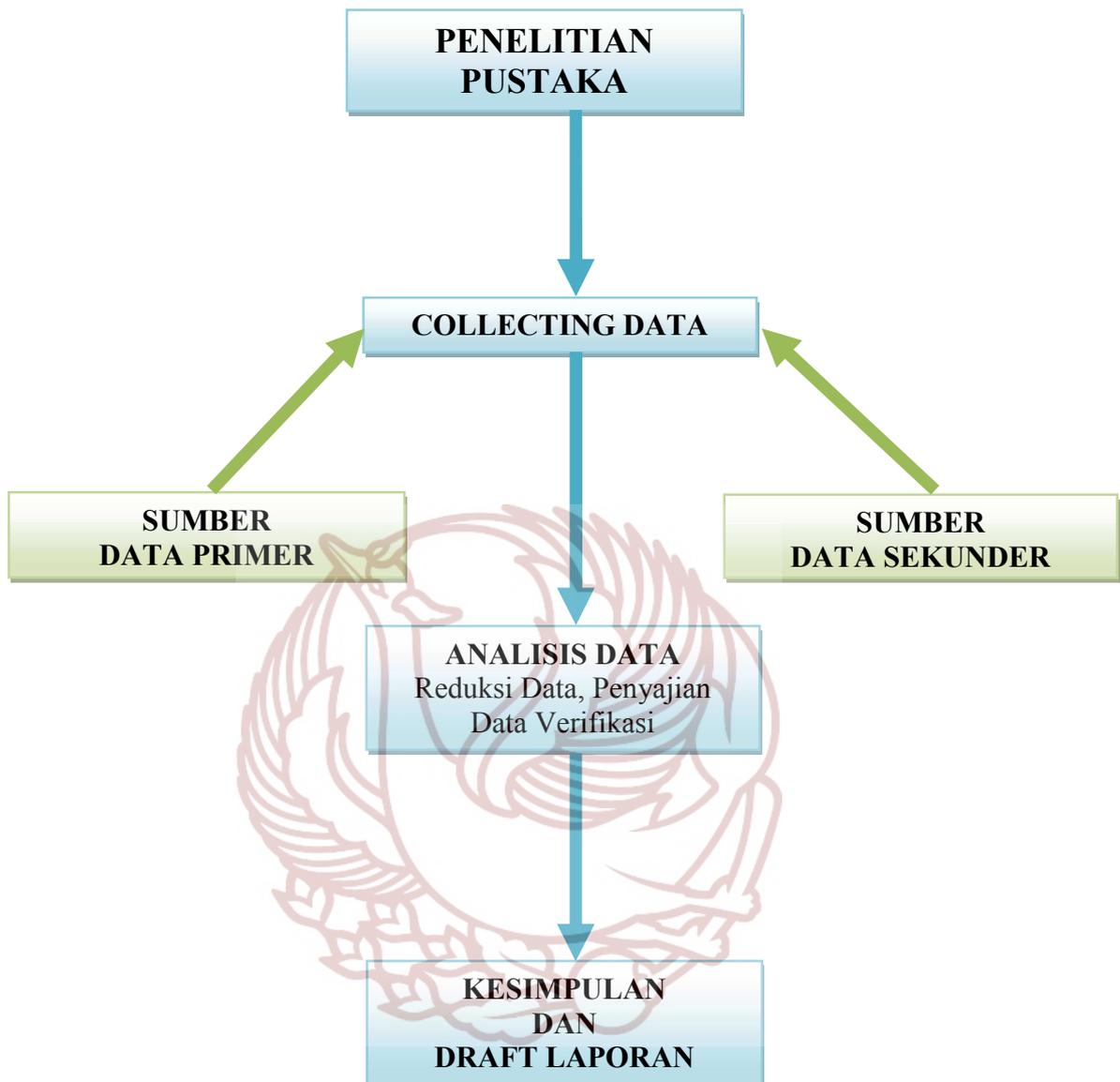
2. Display (Penyajian Data)

Penyajian data adalah sekumpulan formasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian yang baik sangat penting untuk menghasilkan analisis kualitatif yang valid (Milles dan Huberman, 1992: 17).

3. Verifikasi (Menarik Kesimpulan).

Setelah data-data terkumpul, diklasifikasikan kemudian dianalisis sebagai langkah terakhir dalam penelitian ini. Diambil satu simpulan dari bahan-bahan tentang objek permasalahannya. Simpulan yang ditarik merupakan simpulan yang esensial dalam proses penelitian (Milles dan Huberman, 1992: 19)





Tabel 3.1.
 Bagan Alir Penelitian
 Sumber : Olahan Peneliti

BAB IV ANALISIS HASIL

A. Pembatasan dan Pengecualian HAKI di Era Digital

Konsep perlindungan hak cipta sebagai hak eksklusif tidak bersifat absolut. Hal ini diperjelas dengan adanya pembatasan dan pengecualian hak cipta yang mengindikasikan bahwa tidak semua ciptaan bisa diberi perlindungan hak cipta secara tetap. Pembatasan dan pengecualian hak cipta telah diatur dalam beberapa perjanjian internasional seperti Konvensi Bern. Dalam konteks perlindungan hak cipta, ketika sebuah negara mengatur tentang pembatasan dan pengecualian hak cipta, maka hak cipta tidak bersifat monopoli absolut. Kepentingan pencipta senantiasa disesuaikan dengan kepentingan masyarakat umum.

Di beberapa negara, aturan hukum mengenai pembatasan dan pengecualian hak cipta diciptakan secara berbeda-beda. Sebagai contoh di Amerika, aturan ini disebut dengan *fair use*, sedang di Inggris disebut dengan *fair dealing*. Dan di negara *civil law* seperti Belanda tidak mengenal adanya konsep *fair use* maupun *fair dealing*. Akan tetapi Belanda mempunyai aturan pembatasan dan pengecualian hak cipta yang disebut *De beperkingen van het auteursrecht* atau pembatasan hak cipta.

Fair use merupakan doktrin hukum dimana seseorang diizinkan untuk melakukan reproduksi tanpa seizin dari pemegang hak cipta. Sebagai contoh di Amerika, dengan mengutip beberapa baris lagu, merangkum atau mengutip berita, mengadopsi beberapa paragraf dari artikel suatu berita untuk pendidikan serta mengutip artikel untuk penggunaan di dalam proses hukum.

Di negara lain, istilah *fair use* diubah menjadi *fair dealing*, dimana sebuah pengecualian terbatas pada eksklusivitas kekayaan intelektual yang memungkinkan untuk mereproduksi atau studi pribadi terhadap material yang dilindungi serta dengan pengakuan yang tepat atau wajar. *Fair dealing* meliputi reproduksi atas sastra, drama, musik atau karya seni untuk tujuan pendidikan, penelitian atau tujuan non komersial dimana tidak melanggar hak cipta yang telah diakui.

Sebagai negara yang tergabung dalam WTO (*World Trade Organization*), Indonesia telah menyelaraskan segala perundang-undangan di bidang hak cipta dengan norma dan standar yang disepakati (Margono, 2010:5). Harmonisasi pembatasan dan pengecualian hak cipta dalam konvensi internasional dengan peraturan perundang-undangan nasional adalah upaya penyesuaian berbagai macam konvensi internasional hak cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta dengan peraturan perundang-undangan nasional baik secara horizontal maupun vertikal (Riswadi, 2017: 12).

Adapun konvensi internasional hak cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta terdiri dari Konvensi Bern, Perjanjian TRIPs, WCT dan WPPT, sedangkan peraturan perundang-undangan nasional dalam konteks ini adalah Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Konvensi Bern merupakan peraturan internasional pertama yang mengatur serta melindungi karya-karya cipta memiliki lebih banyak ketentuan dibandingkan dengan peraturan internasional lainnya. Tapi bukan berarti yang lainnya tidak penting. Dengan hadirnya peraturan internasional setelah Konvensi Bern, maka telah terjadi suatu penyesuaian satu dengan yang lain sehingga saling melengkapi.

Budi Agus Riswadi (2009) menjelaskan, pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta telah mengalami pergeseran dalam beberapa hal. Pertama, pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta yang diatur dalam konvensi tidak hanya pada wilayah konvensional namun sudah melingkupi pada wilayah digital. Kedua, pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta telah mengalami perluasan objek hak cipta. Ketiga, pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta telah memasuki metode *three-step test* yang mengalami pergeseran subjek hak cipta dari *author* ke *copyright holder*.

Pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta mengalami evolusi seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga merupakan sebuah konsekuensi positif dari pengaturan hak cipta yang berbasis pada hasil olah pikir manusia tak terkecuali berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi.

Untuk peraturan nasional sendiri, Indonesia baru saja memberlakukan UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 sebagai pengganti UU Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, dengan didasarkan pada beberapa alasan antara lain :

- Hak Cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang pengetahuan, seni dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum.
- Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan sastra, sudah sedemikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang Hak Cipta dan pemilik Hak Terkait.
- Indonesia telah menjadi anggota berbagai perjanjian internasional di bidang hak cipta dan hak terkait sehingga diperlukan implementasi lebih lanjut dalam sistem hukum nasional agar para pencipta dan kreator nasional mampu berkompetensi secara internasional.
- UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sudah tidak sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat sehingga perlu diganti Undang-Undang yang baru.

Melihat alasan di atas maka UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 merupakan upaya penyesuaian dari segala macam perubahan baik secara yuridis maupun sosiologis. Sesuai dengan Pasal 2 UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa, sifat Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi si pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan yang berlaku.

Seperti yang tercantum dalam Pasal 40 UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;

- alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- karya seni terapan;
- karya arsitektur;
- peta;
- karya seni batik atau seni motif lain;
- karya fotografi;
- Potret;
- karya sinematografi;
- terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- terjemahan, adaptasi, aransem, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- permainan video; dan
- Program Komputer.

Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n (meliputi terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi) dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli. Pelindungan sebagaimana dimaksud, termasuk pelindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

Perlindungan yang diatur dalam Pasal 58 diterapkan untuk penciptaan dalam bentuk:

- Buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan sejenis lainnya;
- Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran kaligrafi, seni pahat, patung;
- Karya arsitektur;
- Peta; dan
- Karya seni batik atau seni motif lainnya.

Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung dari 1 Januari tahun berikutnya. Mengenai beberapa perubahan dilakukan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, sebagaimana dapat kita lihat dalam penjelasan umum dari Undang-Undang tersebut, pada dasarnya undang-undang baru mengatur tentang:

- Perpanjangan durasi hak cipta;
- Perlindungan yang lebih baik terhadap hak-hak ekonomi pencipta dan / atau pemilik hak terkait, termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk sold flat;
- Resolusi Sengketa efektif melalui proses mediasi, arbitrase, atau pengadilan tersebut, serta penerapan delik pengaduan untuk sengketa pidana;
- Manajer Tempat Perdagangan bertanggung jawab untuk tempat penjualan dan / atau pelanggaran hak cipta dan / atau hak terkait di pusat perbelanjaan yang dikelola olehnya;
- Hak Cipta sebagai objek berwujud yang bergerak dapat digunakan untuk jaminan fidusia;

- Menteri berperan untuk menghapus dari yang sudah terdaftar, jika mereka melanggar penciptaan norma dan agama, norma kebijaksanaan, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan nasional, dan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- Pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait untuk menjadi anggota manajemen kolektif dari lembaga untuk menarik atau mengembalikan imbalan royalti;
- Pencipta atau pemilik hak terkait mendapatkan imbalan royalti untuk kreasi atau produk hak terkait dibuat dalam hubungan resmi dengan dan digunakan secara komersial;
- Lembaga manajemen kolektif yang berfungsi untuk mengumpulkan dan mengelola hak ekonomi seorang Pencipta dan pemegang hak terkait wajib mengajukan permohonan izin operasional kepada Menteri;
- Penggunaan hak cipta dan hak terkait di multimedia berarti untuk merespon terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Selanjutnya, Budi Agus Riswadi (2009) menjelaskan bahwa penyesuaian hak cipta di Indonesia berkenaan dengan pembatasan dan pengecualian hak cipta tentu akan menyesuaikan dengan peraturan internasional hak cipta. Pertama, dalam UU No.28 Tahun 2014 penggunaan beberapa istilah dalam pembatasan dan pengecualian tidak sesuai dengan peraturan internasional. Perundang-undangan nasional tidak menggunakan istilah “pengecualian” akan tetapi hanya menggunakan istilah “pembatasan” saja. Maka hal ini bisa berimplikasi terhadap masalah-masalah yang timbul di masa mendatang. Kedua, dalam perundang-undangan nasional, cakupan perlindungan serta pembatasan dan pengecualian telah sesuai dengan peraturan internasional secara objek. Secara subjek, peraturan internasional mencantumkan subjek yang berbeda-beda. Semisal dalam Konvensi Bern dan WCT menggunakan subjek hak cipta dengan sebutan “*author*” atau penulis, “*right holder*” sebagai subjek hak cipta dalam perjanjian TRIPs, dan “*performances*” dan “*producer of phonogram*” sebagai subjek hak cipta dalam WPPT. Sedangkan dalam UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014

mencantumkan semua yaitu “pencipta”, “pemegang hak cipta”, “produser rekaman suara”, “pelaku pertunjukkan”, serta “lembaga penyiaran”. Pencantuman semua subjek di dalam UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 merupakan upaya penyesuaian terhadap semua konvensi internasional sekaligus sebagai bentuk kepatuhan terhadap upaya ratifikasi atas semua konvensi tersebut.

1. Metode *Three-Step Test* sebagai Metode Pembatasan

Peraturan Hak Cipta di Indonesia telah jelas diatur di dalam UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 dan Indonesia merupakan negara yang turut serta dalam berbagai kegiatan serta perjanjian internasional. Di dalam peraturan internasional hak cipta, khususnya dalam Konvensi Bern, Perjanjian TRIPs, WCT dan WPPT, telah lama diatur mengenai *three-step test* sebagai metode pembatasan. *Three-step test* sendiri merupakan suatu klausa yang terdapat di dalam peraturan internasional yang berfungsi untuk menguji suatu pembatasan dan pengecualian hak cipta yang dapat diterapkan di negara-negara yang tergabung di dalam peraturan internasional tersebut. Di Indonesia sendiri, peraturan mengenai *three-step test* telah diatur mengenai pembatasan hak cipta sekaligus merupakan hasil pengujian itu sendiri. *Three-step test* terdiri dari tiga langkah pengujian yaitu, Pertama, suatu karya sastra dan seni dapat diperbolehkan untuk direproduksi di suatu kondisi atau kasus-kasus tertentu. Kedua, selama reproduksi tidak bertentangan dengan eksploitasi atau penggunaan yang wajar dari sebuah karya, serta Ketiga, selama tidak merugikan kepentingan pencipta / pengarang. Semuanya diatur secara parsial dan keseluruhan di dalam pembatasan hak cipta di Indonesia. Pembatasan Hak Cipta dapat dilakukan selama tidak bertentangan dengan moral, agama, ketertiban umum, kesusilaan, pertahanan dan keamanan negara.

Dengan diaturnya *three-step test* di dalam UU Hak Cipta Indonesia, bukan berarti bahwa Indonesia telah sepenuhnya harmonis dengan peraturan hak cipta internasional. Terdapat dua jenis perbedaan antara pembatasan dan pengecualian hak cipta di dalam peraturan internasional apabila dilihat dari segi ruang lingkup perlindungan serta objek yang dilindungi, yakni secara konvensional dan lingkungan digital. Ruang lingkup serta objek secara konvensional diatur dalam

Konvensi Bern dan Perjanjian TRIPs, karena keduanya belum mengatur adanya perlindungan di dalam lingkungan digital atau ciptaan yang dibuat secara digital. Sedangkan untuk WCT dan WPPT, keduanya telah mengatur mengenai ruang lingkup serta ciptaan yang dibuat secara digital.

2. *Technological Protection Measure* sebagai Pembatasan Hak Cipta Digital

Dalam Penjelasan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variable, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini.

Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta yakni internet. Dengan adanya internet, setiap orang bisa secara bebas mengakses data melalui mesin pencari. Salah satu akses yang sering digunakan yakni mengunggah karya cipta. Seseorang dapat secara bebas untuk menggunakan karya cipta itu yang akhirnya dapat menimbulkan pelanggaran.

Dari kondisi demikian, dari sisi hukum, fenomena internet sangat jelas berpengaruh terhadap model pengaturan hukum di internet. Penerapan hukum saat ini pada kenyataannya masih banyak memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan itu antara lain sangat dibatasi oleh yurisdiksi dan sangat bergantung dengan hal-hal yang sifatnya formal (Mertokusumo, 2000:87). Kelemahan yang dimiliki oleh hukum konvensional saat ini menunjukkan juga kompleksitas dari objek yang diatur (Riswadi, 2009:56). Kompleksitas pengaturan ini, melahirkan berbagai permasalahan hukum, salah satunya adalah hak cipta. Menurut Asril Sitompul, ada 2 (dua) kategori hak cipta di internet yakni Pertama, hak cipta atas isi (*content*) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, *review*, program atau bentuk lainnya yang sejenis. Kedua, hak cipta atas nama alamat situs *web* dan alamat surat elektronik atau *email* dari pelanggan jasa internet.

Lahirnya internet tanpa didasari mengubah pola perilaku manusia serta hubungannya antar manusia. Pola perilaku tersebut antara lain internet *gambling*, *music download*, *digital image download* dan internet *copying*. Internet *copying* merupakan tindakan memperbanyak informasi berupa tulisan atau artikel yang dilakukan baik secara legal maupun ilegal. Dengan pengertian ini, *internet copying* pada hakekatnya tidak selalu merupakan suatu tindakan yang dibenarkan, tetapi sangatlah mungkin merupakan tindakan melawan hukum.

Fenomena *internet copying* dapat dijadikan contoh pelanggaran hak cipta yang dilakukan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Meskipun pada dasarnya tidak selalu diakhiri dengan tindakan komersialisasi, tetapi tetap merugikan si pencipta karena dapat dilakukan perubahan nama penulis dan isi (*content*) dari tulisan atau artikel. Menurut UU No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, *internet copying* termasuk dalam kategori penggandaan. Yaitu suatu proses, pembuatan atau cara menggandakan satu salinan ciptaan atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara. Untuk meminimalisir kerugian, teknologi berupa pencantuman label hak cipta pada setiap karya digital dapat dijadikan pilihan proteksi.

Menurut Suhono, dkk, (2000) bahwa kerangka pelabelan hak cipta pada data digital sebenarnya dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi sebagai berikut :

- a. *Header Marking*, dengan memberikan keterangan atau informasi hak cipta pada *header* dari suatu data digital.
- b. *Visible Marking*, dengan memberikan tanda hak cipta pada digital secara eksplisit.
- c. *Encryption*, mengkodekan data digital ke dalam representasi lain yang berbeda dengan representasi aslinya dan memerlukan sebuah kunci dari pemegang hak cipta untuk mengembalikan ke representasi aslinya.
- d. *Copy Protection*, memberikan proteksi pada data digital dengan membatasi atau dengan memberikan proteksi dengan sedemikian lupa sehingga data digital tersebut tidak dapat dipublikasikan.

Berkaitan dengan permasalahan *internet copying*, salah satu proteksi yang tepat untuk memberikan perlindungan adalah dengan teknologi *Encryption*. Metode *Encryption* dapat ditemukan dalam suatu teknologi yang disebut *Technology Protection Measure*, yang merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk melindungi materi dari suatu hak cipta.

Technology Protection Measure merupakan sebuah perangkat lunak ataupun komponen yang digunakan oleh pemilik hak cipta untuk melindungi materi dari hak cipta, seperti misalnya menggunakan enkripsi kode *software* dan *password*. *Technology Protection Measure* diciptakan untuk mengamankan integritas, menjaga kerahasiaan, dan otentifikasi dari sebuah karya cipta yang berbentuk internet. *Technology Protection Measure* digunakan oleh pemilik hasil ciptaan intelektual untuk melindungi ciptaannya dari pelanggaran dan penggunaan yang tidak semestinya (dilansir dari *Review of Technological Protection Measures Exceptions*, Canberra, Australia: 2006, Page 8). Apabila memperhatikan karakteristik dan kegunaan *Technology Protection Measure* sebagai salah satu teknologi yang dapat memberikan perlindungan pada ciptaan. Maka hendaknya *Technology Protection Measure* dapat diterapkan dalam sebuah aturan agar dapat lebih menjamin perlindungan hukum.

Di Indonesia, pengaturan mengenai *Technology Protection Measure* sebagai sebuah teknologi yang dapat memberikan perlindungan terhadap ciptaan dapat dilihat di dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Meskipun dalam Undang-undang Hak Cipta tersebut belum dijelaskan secara eksplisit mengenai metode dan penggunaannya, namun dapat dikualifikasikan kedalam pengaturan tentang sarana kontrol teknologinya. Sarana kontrol teknologi adalah setiap teknologi, perangkat atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait dan yang dilarang oleh perundang-undangan.

Perlindungan melalui *Technology Protection Measure* dapat digunakan dengan cara menerapkan *password* dan metode kriptografi pada sebuah konten hak cipta. Salah satu metode kriptografi dalam *Technology Protection Measure* dapat ditemukan dalam jenis *Access Control Technology Protection Measure*.

Kriptografi memungkinkan komunikasi informasi dengan cara menyamarkan, sehingga muatan isi materinya tersembunyi dari pihak-pihak yang tidak sah untuk mengakses (Risher, 2000).

Bila pemegang hak cipta menerapkan *Technology Protection Measure* dengan metode ini, maka seseorang tidak dapat melakukan *internet copying* atau tindakan lain dengan maksud buruk, bahkan untuk kegiatan yang komersial. Sehingga hak eksklusif bagi pemegang hak cipta dapat lebih terjamin perlindungannya.

Pembatasan perlindungan hak cipta memiliki konsekuensi bila penggunaan, pengambilan, penggandaan dan pengubahan suatu ciptaan atau produk dapat dilakukan seseorang untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, keamanan serta penyelenggaraan pemerintah, legislatif dan peradilan. Penggunaan *Technology Protection Measure* yang bermaksud melindungi konten hak cipta melalui metode *password* atau metode kriptografi, akan menghambat kepentingan pengguna hak cipta yang memang benar-benar menggunakan konten hak cipta untuk kepentingan pendidikan atau kepentingan non komersial lainnya.

Technology Protection Measure memang dapat memberikan perlindungan kepada pihak pencipta atau pemegang hak cipta, namun mengurangi akses pihak *user*, sehingga menguntungkan pihak pencipta atau pemegang hak cipta, namun merugikan pihak *user*, terutama bila digunakan untuk kepentingan pendidikan, pengajaran ataupun penelitian.

3. *Creative Commons* sebagai Alternatif Perlindungan Hak Cipta Digital

Seperti dikutip dari situs resmi *creativecommons.org*, lisensi hak cipta *Creative Commons* dan alat-alatnya membentuk keseimbangan dalam pengaturan tradisional yang ada pada hukum hak cipta. Lisensi ini memberikan setiap orang, dari pencipta individu sampai dengan perusahaan dan lembaga besar, cara sederhana standar untuk memberikan izin hak cipta atas ciptaan kreatif mereka. Kombinasi dari *Creative Commons* merupakan kumpulan komunitas digital yang luas dan berkembang, kolam konten yang dapat disalin, didistribusikan, digubah, dan dibuat ciptaan turunannya, dan semua dalam batas-batas hukum hak cipta.

Seluruh lisensi *Creative Commons* memiliki banyak fitur penting yang serupa. Setiap lisensi membantu para pencipta tetap memegang hak cipta walau mengizinkan orang lain untuk menyalin, menyebarluaskan, dan menggunakan ciptaan mereka, paling tidak untuk kepentingan non komersial. Setiap lisensi *Creative Commons* juga menjamin para pencipta mendapatkan kredit yang pantas atas ciptaan mereka. Setiap lisensi *Creative Commons* dapat digunakan di seluruh dunia dan berlaku sepanjang masa berlaku hak cipta (karena mereka dibuat berdasarkan aturan hak cipta). Fitur tersebut merupakan titik pangkal lisensi, dan pemberi lisensi dapat memberikan izin tambahan saat memutuskan batasan lain untuk setiap orang yang menggunakan ciptaan mereka.

Lisensi *Creative Commons* tidak mempengaruhi kebebasan yang diberikan oleh hukum kepada pengguna ciptaan kreatif yang dilindungi hak cipta, seperti pengecualian dan pembatasan atas hak cipta seperti penggunaan wajar. Lisensi *Creative Commons* mensyaratkan pengguna ciptaan untuk mendapatkan izin untuk menggunakan tindakan yang menurut hukum membutuhkan izin dari pemberi lisensi dan tidak dinyatakan di dalam lisensi yang digunakan. Pengguna ciptaan harus memberikan kredit kepada pembeli lisensi, menyatakan bahwa ciptaan tersebut dilindungi hak cipta, dan menautkan lisensi pada salinan ciptaan. Pengguna ciptaan tidak dapat membatasi akses setiap orang terhadap ciptaan.

Lisensi hak cipta *Creative Commons* merupakan paduan desain "tiga lapisan" yang unik dan inovatif. Setiap lisensi dimulai dengan alat hukum tradisional, dalam bahasa dan format yang akrab dengan para ahli hukum. Tapi karena kebanyakan pencipta, pendidik, dan ilmuwan bukanlah pengacara, *Creative Commons* juga membuat lisensi dalam bentuk yang lebih mudah yang disebut juga Lisensi Ringkas (bentuk ringkas dari lisensi). Lisensi Ringkas adalah panduan singkat untuk pemberi dan penerima lisensi, mengekspresikan beberapa istilah dan kondisi yang paling penting.

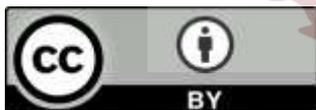
Lapisan akhir dari desain lisensi mengakui bahwa perangkat lunak, dari mesin pencari sampai dengan perangkat produktivitas kantor sampai dengan penggubah musik, memainkan peran besar dalam penciptaan, penyalinan, penemuan, dan distribusi ciptaan. Dalam rangka memudahkan *Web* untuk

mengetahui kapan ciptaan tersebut tersedia di bawah lisensi, *Creative Commons* menyediakan versi lisensi yang bisa terbaca mesin pencari, sistem perangkat lunak, dan jenis teknologi lainnya. *Creative Commons* mengembangkan sebuah cara standar untuk menggambarkan lisensi yang dapat mengerti oleh perangkat lisensi disebut *CC Rights Expression Language (CC REL)*.

Kemudahan pencarian konten terbuka adalah fungsi penting yang dikembangkan oleh *Creative Commons*. Setiap orang dapat dengan mudah menggunakan Google untuk mencari konten *Creative Commons*, mencari gambar di *Flickr*, mencari album di *Jamendo*, dan mencari media secara umum di *spinpress*. *Wikimedia Commons*, penyimpanan multimedia dari *Wikipedia*, adalah pengguna utama dari lisensi *Creative Commons*. Secara bersama-sama, ketiga lapisan lisensi memastikan bahwa spektrum hak cipta bukanlah sekadar konsep hukum. Hal ini adalah sesuatu yang dapat dipahami oleh pencipta, pengguna ciptaan, dan bahkan oleh *Web*.

Di dalam konsep lisensi *Creative Commons* terdapat 6 (enam) variasi bentuk lisensi dan setiap bentuk memiliki akibat hukum baik bagi pencipta (*licensor*) maupun pengguna (*licensee*). Bentuk dari lisensi *Creative Commons* antara lain :

- a. Lisensi Atribusi / CC BY



Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Pencipta atas ciptaan asli. Lisensi ini adalah lisensi yang paling bebas. Direkomendasikan untuk penyebarluasan secara maksimal dan penggunaan materi berlisensi.

- b. Lisensi Atribusi - Berbagi Serupa / CC BY-SA



Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bahkan untuk kepentingan komersial, selama

mereka mencantumkan kredit kepada Pencipta dan melisensikan ciptaan turunan di bawah syarat yang serupa. Lisensi ini seringkali disamakan dengan lisensi "copyleft" pada perangkat lunak bebas dan terbuka. Seluruh ciptaan turunan dari ciptaan Pencipta akan memiliki lisensi yang sama, sehingga setiap ciptaan turunan dapat digunakan untuk kepentingan komersial. Lisensi ini digunakan oleh *Wikipedia*, dan direkomendasikan untuk materi-materi yang berasal dari pengumpulan materi *Wikipedia* dan proyek dengan lisensi serupa.

- c. Lisensi Atribusi - Tanpa Turunan / CC BY-ND



Lisensi ini memungkinkan orang lain menggunakan kembali karya untuk tujuan apa pun, termasuk secara komersial. Namun tidak dapat dibagikan dengan orang lain dalam bentuk yang disesuaikan, dan kredit harus diberikan kepada Pencipta.

- d. Lisensi Atribusi - Non Komersial / CC BY-NC



Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, dan walau mereka harus mencantumkan kredit kepada Pencipta dan tidak dapat memperoleh keuntungan komersial, mereka tidak harus melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang sama dengan ciptaan asli.

- e. Lisensi Atribusi - Non Komersial - Berbagi Serupa / CC BY-NC-SA



Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Pencipta dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

f. Lisensi Atribusi - Non Komersial - Tanpa Turunan / CC BY-NC-ND



Lisensi ini adalah lisensi yang paling ketat dari enam lisensi utama, hanya mengizinkan orang lain untuk mengunduh ciptaan dan membaginya dengan orang lain selama mereka mencantumkan kredit kepada Pencipta, tetapi mereka tidak dapat mengubahnya dengan cara apapun atau menggunakannya untuk kepentingan komersial.

Pemberlakuan *Creative Commons* di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari pemberlakuan hukum di Indonesia, sebab wilayah pemberlakuan hukumnya pun berada di Indonesia. Pemberlakuan *Creative Commons* telah diadaptasi ke dalam hukum Indonesia. Salah satu alasan utama untuk mengadaptasi lisensi *Creative Commons* ke dalam hukum nasional adalah adanya perbedaan konsep mengenai hak moral di beberapa negara. Hak moral merupakan aspek utama dalam pemberlakuan lisensi *Creative Commons* dalam hukum nasional.

Lisensi *Creative Commons* mengandung konstruksi hukum yang menjamin keberlakuannya secara efektif. Berlakunya klausul berakhirnya lisensi secara otomatis. Berdasarkan ketentuan tersebut, apabila terdapat pelanggaran terhadap lisensi maka lisensi akan berakhir secara otomatis. Tanpa lisensi yang sah secara hukum, penggunaan lebih lanjut atas sebuah ciptaan adalah pelanggaran hak cipta yang dapat menimbulkan hak untuk menuntut ganti rugi dan akibat hukum lainnya.

Sebagai contoh, seorang *blogger*, yang mempublikasikan foto yang telah dilisensikan di bawah lisensi *Creative Commons* tanpa memberikan pemberitahuan hak cipta dan lisensi, maka penggunaan ini melanggar ketentuan lisensi dan dengan demikian dapat menyebabkan berakhirnya kontrak lisensi serta tuntutan hak cipta, sebagaimana lisensi berakhir secara otomatis.

Dalam *creativecommons.org*, ketika seorang pencipta telah memilih salah satu bentuk dari lisensi *Creative Commons*, dimana lisensi merupakan salah satu bentuk perjanjian, maka bisa dikatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat

secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Dan perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan kesepakatan kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup. Seorang pencipta yang melisensikan karya ciptanya di bawah *Creative Commons*, maka pencipta tersebut tidak dapat membatalkan atau menarik lisensi kecuali terjadi pelanggaran yang dapat membatalkan hak cipta.

Pencipta yang ingin melisensikan ciptaannya di bawah *Creative Commons* harus benar-benar memperhatikan syarat dan ketentuan didalamnya agar tidak terjadi kesalahpahaman. Di setiap lisensi yang diciptakan, *Creative Commons* selalu memberikan penegasan bahwa perusahaan *Creative Commons* bukanlah suatu firma hukum dan tidak memberikan pelayanan hukum. Hubungan *Creative Commons* dengan Pencipta bukanlah layaknya hubungan pengacara dan klien maupun jenis hubungan lainnya. *Creative Commons* menyediakan lisensi dan informasi terkait berdasarkan ketentuan apa adanya. *Creative Commons* tidak memberikan jaminan atas lisensi pilihan Pencipta, setiap materi berlisensi di wah syarat dan ketentuan lisensi, juga setiap informasi yang terkait. *Creative Commons* menolak semua tanggung jawab atas kerugian yang muncul karena penggunaannya.

Bagi pengguna atau licensee yang memanfaatkan ciptaan yang dilisensikan dibawah lisensi *Creative Commons* bentuk manapun maka diharuskan untuk selalu mencantumkan nama pencipta atau memberikan kredit terhadap ciptaan yang mengutip karya tersebut. Jika terjadi pelanggaran terhadap penggunaan karya cipta, maka aparat penegak hukum dapat melakukan penyelidikan adanya dugaan pelanggaran hak cipta tanpa laporan dari Pencipta. Karena pelanggaran atau tindak pidana di bidang hak cipta di Indonesia termasuk dalam delik biasa. Oleh karena itu, *Creative Commons* tidak dapat dipisahkan dari hak cipta, maka penyelesaian atas sesuatu pelanggaran yang berkaitan dengan karya ciptaan diselesaikan dengan undang-undang yang berlaku di Indonesia.

Istilah *copyright* yang dapat diartikan sebagai hak penggandaan atau perbanyakan bermula dari pemikiran dan usaha perlindungan terhadap karya cipta sastra atau tulis. *Copyright* atau hak penggandaan dan pengumuman yang dalam

istilah kita disebut Hak Cipta dan Hak Pencipta untuk istilah yang digunakan di Eropa adalah hak yang paling mendasar bagi setiap pencipta (Audah, 2004:3). Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan pada pencipta atau penerima hak (Riswadi, 2017:75). Hak Cipta sebagai hak subjektif dibedakan dalam hak ekonomi dan hak moral (Adisumarto, 1990:7). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk terkait, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun telah dialihkan (Mertokusumo, 2000:57).

Creative Commons sesuai namun tidak sepenuhnya melindungi dengan sistem perlindungan Hak Cipta di Indonesia. Kesesuaiannya meliputi pertama, pemberian lisensi adalah suatu perbuatan yang legal yang dibolehkan undang-undang dan pengaturan lisensi terdapat Undang-Undang Hak Cipta. Kedua, baik di dalam Undang-Undang Hak Cipta nasional maupun dalam konsep *Creative Commons*, keduanya sama-sama mempertahankan hak moral, yakni pencantuman nama pencipta ke dalam karya yang dikutip atau digunakan oleh orang lain.

Sedangkan ketidaksesuaian *Creative Commons* dengan peraturan hak cipta nasional adalah pertama, pada hukum hak cipta nasional dan konvensional, konsep yang digunakan adalah “*all right reserved*” yakni semua hak dipertahankan, sementara pada *Creative Commons*, konsep yang digunakan adalah “*some right reserved*” atau hanya beberapa hak saja yang dipertahankan. Kedua, pada perlisensian konvensional, lisensi bersifat tertutup dan harus menggunakan izin tertulis, sedangkan dalam lisensi *Creative Commons* bersifat terbuka yang artinya pendaftaran lisensi dan sebagainya dapat diakses dengan menggunakan internet dan tidak harus dicatatkan melalui kementerian HKI.

Pencipta dan pengguna harus memahami bahwa *Creative Commons* tidak bertanggung jawab terhadap semua kerugian yang muncul karena penggunaan lisensi *Creative Commons*.

B. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni di Era Digital

1. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Tari di Era Digital

Tari sebagai suatu cabang kesenian pada dasarnya substansi pokoknya merupakan gerak dan ritme, gerak dalam pandangan John Martin merupakan pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Gerak tidak hanya terdapat pada denyutan-denyutan di seluruh tubuh manusia untuk tetap dapat memungkinkan manusia hidup, tetapi gerak juga terdapat pada ekspresi dari segala emosional manusia (Martin, 1965).

Tarian tradisional termasuk dalam suatu karya cipta ekspresi budaya tradisional yang merupakan warisan nenek moyang kita sebagai aset kekayaan budaya Indonesia yang harus dilindungi secara hukum dan perlu dilestarikan. Selain itu, tarian klasik atau tradisional di Indonesia banyak sekali ragamnya, tarian tradisional terdapat di setiap pulau, daerah, maupun suku. Karena begitu banyak ragamnya, maka tarian ini perlu mendapat perlakuan khusus perlindungan hukum atas ekspresi budaya tradisional. Perlindungan Hukum tentang sebuah karya cipta ekspresi budaya tradisional diatur di dalam Pasal 38 Ayat (1) dan (2) UU No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Hal ini diperkuat dalam bunyi penjelasan Pasal 38 Ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berisi antara lain:

- Verbal tekstual, baik lisan maupun tulisan, yang berbentuk prosa maupun puisi, dalam berbagai tema dan kandungan isi pesan, yang berbentuk karya sastra ataupun narasi informative;
- Musik, mencakup antara lain, vokal, instrumental, atau kombinasinya;
- Gerak, mencakup antara lain, tarian;
- Teater, mencakup antara lain, pertunjukan wayang dan sandiwara rakyat;
- Seni rupa, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kulit, kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil, dan lain-lain atau kombinasinya;
- Upacara adat.

Karya cipta seni tari sebagai hasil kreatifitas manusia dengan akal budinya tidak serta merta tercipta begitu saja, dengan tenaga dan

biaya yang dikeluarkan, pada prinsipnya juga membutuhkan suatu adanya perlindungan dan penghargaan terhadap karya cipta mereka. Secara umum, berdasarkan teori, terbagi dalam 4 (empat) macam teori (Harjowidigdo, 2005) :

- Pertama, Teori *Reward*, yang menyatakan bahwa kepada para penemu dan pencipta diberikan suatu penghargaan dan pengakuan.
- Kedua, Teori *Insentif*, yang menyatakan bahwa insentif diberikan kepada para penemu dan pencipta yang telah berhasil melahirkan karya intelektualnya itu guna merangsang upaya atau kreatifitas menemukan dan mencipta lebih lanjut.
- Ketiga, Teori *Risk* yang menyatakan bahwa pada dasarnya karya intelektual manusia itu bersifat rintisan, sehingga ada resiko oleh pihak lain untuk *me-refers* atau mengembangkan lebih lanjut dari karya intelektual tersebut.
- Keempat, Teori *Public Benefit*, atau Teori *Economic Growth Stimulus*, atau Teori *More Things Will Happens*, yang menyatakan bahwa karya intelektual manusia itu merupakan suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi.

Pengertian mengenai ekspresi budaya tradisional memang telah diberikan dalam penjelasan Pasal 38 Ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, namun demikian penerapannya dalam praktik ternyata tidak mudah dilakukan. Menurut penuturan Esti, selaku pengajar di Sanggar Tari Soeryo Sumirat, bahwa pernah terjadi suatu pelanggaran terhadap karyanya, beliau menciptakan sebuah tarian yang bernama Tari Bocah Ethes. Namun tarian tersebut dibawakan dan ditampilkan oleh orang lain tanpa seizin dari penciptanya, dalam hal ini Bu Esti sendiri. Dari kasus tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa peranan negara dalam proses perlindungan terhadap karya cipta berfungsi ketika adanya suatu klaim atau plagiat. Sedangkan pola inventarisasi menjadi sebuah pola dasar yang menjadi acuan untuk mengetahui adanya karya cipta yang tercipta. Dalam hal ini inventarisasi harus bersifat aktif untuk mengetahui seberapa lama karya itu diciptakan dan penciptanya diketahui.

Perlindungan hukum yang telah ada ini dirasa cukup baik dengan adanya undang-undang tentang hak cipta, namun terdapat beberapa kekurangan bahwa

dalam undang-undang tersebut kurang menjelaskan mengenai ekspresi budaya tradisional dan perlu adanya sosialisasi bagaimana seni tari juga mendapatkan perlindungan secara hak cipta.

Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 telah memberikan perlindungan terhadap seni tari tradisional yang dilakukan dengan cara membuat *database* terhadap kekayaan seni tari secara tersendiri. Kemudian bisa *dishare* ke internet agar semua orang tahu mengenai kesenian tari tradisional itu tersebut asalnya dari Indonesia, tentang siapa maestronya, siapa ahlinya, siapa guru yang bisa didatangi kalau mau belajar, dan sebagainya. (Atsar, 2007).

2. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Sinematografi di Era Digital

Karya sinematografi atau yang lebih dikenal dengan istilah film, merupakan bentuk dari seni audio visual yang timbul dari hasil pemikiran seseorang atau intelektualitasnya. Ide yang timbul kemudian dikembangkan, diproduksi, dan akhirnya menghasilkan suatu karya nyata yang dapat dinikmati setiap orang. Karya sinematografi merupakan bagian dari objek perlindungan hak cipta, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. Secara internasional perlindungan yang diberikan pada karya sinematografi pada awalnya tercantum dalam Konvensi Bern yang menyatakan bahwa ekspresi karya sastra dan seni dilindungi, yang di dalamnya mencakup pula karya sinematografi. Karya sinematografi sebagai bagian dari hak cipta mengalami perkembangan yang pesat, yang mana semakin tahun semakin mengalami peningkatan baik itu dari segi penonton ataupun sinematografi (Ni Made Rian Ayu, I Made Sarjana, 2018:4). Tetapi perkembangan ini rupanya tidak lantas menjadikan karya cipta dapat dilepaskan dengan adanya risiko yang membayangi.

Di Indonesia, karya sinematografi merupakan objek hak cipta yang cukup tinggi diedarkan dalam internet melalui situs *streaming* dan unduh gratis. Suatu karya yang didistribusikan dan ditransmisikan ke dalam internet dapat dikategorikan sebagai suatu dokumen elektronik. Dalam Pasal 25 Undang-Undang ITE, menyatakan bahwa informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya

intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai bagian dari HKI berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Penggunaan informasi melalui media elektronik harus dilakukan sesuai dengan persetujuan pihak yang bersangkutan. Informasi dan atau dokumen elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai kekayaan intelektual wajib dilindungi oleh undang-undang dengan memperhatikan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pendistribusian film seperti itu dapat dikategorikan ke dalam bentuk pelanggaran hak cipta atas karya sinematografi. Akan tetapi beberapa situs mencoba mengaburkan bentuk pelanggaran yang dilakukan dengan menjadikan situs tersebut sebagai media penghubung atau *secondary website*.

Untuk melakukan aktivitas di dalamnya, suatu situs *web* tersebut akan memanfaatkan fasilitas media penyimpanan daring gratis, seperti *Google Drive*, *Streamango*, *Userscloud*, *Upload.io*, *Filebebo*, dan lainnya. Kemudian akan di-*encode* sesuai dengan format yang diinginkan. Dalam proses *encode* ini pengguna / pengakses akan dapat mengompresi data sehingga ukurannya tidak terlalu besar (bersifat opsional). Pengakses situs dapat mengunduh film dan menontonnya di layar perangkat pada lain waktu setelah selesai diunduh atau dapat menontonnya secara langsung melalui situs tersebut. Dalam melakukan proses pengunduhan pada umumnya situs tersebut akan mengalihkan jalur ke media penyimpanan. Saat tombol unduh ditekan akan muncul kotak dialog yang meminta akses masuk ke media penyimpanan, apabila pengakses bersedia maka halaman akan dialihkan untuk melanjutkan proses unduh. Situs ini juga memanfaatkan media *server* yang bertujuan untuk mencatat aktivitas *streaming* ataupun unduh serta mencatat aktivitas kunjungan yang ada dalam situs tersebut, nantinya data ini akan digunakan sebagai *billing* dan statistik.

Proses tersebut nyaris tidak memerlukan perantara fisik, karena semua prosesnya terjadi secara otomatis dari film yang berbentuk data dan diunduh melalui perangkat yang terkoneksi internet. Praktik ini turut memperluas sirkulasi film yang ditawarkan, terlebih lagi penonton tidak perlu untuk mendaftar sebagai *member* untuk dapat mengunduh dan menontonnya atau secara anonim. Dengan

kata lain, setiap orang yang mengunduh sulit untuk dimonitoring atau ditelusuri siapa saja yang mengunduh, film apa yang telah diunduh, serta film apa yang telah ditonton secara *streaming*. Penonton tidak perlu membayar tiket untuk menonton film seperti pada bioskop atau membayar untuk berlangganan konten yang disediakan situs maupun aplikasi resmi untuk menonton film. Penonton yang biasanya sering menonton di bioskop seolah dihadapkan pada pilihan terbatas, tetapi kini penonton lah yang leluasa untuk menentukan film mana dan apa yang akan ditonton secara daring atau diunduhnya.

Perbedaan biaya yang dibutuhkan untuk mengakses suatu karya sinematografi secara daring di internet menyebabkan aksi pembajakan karya sinematografi terus merebak. Meskipun masyarakat setuju dengan tindakan pemerintah untuk memerangi aksi pembajakan, namun masyarakat sesungguhnya juga banyak diuntungkan dengan adanya situs-situs bajakan ini. Di Indonesia ancaman terhadap konten pembajakan daring masih sangat tinggi, seperti pembajakan film. Menurut data terakhir yang dikeluarkan oleh *United State Trade Representative* (USTR) pada tahun 2018, Indonesia masuk dalam *priority watch list*. Artinya Indonesia merupakan negara dengan tingkat pelanggaran kekayaan intelektual yang cukup besar. Berdasar penjelasan yang dikeluarkan USTR, *camcording* atau rekaman secara ilegal merupakan sumber utama dari salinan film yang ada di internet, seperti film-film yang baru rilis di bioskop. Bahkan saat ini mudah untuk merekam secara sembunyi-sembunyi di bioskop untuk menghasilkan salinan digital yang bersih dengan audio yang baik yang dapat dengan cepat didistribusikan secara daring. Versi bajakan dari film sangat mungkin beredar saat film yang dibajak masih tayang di bioskop (United States Trade Representative, 2018:24-25).

Terjadinya pembajakan karya sinematografi melalui dunia maya atau dunia *cyber* dipengaruhi oleh adanya gelombang revolusi industri keempat yang melanda masyarakat. Karya sinematografi yang merupakan bagian dari hak cipta terkena dampaknya karena hak cipta merupakan objek kekayaan intelektual yang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh teknologi itu sendiri. Bahkan di era revolusi industri ini hak cipta menjadi salah satu tumpuan perdagangan internasional yang

kini mengusung industri ekonomi kreatif. Revolusi industri keempat atau lebih dikenal dengan nama revolusi industri 4.0 menghadirkan perkembangan teknologi dengan internet sebagai simpul utamanya. Perkembangan teknologi ini telah membawa manusia pada interaksi sosial yang berbeda. Keberadaan internet mengubah pola interaksi sosial dalam hubungan masyarakat. Interaksi sosial tidak lagi berbasis pada wilayah geografis. Interaksi sosial yang dilakukan dengan internet sudah melampaui batas-batas wilayah, bahkan tanpa adanya hambatan yang berarti. Batasan wilayah menjadi tidak relevan dalam konteks interaksi sosial ini. Selain itu interaksi sosial bersifat interaktif, artinya internet mampu menghadirkan proses interaksi sosial yang multi arah dan mampu melibatkan banyak pihak. Berinteraksi dalam dunia *cyber* dapat dilakukan bahkan tanpa adanya identitas yang jelas (*anonymity in cyberspace*). Dampaknya akan sulit untuk mengidentifikasi kebenaran dari individu yang berinteraksi dalam internet. Dengan memanfaatkan internet, bahkan sangat mungkin suatu *website* berinteraksi dengan *website* lainnya menjadi suatu *electronic linkage*. Terakhir adalah bahwa interaksi sosial dengan internet yang semakin meningkat mampu mengubah desain hukum yang saat ini diterapkan, menyebabkan hukum dituntut harus diadaptasi sehingga dapat bersifat responsif terhadap perkembangan pola interaksi yang ada (Budi Agus Riswandi, 2009: 62-63).

Keberadaan internet yang mempengaruhi pola interaksi manusia dalam era revolusi ini mengantarkan pada munculnya kompleksitas permasalahan hukum yang harus diterapkan. Salah satu kompleksitas hukum meliputi juga dalam upaya perlindungan hukum terhadap hak cipta di internet. Dewasa ini hak cipta di internet meliputi hak cipta atas alamat *web*, dan / atau alamat surat elektronik, serta hak cipta atas isi atau konten yang terdapat dalam situs *web* (Budi Agus Riswandi, 2009: 56). Dalam hal isi atau konten di suatu situs *web* akan menjadi masalah hukum apabila konten tersebut merupakan pelanggaran atas hak cipta. seperti pada suatu situs *web* yang menyajikan film-film yang masih memiliki muatan hak cipta. Sehingga, meskipun dalam internet perlindungan yang diberikan terhadap hak cipta tidak berubah. Secara internasional untuk menjawab persoalan perlindungan hukum hak cipta terhadap pencipta dalam revolusi

industri ini telah dikemukakan melalui konvensi internasional, seperti Konvensi Berne, WIPO Copyright Treaty dan TRIPs Agreement. Kemudian diperlukan upaya harmonisasi dalam aturan hukum baik secara nasional dan internasional, meliputi kebijakan dan regulasi pemerintah, produk legislatif, bahkan peradilan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel penting yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan Undang-Undang Hak Cipta. Teknologi ini di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi disisi lain juga menjadi media pelanggaran hukum di bidang hak cipta. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan supaya fungsi positif dapat dioptimalkan dan yang negatif dapat diminimalkan. Berlakunya Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia tentunya telah membawa harapan baru yang baik bagi perlindungan hak cipta terhadap pelanggaran hak atas karyanya, terutama bagi pencipta karya sinematografi. Undang-Undang Hak Cipta hadir menjadi penyempurna undang-undang sebelumnya Perlindungan hukum terhadap pencipta dipertegas dalam Pasal 20 ayat 4 dan Pasal 47 Undang-Undang Perfilman, yang menyatakan bahwa setiap insan perfilman berhak memperoleh perlindungan hukum. Sejalan dengan itu, industri perfilman harus difasilitasi dengan iklim yang kondusif bagi pengembangan industri kreatif tersebut. Alasan yang mendasari adanya perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta adalah seseorang telah mencurahkan usahanya untuk menciptakan atau menemukan sesuatu. Sudah seharusnya mereka mempunyai hak alamiah atau dasar untuk mengontrol atas apa yang telah diciptakannya. Pemahaman ini menyiratkan kewajaran dan keadilan (Mega Silvana, 2016: 7).

Menurut Hutauruk dalam OK. Saidin (2015: 218), terdapat dua unsur penting yang harus terkandung dalam hak cipta, yaitu:

- a. Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak lain;
- b. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari penciptanya, seperti mengumumkan karyanya atau tidak mengumumkan karyanya, menetapkan judul atas karya ciptaannya, mencantumkan atau tidak mencantumkan nama asli maupun nama samaran dari pencipta, serta mempertahankan keutuhan atau integritas karya ciptanya.

Hal ini telah termuat dalam Undang-Undang Hak Cipta. undang-undang telah memberikan hak eksklusif sebagai perlindungan sekaligus batasan dalam pemanfaatan ciptaan bagi orang lain. Hak eksklusif yang dimiliki pencipta terbagi menjadi dua, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral dan hak ekonomi merupakan inti dari perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta.

Perlindungan yang diberikan kepada pencipta yang timbul sebagai akibat dari integritasnya adalah hak moral. Dengan adanya hak moral maka pencipta berhak untuk mencantumkan namanya pada ciptaannya (*droit de paternite*) dan berhak mengubah judul maupun isi ciptaannya, pencipta berhak mengajukan keberatan atas penyimpangan, perusakan, atau tindakan lainnya atas karyanya (*droit au respect*) (Suyud Margono, 2010: 22). Pencipta juga berhak memiliki informasi manajemen hak cipta dan informasi elektronik hak cipta sebagai bentuk perlindungan hak moral. Pemanfaatan internet yang besar akan berpotensi menimbulkan pengaruh dalam penyebarluasan karya sinematografi melalui media elektronik.

Dalam Pasal 7 Undang-Undang Hak Cipta telah menentukan apa saja yang berhak dimiliki oleh pencipta terkait dengan informasi manajemen dan informasi elektronik. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan setelah pencipta meninggal dunia.

Hak Ekonomi merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta yang memiliki nilai ekonomi. Dalam Pasal 9 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta, pencipta berhak untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau mentransformasi, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman, komunikasi ciptaan, dan penyewaan. Setiap orang yang akan memanfaatkan karya cipta tersebut harus seizin pencipta dan dilakukan dengan memberi balasan yang wajar. Pelanggaran hak ekonomi bagi pencipta akan lebih nyata dibandingkan hak moral. Pelanggaran hak ekonomi ini dapat pencipta ukur kerugiannya.

Kedua hak ini menjadi bukti bahwa negara melalui Undang-undang Hak Cipta telah memberikan perlindungan hukum kepada pencipta, khususnya pencipta karya sinematografi dengan mengalokasikan suatu kekuasaan sekaligus memberi batasan terhadap kepentingan pihak lain. Pihak lain yang dimaksud adalah pihak yang bukan pencipta maupun pemegang hak cipta. dalam hal ini termasuk di dalamnya adalah oknum yang mendistribusikan karya sinematografi ke internet untuk dapat dinikmati secara publik melalui situs *streaming* dan unduh film gratis. Hak cipta merupakan perdata yang berarti ada pada perorangan untuk memiliki suatu benda yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan sifat personal dan sifat kebendaan yang ada ada hak cipta.

Terhadap tindak pelanggaran melalui situs *web* di internet, Undang-Undang Hak Cipta telah memberikan pembatasan melalui hak ekonomi diperinci lagi seperti yang tercantum dalam Pasal 54 sampai dengan Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta, yang mengatur mengenai pelanggaran hak cipta yang dilakukan dalam dunia *cyber* atau dunia maya. Hal ini memberikan batasan pada orang lain untuk memanfaatkan, mentransmisikan, dan mendistribusikan suatu film yang masih dalam masa perlindungan hak cipta. untuk mencegah pelanggaran perlindungan terhadap hak pencipta melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang untuk melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebaran konten pelanggaran hak cipta, melakukan kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta. Perlindungan juga diberikan kepada pencipta dengan melakukan penutupan sebagian maupun keseluruhan konten yang melanggar hak cipta.

Pemerintah juga melakukan pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan. Pemerintah melakukan himbauan kepada masyarakat melalui tempat pertunjukan (bioskop) yang umumnya akan diberikan peringatan untuk tidak melakukan perekaman atau pengambilan gambar atas suatu film yang sedang tayang. Selain itu perlindungan hukum bagi pencipta dilakukan dengan memberikan sanksi secara administratif kepada situs *web* yang melakukan

pelanggaran hak cipta. Kerja sama dilakukan pemerintah dengan pihak-pihak terkait yang dalam hal ini membidangi hukum dan komunikasi. Pihak yang turut andil adalah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia serta Kementerian Komunikasi dan Informatika. Berdasar Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta, Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintah di bidang telekomunikasi dan informatika dapat melakukan penutupan konten dan / atau akses pengguna yang melanggar hak cipta dalam sistem elektronik.

Tindak lanjut dari ketentuan undang-undang ini adalah dengan membentuk Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan / atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan / atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik (Peraturan Bersama). Dengan dilakukannya langkah ini maka hak orang lain untuk mengisi situs *web*nya dengan suatu konten menjadi terbatas, karena hanya konten-konten tertentu yang dapat diunggah ke situs *web* tersebut. Demi memberi perlindungan kepada pencipta karya sinematografi maka orang lain tidak dapat dengan bebas dan bahkan dilarang untuk mendistribusikan film-film yang masih dalam kekuasaan pencipta.

Pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui situs *streaming* dan unduh gratis termasuk dalam tindakan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak. Pelaku melakukan transmisi dan memindahkan supaya karya sinematografi dapat ditonton dan diakses melalui lamannya. Perbuatan tersebut telah diatur dalam Pasal 32 Undang-Undang ITE, dan dengan melakukan tindakan tersebut sudah tentu mengakibatkan kerugian bagi orang lain yang dalam hal ini adalah pencipta (Pasal 36). Pada Pasal 40 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang ITE, dalam melakukan pencegahan penyebaran dan penggunaan informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, pemerintah berwenang melakukan pemutusan akses terhadap informasi elektronik dan / atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum. Muatan yang melanggar hukum di dalamnya termasuk materi hak kekayaan intelektual.

Secara keseluruhan perlindungan hukum yang diberikan terhadap pencipta karya sinematografi telah sesuai dengan era revolusi industri keempat. Secara normatif mengacu kepada Undang-Undang Hak Cipta maka masih terdapat kekurangan dalam memberikan perlindungan hukum terhadap pencipta. Pertama, Undang-Undang Hak Cipta belum memberikan pengaturan secara jelas atas pelanggaran ciptaan milik penduduk Indonesia oleh pihak asing yang tidak berada di wilayah Indonesia. Sebagaimana yang kita tahu bahwa internet merupakan jaringan interkoneksi yang menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia. Pengaturan mengenai lintas yurisdiksi masih hanya tercantum dalam Undang-Undang ITE. Akibatnya apabila terjadi pelanggaran hak cipta di internet tidak serta merta dapat dihukum berdasarkan hukum hak cipta suatu negara. Kedua, Undang-Undang Hak Cipta belum memberikan pengaturan yang jelas mengenai pihak-pihak yang dimintai pertanggungjawaban atas tindakan pelanggaran di internet. Karena dengan berkembangnya pemanfaatan teknologi maka pelanggaran di internet juga akan berbasis pada teknologi tertentu. Pertanggungjawaban yang jelas hanya menasar pada pengelola tempat perdagangan, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 10 Undang-Undang Hak Cipta. Ketiga, belum ada aturan yang jelas mengatur standar teknologi yang efektif guna memberikan perlindungan atas hak cipta di internet. Standar teknologi yang dimaksudkan dapat dikategorikan sebagai suatu sarana kontrol teknologi. Meskipun terdapat TRUST Positif, tapi sistem tersebut masih belum diatur secara jelas.

Pada tahun 2019 total sebanyak 348 bermuatan pelanggaran hak cipta diblokir oleh pemerintah (<https://trustpositif.kominfo.go.id/> diakses 7 Agustus 2019). Namun hingga saat ini, masih terdapat beberapa situs penyedia layanan film bajakan yang masih dapat diakses, yaitu *lk21.li*, *indoxxi.bz*, *dunia21.me*, *icinema3satu.net*, *grandxxi.tv*, *ganool.watch*, *nontonindoxxi.com*, dan *duniafilm21.com*. Salah satu sampel situs penyedia layanan film bajakan adalah situs *indoxxi.bz* yang justru telah menduduki peringkat ke dua puluh dua sebagai situs yang paling banyak diakses di Indonesia dan menduduki peringkat ke 527

dunia. (<https://www.similarweb.com/website/indoxxi.bz#overview>, diakses 2 Agustus 2019).

Menurut Ahmad M. Ramli, masalah pembajakan lebih disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya hak cipta sebagai perwujudan penghargaan bagi pencipta. Penjelasan kepada masyarakat akan hal ini tidaklah mudah dan harus dilihat secara komprehensif. Hukum hak cipta memberikan keseimbangan akan hak dan kewajiban, serta berdasarkan asas kesetaraan, persaingan yang sehat, dan kesamaan kesempatan. Sehingga sudah sepatutnya masing-masing pihak melakukan haknya sesuai dengan kedudukannya (Ramli, 2005: 78).

Dalam penegakan perlindungan hukum bagi pencipta aspek yang paling berpengaruh adalah pendekatan sosial kultural. Hal ini dapat meminimalisasi pelanggaran dan tindakan yang meresahkan dalam bidang hak cipta akibat penggunaan internet yang meningkat. Dengan adanya kesadaran sosial kultural akan perlunya internet dimanfaatkan secara positif dan otomatis akan dapat menekan pelanggaran hak cipta. Bahkan menurut Budi Agus Riswadi, dengan adanya kesadaran sosial kultural yang tinggi dalam pemanfaatan teknologi, maka hukum menjadi kurang begitu diperlukan. Hal ini karena masyarakat dengan sadar akan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan dengan tetap menjunjung sikap penghargaan kepada orang lain (Riswadi, 2009: 65).

Masuknya karya sinematografi sebagai salah satu objek yang mendapat perlindungan hak cipta merupakan langkah nyata adanya perlindungan hukum terhadap dunia perfilman, khususnya pada pencipta. Pemerintah telah melakukan upaya perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi melalui peraturan dan undang-undang. Hal ini telah disesuaikan dengan kondisi digitalisasi pada era revolusi industri yang telah menggeser pola pelanggaran hak cipta dari konvensional menjadi elektronik melalui jaringan internet.

3. Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Musik dan Lagu di Era Digital

Pesatnya perkembangan kemajuan teknologi dewasa ini ternyata telah membuat tingginya maraknya pembajakan karya cipta lagu. Penggunaan sarana digital seolah-olah mempermudah dalam pendistribusian produk bajakan di bidang karya cipta. Dengan peralatan canggih seperti sekarang, proses penggandaan produk bajakan tidak lagi menjadi rumit. Pelaku pembajakan relatif mudah menggandakan produk karena tidak memerlukan ruang yang luas. Akibatnya sulit bagi penegak hukum untuk mendeteksinya.

Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Industri Rekaman Indonesia (ASIRI), perkiraan potensi kerugian bagi industri itu luar biasa besarnya. Begitu juga dengan kerugian bagi pemasukan ke kas negara karena hilangnya potensi pemasukan pajak. Pada periode 1996-2007, ASIRI menyatakan jumlah peredaran produk rekaman lagu ilegal dalam format cakram optik diperkirakan mencapai 200 juta keping per tahun. Dari total peredaran produk bajakan itu, ASIRI memperkirakan potensi kerugian bagi industri rekaman selama kurun waktu sepuluh tahun terakhir mencapai Rp80 triliun. Sementara itu, akumulasi kehilangan pemasukan kas negara mencapai Rp8 triliun.

Sebagian besar pelanggaran hak cipta sebuah karya cipta lagu, terfokus terhadap pembajakan karya lagu melalui format media MP3. MP3 adalah sebuah singkatan dari *Motion Picture Expert Group, Layer 3* yang merupakan format *encoding* suatu data audio yang bertujuan untuk mereduksi dan melakukan kompresi sejumlah data dalam audio tersebut, namun tetap memiliki kualitas audio sama dengan yang tidak mengalami kompresi (dilansir dari <http://www.wikipedia.org/wiki/mp3>). Sebagai contoh, suatu data audio yang disimpan dalam format lain membutuhkan *space* sebesar 50 *megabyte*, sedangkan apabila menggunakan format MP3, *space* yang dibutuhkan hanya seperlimanya saja, yaitu sekitar 5 *megabyte* (Fall, 2004: 2).

Faktor ukuran data dari MP3 yang hanya membutuhkan *space* yang sedikit dari sebuah *hardisk* dan semakin maraknya diseminasi atau pertukaran data di internet yang dipacu semakin tingginya kecepatan transfer data di Internet, telah

menyebabkan terjadi penyebaran data MP3 yang begitu pesat. Penyebaran yang begitu pesat ini menimbulkan suatu isu penting seputar MP3, yaitu aspek legalitas dari MP3 khususnya terkait dengan hak cipta.

Sebagian besar konten MP3 adalah sebuah musik atau lagu. Lagu tersebut biasanya berasal dari *Compact Disk* (CD) yang orisinal kemudian setelah melalui proses *grabbing*, lagu tersebut di kompresi menggunakan *encoding software* MP3 sehingga menjadi data MP3 yang biasanya berekstensi data .mp3. Rata-rata sebuah CD memuat sebelas hingga dua belas lagu dengan total data sebesar 650 *megabyte*. Setelah melalui proses konversi menjadi MP3, besar data masing-masing lagu berkisar antara 5 *megabyte* hingga 6 *megabyte*. Setelah mencapai besaran yang terkompresi, data-data tersebut dengan mudah dapat didistribusikan melalui internet. Data tersebut dapat didistribusikan melalui surat elektronik (*e-mail*), melalui proses *upload* ke *server* tertentu kemudian *di-download*, atau dapat juga melalui pertukaran data orang perorang yang biasa disebut dengan *peer-to-peer networking* (Spring, 2006: 195).

Pemahaman terhadap MP3 terlebih dahulu dimulai dari pemahaman mengenai *form* atau bentuk dan *substance* atau isi dari MP3. Dilihat dari bentuknya, MP3 adalah sebuah *software* atau perangkat lunak. MP3 dapat dikategorikan secara bentuk sebagai *software* karena memiliki karakteristik sebuah *software*, yaitu dibangun berdasarkan algoritma tertentu, menggunakan suatu bahasa program (MP3 pertama kali ditulis menggunakan bahasa C), dan telah melalui proses *coding* dan *decoding* sehingga dapat dikenali oleh suatu *operation system*. Dengan pemahaman MP3 sebagai *software*, Thomson Consumer Electronics sebagai pemegang lisensi dari MPEG Layer 1, 2, dan 3, mematenkan *software* MP3 di negara yang mengakui adanya “*software patent*” seperti Amerika dan Jepang. Sesungguhnya MP3 bisa dikatakan sebagai sebuah *software* karena MP3 menjalankan suatu fungsi komputasi tertentu, yaitu melakukan konversi dan kompresi data audio dengan *encoding* MP3 hingga dapat didengarkan menggunakan MP3 *player* seperti *WinAmp* untuk *platform Windows* dan *XMMS* untuk *platform *nix*.

Dengan dipatenkannya MP3, tidak banyak pengembang *software* yang mau mengembangkan *software* berbasis MP3, sehingga lahir beberapa *software* alternatif seperti Ogg dan WMA. Dengan demikian, MP3 secara *form* menjadi ilegal di negara-negara yang mengakui paten terhadap *software*, hingga berakhirnya waktu paten pada 2010 dan paten menjadi *public domain*.

Di lain sisi, apabila memahami MP3 dari sudut pandang substansinya maka pemahaman ini beranjak dari konten atau isi dari MP3 itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, konten atau isi dari MP3 adalah data audio yang umumnya merupakan musik atau lagu. Dengan pemikiran ini, maka secara substantif MP3 adalah sebuah karya cipta yang merupakan bagian dari Hak Cipta. Pemahaman terhadap bentuk dan isi MP3 amat penting untuk menentukan aspek legalitas dari MP3 tersebut, sehingga dapat diketahui kapan suatu MP3 merupakan data legal dan kapan suatu MP3 dikatakan sebagai data illegal.

Awal perkembangannya, kualitas suara musik atau lagu yang asli berbeda dengan kualitas lagu atau musik yang hasil bajakan. Namun dengan adanya teknologi konversi digital seperti adanya MP3, penurunan kualitas suara pada produk bajakan bisa diminimalisir, bahkan kualitas suara produk bajakan setara dengan kualitas suara pada CD orisinal (dilansir dari www.kompas.com/kompas-cetak/0211/05/dikbud/pemb30.htm, diakses 3 Agustus 2019). Selain itu harga sebuah keping MP3 ilegal atau bajakan jauh lebih murah dari harga keping CD orisinal. Sebagai perbandingan, harga suatu keping MP3 ilegal yang mampu memuat lebih dari seratus lagu berkisar Rp 5.000,- (lima ribu rupiah) hingga Rp 10.000,- (sepuluh ribu rupiah). Kedua faktor ini lah yang menyebabkan pembajakan MP3 di Indonesia semakin marak. (dilansir dari www.kompas.com/kompas-cetak/0605/15/Jabar/2080.htm, diakses 3 Agustus 2019).

Untuk menekan laju pembajakan dan atau peredaran MP3 bajakan di Indonesia perlu adanya *law enforcement* yang kuat dan tegas oleh aparat penegak hukum, Salah satunya melalui perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual. Perlindungan terhadap MP3 dalam sudut pandang hukum mengenai hak kekayaan

intelektual khususnya hak cipta dapat kembali dipandang dari dua sisi yaitu *form* dan *substance*-nya. Dari sisi *form*-nya perlindungan hak cipta ditujukan pada MP3 sebagai *software*, sehingga MP3 memenuhi unsur sebagai Program Komputer sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Hak Cipta.

MP3 yang banyak beredar di Indonesia memiliki konten lagu-lagu atau musik bajakan berasal dari CD orisinal yang di-*ripping* kemudian dikompilasi menjadi satu CD yang berisi data MP3 yang memiliki konten musin atau lagu digital. *Ripping* adalah proses penyalinan (*copy*) secara digital sebuah data audio atau video kedalam harddisk komputer atau perangkat keras lainnya seperti CD/DVD/Flashdisk. Proses *ripping* ini terkait dengan kompresi dan *encoding* data audio analog menjadi digital seperti yang terjadi pada mekanisme *ripping* untuk menjadi data MP3 (dilansir dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Ripping>). Dalam proses ini terjadi pengalihwujudan karya seni dari analog menjadi digital, pengalihwujudan lagu atau musik analog menjadi digital menyebabkan semakin mudahnya proses penyalinan musik atau lagu digital dari satu media ke media lainnya.

Pengalihwujudan suatu karya cipta untuk tujuan komersil yang dilindungi oleh hak cipta harus berdasarkan izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, sehingga apabila proses pengalihwujudan lagu atau musik menjadi lagu atau musik digital tanpa seizin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, hasil konversi tersebut dianggap telah melanggar hak cipta, hal ini disebabkan, proses pengalihwujudan atau konversi dari suatu karya cipta sudah merupakan proses perbanyakkan dari karya cipta itu sendiri.

Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dengan demikian, apabila pengalihwujudan yang menyebabkan adanya perbanyakkan terhadap suatu ciptaan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, tindakan tersebut dapat memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam UUHC.

Meskipun MP3 tidak bisa dilindungi dengan Hak Paten, MP3 baik secara *form* maupun secara substansinya telah mendapat perlindungan hukum yaitu dengan adanya perlindungan terhadap hak cipta dari ciptaan MP3 tersebut. Permasalahan terkait MP3 ilegal di Indonesia yang lebih banyak terjadi adalah pengalihwujudan musik dan lagu yang menyebabkan terjadinya perbanyakan ciptaan tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta. Sedangkan permasalahan hak cipta terkait *form* dari *software* MP3 itu sendiri tidak banyak terjadi, hal ini antara lain disebabkan *software* MP3 memang dilisensikan sebagai *free software* yang artinya diperbolehkan untuk didistribusikan atau di salinkan secara gratis.

4. Perlindungan HAKI terhadap Karya Fotografi di Era Digital

Praktik ‘comot-mencomot’ konten internet oleh media memang seringkali dilakukan tanpa mempertimbangkan unsur hak cipta dari setiap konten yang diambil, baik berupa hak moral maupun hak komersial atas konten tersebut. Padahal ketika praktik tersebut diketahui oleh sang pencipta konten, alih-alih mendapatkan keuntungan, pelaku berisiko akan berhadapan dengan somasi hingga gugatan perbuatan melawan hukum terkait pelanggaran hak cipta.

Di Indonesia sendiri, beberapa media *online* memang cukup “liar” mengambil beberapa foto dari media sosial. Padahal, atas foto-foto yang dipasang di media sosial tetap saja dilindungi dan tidak bisa dipergunakan secara komersial tanpa memperoleh izin dari pihak yang bersangkutan. Sekalipun tak menampik adanya perbedaan karakteristik media *online* dengan cetak terkait kecepatan penyajian berita, media *online* tetap berpegang pada pedoman pemberitaan media siber yang telah dikeluarkan Dewan Pers. Pada poin 7 pedoman media siber, disebutkan bahwa media siber wajib menghormati hak cipta sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, yakni UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Konsep hak cipta di Indonesia tanpa didaftarkan pun tetap dilindungi berbeda dengan merek, paten dan desain industri. Fotografi, masuk dalam kategori hak cipta (Pasal 40 UU 28 tahun 2014) yang oleh karenanya mendapatkan perlindungan secara otomatis sekalipun tak pernah didaftarkan.

Berbeda dengan sistem di Amerika Serikat (AS) yang perlu pendaftaran untuk mendapatkan ‘*copy right*’, agar atas setiap ciptaan yang dikomersilkan oleh bukan penciptanya memperoleh nilai kompensasi yang lebih besar ketimbang ciptaan yang tak memiliki *copy right*.

Bentuk penggandaan dari suatu karya fotografi, dapat juga berbentuk duplikasi suatu foto dalam bentuk lukisan. Praktik demikian juga dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta atas karya fotografi. Contoh sebuah kasus yang menimpa seorang artis, Shepard Fairey. Fairey diketahui mendesain poster “*Hope*” bergambar wajah Obama saat Pilpres AS, 2008 lalu. Kemudian Fairey menjual poster dan berbagai barang cetakan itu untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil penjualan. Setahun berlalu, Fotografer Mannie Garcia dari *Associated Press* menggugat Fairey lantaran mengaku bahwa poster tersebut merupakan jiplakan dari karya fotografinya yang dibuat pada tahun 2006. Akhir dari konflik ini, kedua belah pihak bersepakat menyelesaikan persoalan dengan senilai kompensasi yang besarnya dirahasiakan pada 2011 lalu.

Kini hampir seluruh pemasar digital (*digital marketer*) berlomba-lomba mencantumkan foto terbaik pada konten digital mereka. Sayangnya, tidak semua prosesnya berjalan semulus yang diharapkan. Masalahnya, para pemasar ini kurang memberi perhatian terhadap isu lisensi foto digital. Hanya karena sebuah foto dipajang di ranah digital dan bebas dilihat siapa pun, bukan berarti bisa menggunakannya untuk kepentingan pribadi ataupun komersial.

Hal ini bahkan sempat menjadi batu sandungan bagi beberapa *startup* media digital di Indonesia, bahkan di dunia. Pada tahun 2013, seorang fotografer mengajukan gugatan terhadap *BuzzFeed*, dan mengklaim bahwa *BuzzFeed* telah melanggar hak cipta salah satu foto yang di-*posting*-nya di *Flickr* pada tahun 2009. Fotografer tersebut meminta *BuzzFeed* untuk membayar ganti rugi hingga mencapai US\$3,6 juta (sekitar Rp48,2 miliar).

BuzzFeed bukan satu-satunya media yang pernah tersandung kasus pelanggaran hak cipta akibat menggunakan foto orang lain. Agensi stok foto berbasis di Amerika Serikat, *Getty Images*, dan media berita internasional *Agence*

France-Press pernah mengalami hal yang sama. Seorang fotografer internasional bernama Daniel Morel menggugat kedua perusahaan tersebut karena telah menggunakan foto yang di-*posting*-nya ke *Twitter* tanpa izin. Setelah melalui proses hukum, Morel akhirnya memenangkan gugatan tersebut dan mendapatkan ganti rugi sebesar US\$1,2 juta (sekitar Rp16 miliar).

Bahkan perusahaan kelas *Google* dan *Amazon* pun juga pernah mengalami kasus serupa. Keduanya pernah digugat oleh perusahaan majalah pria dewasa berjudul *Perfect10*. Menurut *Perfect10*, *Google* dan *Amazon* telah melanggar hak cipta dengan memuat foto-foto di dalam majalah, meski hanya digunakan sebagai *thumbnail*. Namun, pihak pengadilan menyatakan *Google* dan *Amazon* tidak bersalah. Pihak pengadilan menilai bahwa *thumbnail* memiliki manfaat publik yang luas sehingga tidak boleh terancam karena khawatir akan berdampak pada penjualan.

Di Indonesia sendiri, kasus pelanggaran hak cipta foto di ranah digital juga pernah terjadi. Pada bulan Juni 2017 lalu, seorang *influencer Instagram* bernama Danar Tri Atmojo mengungkapkan kekesalan atas tindakan *Hipwee*, media digital bersegmen anak muda, yang telah menggugah hasil jepretannya tanpa izin. Tidak hanya diunggah ulang, *Hipwee* ternyata juga melakukan modifikasi dengan memberi *watermark* dan teks. Meski *Hipwee* menuliskan sumber, Danar tetap merasa kesal karena *Hipwee* sama sekali tidak meminta izin. Danar pun mengirim *email* ke *Hipwee* untuk menyatakan keberatannya sekaligus memberikan *invoice* atas penggunaan dan modifikasi foto tersebut. Sebagai respons, *Hipwee* hanya menghapus konten yang sudah telanjur digunakan. Danar justru semakin merasa kesal karena *Hipwee* menganggap masalah sudah selesai setelah mereka menghapus foto. Ia pun mengungkapkan kekesalannya tersebut melalui akun *Instagram*-nya agar banyak orang, terutama pihak media dan sesama fotografer seperti dirinya, lebih sadar dengan isu hak cipta foto ini.

Foto (atau gambar) termasuk karya yang secara otomatis akan dilindungi hak cipta begitu terwujud. Hal ini mengacu pada Pasal 12 Ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta (UUHC). Hak cipta memberi sejumlah hak eksklusif kepada pencipta gambar untuk melaksanakan perbanyakan, perubahan, dan melarang orang lain

melaksanakan tindakan-tindakan tersebut tanpa seizinnya. Dengan kata lain, jika kamu menggunakan foto atau gambar dari internet untuk menghiasi konten *blog* atau yang lainnya tanpa seizin pemegang hak cipta, aktivitas tersebut dapat digolongkan sebagai pelanggaran hak cipta. Terlebih jika kamu melakukan modifikasi gambar tersebut. Ancamannya bisa berupa pidana atau dalam bentuk denda.

Meski begitu, Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur pembatasan hak eksklusif pencipta. Tujuannya untuk memberikan keseimbangan antara perlindungan hukum kepada pemilik hak cipta sekaligus memberikan manfaat kepada masyarakat. Beberapa pembatasan tersebut di antaranya adalah untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah. Jadi, selama dilakukan terbatas untuk aktivitas yang bersifat nonkomersial, tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta, mencantumkan sumber, maka tidak akan dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

Agar terhindar dari kasus penyalahgunaan hak cipta, pengguna perlu membekali diri dengan pengetahuan tentang hak cipta foto di ranah digital. Bahkan, foto dengan lisensi *Creative Commons*, yang selama ini dianggap “aman” untuk digunakan secara bebas, ternyata terdiri dari beberapa kategori yang tidak semuanya bisa digunakan dan dibagikan secara sembarangan.

Artinya, tidak semua foto atau gambar bisa dicomot sekenanya kapan pun yang diinginkan. Ada tiga jenis hak cipta yang perlu kamu ketahui antara lain:

a. *Traditional copyright*

Pemilik foto atau gambar dengan *copyright* memegang hak cipta penuh terhadap karyanya. Artinya, foto tersebut tidak bisa digunakan, diperbanyak, atau dipublikasikan tanpa izin dari pemiliknya. Seluruh foto atau gambar orisinal dilindungi oleh hak cipta ini ketika dibuat.

b. *Creative Commons*

Bila menemukan foto atau gambar di internet yang ditandai dengan ikon CC, artinya foto tersebut memiliki lisensi *creative commons*. Foto dengan lisensi

CC bisa digunakan tanpa izin pemilik, tetapi ada beberapa ketentuan tertentu yang berlaku.

Perlu diketahui bahwa lisensi CC tidak menggantikan hak cipta. Lisensi CC bekerja bersamaan dengan hak cipta, sehingga memungkinkan pemilik hak cipta untuk mengubah syarat yang paling sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Seorang fotografer yang memasang lisensi CC pada foto atau gambar mereka bisa memilih salah satu atau lebih dari empat jenis kondisi ini:

- *Attribution*: Pengguna harus menyebutkan sumber foto atau gambar sesuai dengan cara yang ditetapkan oleh pencipta atau pemberi lisensi apabila menggunakan, menyalin, atau membagikan karya mereka.
- *Non-commercial*: Pengguna boleh menggunakan, menyalin, dan membagikan foto atau gambar hanya untuk tujuan nonkomersial.
- *No derivative works*: Pengguna boleh menggunakan, menyalin, dan membagikan foto atau gambar, tetapi tidak boleh mengubahnya sama sekali.
- *Share alike*: Pengguna boleh mengubah konten foto atau gambar, tetapi harus memperbolehkan orang lain menggunakan karya baru tersebut dengan lisensi yang sama seperti aslinya. Pengguna tidak boleh memperlakukan foto atau gambar tersebut dengan lisensi *Share Alike* yang diadaptasi seolah-olah sebagai hak cipta sendiri.

Keempat kondisi tersebut memiliki simbol masing-masing yang akan memudahkan kamu untuk mengetahui mekanisme penggunaan suatu foto atau gambar. Idealnya, setiap foto atau gambar berlisensi CC akan didampingi dengan simbol dari kondisi yang dikehendaki pemiliknya.

Jadi, jika misalnya suatu foto atau gambar memiliki simbol *Attribution*, *Non-Commercial*, dan *No Derivative Works*, artinya pengguna dapat menggunakan foto tersebut apabila menyebutkan pemiliknya, tidak mengubah konten, dan tidak menghasilkan uang dari pemakaian foto.

c. *Public Domain*

Jika menemukan foto atau gambar dengan lisensi *Public Domain*, artinya sang pemilik telah menyerahkan karyanya kepada domain publik. Dengan

kata lain, pengguna bisa menggunakan, menyalin, memodifikasi, dan menyebarkan foto secara bebas, bahkan untuk kepentingan komersial sekali pun. Pastikan bahwa foto atau gambar yang hendak digunakan memiliki lisensi *Creative Commons* atau *Public Domain*.

Pada lisensi *Creative Commons* pun, pengguna karya foto juga masih harus memerhatikan simbol dari kondisi pemakaian foto yang dikehendaki pemiliknya seperti yang telah dijelaskan di atas. Namun, situs *Jurnal Web* mengatakan bahwa saat ini, seluruh lisensi *Creative Commons* mengharuskan pengguna untuk menyertakan sumber dari foto atau gambar yang digunakan. Berikut hal-hal yang harus dicantumkan saat menuliskan sumber:

- Pencipta / pemilik foto. Nama dari pemilik (*pseudonym / username*) dan tautan menuju profil pemilik foto.
- Judul foto. Apabila tersedia, cantumkan judul dari foto yang digunakan, sekaligus tautan yang mengarah pada situs orisinal di mana foto tersebut dipos.
- Tipe lisensi CC. Nama lisensi CC dan tautan menuju lisensi tersebut.
- *Copyright notices*. Jika pemilik punya permintaan lain yang harus dicantumkan pada penulisan sumber, maka hendaknya pengguna mencantumkannya.

Sebagai contoh, berikut penulisan sumber pada foto atau gambar: “Foto Gitar by John Mayer (CC BY-SA). Untuk lokasi penempatan sumber, pengguna disarankan meletakkannya tepat di bawah foto atau gambar. Selain itu, pengguna juga bisa meletakkannya pada bagian bawah konten tulisan.

Sekarang telah ada lebih dari 227 juta foto berlisensi CC yang tersedia di ranah digital. Sebanyak tiga puluh persen di antaranya bisa digunakan untuk keperluan komersial. Di beberapa situs berikut ini, pengguna bisa menemukan banyak foto atau gambar berlisensi CC:

- *Wikimedia Commons*
- *Flickr: Creative Commons*

- *Pexels*
- *Unsplash*
- *Pixabay*
- *Max Pixel*

Dengan mengetahui lisensi foto digital, pengguna bisa menghindari risiko terjadinya pelanggaran hak cipta.

Penjiplakan fotografi itu diibaratkan layaknya bom waktu. Mungkin saat belum ada yang melaporkan hal itu akan tampak biasa saja, namun sewaktu-waktu persoalan hukum itu dapat meledak kapan saja. Hal lain yang harus diperhatikan pewarta foto, yakni harus mendapatkan izin dari orang yang hendak dipotret jika itu akan digunakan untuk kepentingan komersil seperti *cover* majalah, kalender dan berbagai bentuk publikasi lainnya yang diperjual belikan. Dengan kata lain, jika ada 5 orang yang difoto, maka harus izin kepada kelima orang itu, dan sebaiknya izin tersebut didapatkan dalam bentuk perjanjian tertulis agar lebih aman. Akan tetapi, pers memiliki pengecualian terhadap jenis izin ini, yakni bilamana foto tersebut hendak dipublikasikan untuk 3 alasan. Tiga alasan dimaksud terdiri atas alasan keamanan, kepentingan umum dan /atau keperluan proses peradilan pidana. Alasan kepentingan umum itu sesuai dengan fungsi pers dalam menjalankan kontrol sosial seperti yang dituangkan dalam Pasal 3 UU No. 40 Tahun 1999 tentang Pers. Kontrol sosial dimaksud dapat dicontohkan seperti bentuk peliputan pers yang bersifat investigatif. Jika itu memang *urgent*, maka fungsi pers sebagai alat kontrol sosial akan lebih didahulukan ketimbang persoalan HAKI.

5. Perlindungan HAKI terhadap Karya Desain *Intellectual Property* di Era Digital

Pencurian, penjiplakan dan pembajakan karya desain semakin sering dilakukan di beberapa tahun belakangan ini. Pelakunya sendiri, entah mengapa seakan punya keberanian amat besar dengan men-*discredit* desainer aslinya. Bahkan, pelaku dari kejadian-kejadian menyedihkan ini bukan hanya dari desainer ke desainer lain, namun sering juga dilakukan perusahaan-perusahaan besar dalam

rangka meraup keuntungan secara cuma-cuma (tanpa meng-*hire* desainer itu atau membayar atas hak karyanya).

Beberapa kasus plagiarisme/pembajakan karya desain oleh perusahaan besar terjadi di luar negeri. Tuesday Bassen adalah salah satunya. Beberapa karya ilustrasi buatannya dijiplak oleh perusahaan pakaian *Zara*. Atau ilustrasi “*Doggie Language*” buatan Lili Chin yang dicatut dan dicetak di atas kaus oleh *Kohl*.

Hak cipta otomatis muncul saat karya itu dibuat. Desainer bahkan tidak perlu mendaftarkan haknya di mana-mana supaya hak itu diakui. Cukup wujudkan karyanya secara nyata. Konsekuensinya, ide tidak dapat dilindungi oleh hak cipta. Kalau ada yang menjiplak sebuah ide, desainer tidak bisa menggunakan hak cipta untuk melawan si penjiplak. Yang terpenting, selalu waspada dalam berbagi ide dan selalu wujudkan ide dalam sebuah bentuk nyata supaya hak ciptanya muncul, minimal dalam bentuk sketsa atau tulisan.

Pemerintah melalui Dirjen Kekayaan Intelektual memfasilitasi pencatatan hak cipta, sehingga desainer bisa memiliki surat ‘sakti’ yang menyatakan bahwa desainer tersebut adalah pemegang hak cipta yang sah dari suatu karya cipta tertentu. Tapi, meskipun desainer belum mencatatkan hak ciptanya, mereka tetap berhak untuk menegur, menggugat, dan menuntut orang-orang yang menyalahi hak ciptanya. Desainer bisa minta mereka untuk menghentikan kegiatan pelanggaran mereka, atau mengajak kerja sama resmi supaya bisa menikmati keuntungannya juga. Jika mereka tidak mengindahkan teguran, desainer bisa menempuh jalur hukum, baik perdata maupun pidana. Untuk media sosial, kita bisa *report posting*-an mereka yang memuat karya kita dengan alasan pelanggaran hak kekayaan intelektual. Sayangnya tidak semua media sosial memfasilitasi pelaporan ini.

Tuangkan ide dalam suatu wujud yang nyata. Bubuhkan nama, tahun, dan tempat pembuatan pada karya cipta, supaya jelas siapa pemegang hak ciptanya, kapan dan di mana karya ini dibuat. Kalau sedang ada uangnya, catatkan hak cipta karya desain di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Masa berlaku hak cipta berbeda-beda, tergantung dari jenis karya ciptanya. Misalnya untuk buku, gambar, dan musik, hak cipta berlaku hingga 70 tahun setelah penciptanya wafat.

Sedangkan untuk, misalnya, fotografi dan film, hak cipta berlaku selama 50 tahun sejak pengumuman karya. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik/non-elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

Dikutip dari ulasan seorang desainer, Tara Honor (2012) di situs *business.tutsplus.com*, dalam industri apa pun, akan selalu menghadapi risiko ketika sebuah kerja keras yang dibangun dalam membuat sebuah karya desain tiba-tiba dicuri dan digunakan tanpa mendapat kompensasi apapun. Memang hal tersebut merupakan sebuah risiko bisnis, tetapi dengan sedikit pendidikan dan perencanaan yang matang, hal tersebut dapat dihindari dengan melindungi karya desain *Intellectual Property* (IP) yang diciptakan oleh para perancang atau desainer sehingga memiliki peluang yang jauh lebih baik untuk menghindari pencurian IP.

Namun ketika IP yang dilindungi tersebut dicuri, ada berapa hal yang dapat memperbaiki masalah tersebut dengan cara yang efisien dan etis. Ada dua hal yang harus ada agar sebuah karya desain bisa menjadi sebuah kekayaan intelektual, yaitu ada karya yang dibuat dan undang-undang untuk melindungi hak untuk memiliki dan menggunakan karya. Cara lain untuk mengatakannya adalah bahwa kekayaan intelektual adalah sesuatu yang diciptakan dengan undang-undang yang melindungi hak atas properti itu.

Contoh paling umum dari undang-undang yang tidak melindungi pekerjaan adalah ketika seseorang memberikan perlindungan hukum secara kontraktual. *Copywriter* adalah kelompok yang mudah untuk menggunakan contoh. Mereka menulis konten dan menjualnya kepada orang lain yang sering mengklaimnya, secara hukum, sebagai milik mereka. Salinan yang dihasilkan penulis (konten) adalah kekayaan intelektual. Siapa yang memiliki IP itu akan tergantung pada pengaturan hukum antara *copywriter* dan kliennya.

Perlindungan utama yang dapat dibuat untuk melindungi hasil karya diri sendiri adalah dengan cara menggunakan akal sehat. Sebelum melakukan atau menciptakan sebuah karya, sebaiknya kenali terlebih dahulu siapa klien yang

memesannya. Jangan pernah mengirimkan sebuah karya desain kepada seseorang yang belum pernah bekerja sama sebelumnya atau klien baru. Dengan melakukan langkah-langkah sederhana tersebut, IP bisa terlindungi. Memang terkadang ada permintaan untuk mengirimkan karya kepada klien baru untuk menunjukkan kemampuan atau keahlian yang dimiliki para desainer. Itu memang sudah menjadi risiko yang mungkin sesekali harus ambil, tetapi pastikan untuk berhati-hati dalam situasi tersebut. Jika seseorang klien meminta untuk mengirim konten baru tanpa ada perjanjian, para desainer hendaknya patut berhati-hati. Tidak ada salahnya mengklarifikasi bahkan jika perlu melalui *email*, bahwa seorang perancang atau desainer memiliki hak atas sepotong IP sebelum mengirim sesuatu ke klien baru. Karena mereka atau klien biasa berharap bisa mendapatkan beberapa konten tersebut secara gratis.

Hal penting lain untuk melindungi IP adalah mengetahui hak lepas para desainer itu sendiri. Memahami tentang dasar-dasar kekayaan intelektual yang dilindungi akan sangat berguna untuk mengetahui bagaimana dan kapan seseorang dapat menggunakan IP nya, izin seperti apa yang mereka butuhkan untuk menggunakan IP nya, dan hak-hak apa yang mungkin bisa dimiliki ketika memberikan karyanya kepada seseorang.

Singkatnya, setelah para desainer membuat sesuatu (*situs web*, salinan, skrip, layout, ilustrasi, logo, karakter / *figure*, animasi dan sebagainya), hak cipta karya itu sudah menjadi milik desainernya. Bergantung pada pengaturan atau perjanjian dengan klien, para desainer mungkin kehilangan kepemilikan IP yang dilindungi saat mengirim, mengunggah, mengirim email, dan sebagainya. Pada saat itu, para klien berutang kepada desainer atas karyanya (biasanya bergantung pada apakah mereka menerima / menyetujuinya atau tidak). Karena para desainer bisa kehilangan kepemilikan IP tergantung pada beberapa faktor.

Kontrak atau perjanjian para desainer dengan klien harus menjelaskan kapan mereka memiliki IP nya. Hal tersebut untuk menjaga IP para desainer terlindungi saat mengirimkannya ke pihak klien, meski tidak harus memiliki dokumen resmi. Bahkan menyatakan kalimat dalam *email* seperti, “Saya mempertahankan kepemilikan penuh atas dokumen-dokumen terlampir sampai

pembayaran penuh” adalah suatu kondisi di mana mereka harus setuju jika mereka ingin memperoleh karya dari para desainer.

Tanpa membahas perincian lengkap mengenai kontrak hukum, cukup dengan mengatakan bahwa desainer tidak memberikan hak IP nya kepada klien sebelum melakukan tindakan lain (misalnya penerimaan pekerjaan, pembayaran, *memposting* salinan Anda secara *online*, dan sebagainya) maka pernyataan sederhana seperti di atas dapat menjadi sebuah perbedaan antara menang dan kalah dalam pengadilan jika suatu ketika ada perselisihan.

Permasalahan yang sering terjadi adalah ketika para desainer gagal meninjau atau memahami dengan jelas persyaratan pengiriman IP. Biasanya para perancang atau pencipta diminta untuk mengirimkan karya melalui formulir pengiriman atau sesuai dengan panduan pengiriman tertentu, baik itu menyalin, perangkat lunak, grafik, atau pekerjaan lain. Hal ini wajar saja, tetapi para desainer diharuskan meninjau dengan seksama panduan pengiriman untuk memahami bagaimana kekayaan intelektualnya dipindahkan ke pihak penerima. Dalam banyak kasus, klien berhak memiliki karya langsung dan memiliki hak-hak tertentu, seperti mereka bisa menerbitkan karya yang dikirim dan para desainer tidak dapat menerbitkan kembali karya yang sama tersebut dalam waktu 30 hari. Di lain waktu, klien berhak memiliki karya tersebut setelah para desainer mengirimkannya.

Jika desainer mengirimkan karya seperti desain logo *crowdsourced*, kemungkinan besar desainer akan mempertahankan kepemilikan karya tersebut sampai klien memilih desain yang dianggap tepat dan membayarnya untuk itu. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa kadang-kadang situs *web* akan mempertahankan sebagian kecil dari hak mereka, seperti hak untuk bisa menampilkan karya tersebut jika berada di urutan 3 teratas sebuah kontes desain logo.

Para desainer memiliki hak untuk mengubah ketentuan-ketentuan ini dengan bertanya sebelum pengajuan jika persyaratannya dapat berbeda atau hanya mengirimkan karyanya dengan ketentuan-ketentuan yang dimasukkan. Namun

klien mungkin akan langsung menolak karena mereka tidak menyukai persyaratan baru tersebut, bahkan ketika mereka menyukai karya desainnya sekalipun.

Adapun cara lain untuk menjaga supaya kekayaan intelektual dapat terlindungi adalah melalui penggunaan perjanjian *non-disclosure agreement* (NDA). Ketika para desainer awalnya mulai bekerja dengan beberapa klien, mungkin saat itu terjadi pertukaran ide yang diperlukan sebelum pekerjaan dimulai. Beberapa kasus sering terjadi pada banyak desainer ketika mereka menaruh beberapa ide desain mereka di atas meja dan klien kabur tanpa pembayaran. Meskipun *non-disclosure agreement* bukan cara yang kuat untuk menjaga IP supaya tetap terlindungi, hal tersebut bisa membantu menyaring beberapa klien yang mungkin dengan sengaja akan mencuri pekerjaan atau sebuah karyanya.

Bahkan ketika klien tidak berniat mencuri karya tersebut, terkadang klien melupakan kewajibannya. Dengan mengingatkan bahwa pekerjaan tersebut dibahas di bawah *non-disclosure agreement*, hal ini dapat membantu supaya bisa mendapatkan perhatian klien dengan cepat. Salah satu kunci untuk melindungi pekerjaan dengan *non-disclosure agreement* adalah dengan memberi label apa pun yang dikirim sebagai dokumen rahasia. Bahkan hanya menyimpan 'Klausula Rahasia' di *email footer*, hal ini dapat membantu, tetapi lebih baik bahwa setiap dokumen dimulai dengan pernyataan kerahasiaan. Desainer dapat meletakkan pernyataan di *footer* setiap halaman dokumen pekerjaan. Intinya adalah untuk secara eksplisit menandai bahwa setiap dokumen sebagai dokumen rahasia sampai para desainer memiliki perjanjian / kontrak resmi.

Seperti yang telah diutarakan di atas, kontrak sangat penting untuk mempertahankan IP yang dilindungi. Kebanyakan orang tidak mengerti bahwa dokumen formal tidak diperlukan dalam banyak kasus. Untuk sebuah pekerjaan proyek besar, para desainer akan meluangkan waktu untuk mengembangkan kontrak formal, tetapi untuk proyek kecil biasanya desainer tidak keberatan dengan kesepakatan yang kurang formal. Kurang formal disini berarti masih mencakup semua dasar-dasar kontrak, syarat pembayaran, jadwal pembayaran, standar kualitas kerja, dan sejenisnya. Informasi yang penting masih bisa ditutupi.

Untuk proyek-proyek kecil biasanya lebih nyaman dengan kesepakatan via *email*. Sedangkan untuk proyek yang lebih besar, sering kali dengan memiliki kontrak secara penuh untuk memastikan semua orang ada di halaman yang sama.

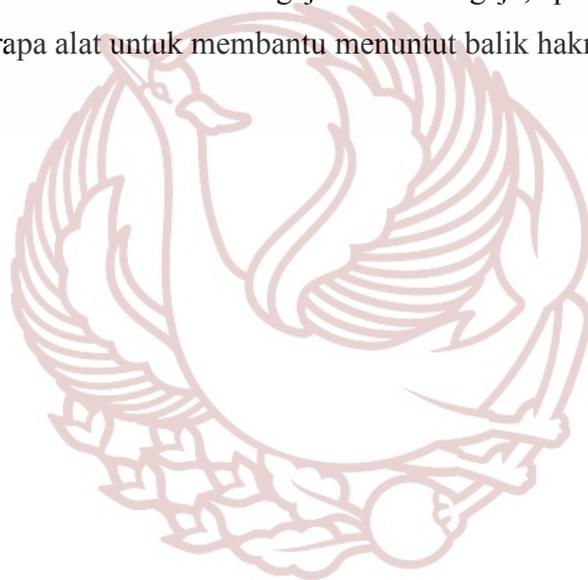
Bagi kebanyakan desainer, pencurian kekayaan intelektual masalahnya bukan di “jika”, tetapi masalah adalah “kapan” itu akan terjadi. Sebagian besar waktu adalah saat menangani proyek-proyek kecil, tetapi kadang-kadang para desainer memiliki klien yang tidak membayar dalam proyek-proyek besar dan masih menggunakan karya desain tersebut. Dalam beberapa kasus, mungkin hanya masalah keterlambatan pembayaran dan beberapa langkah pencegahan yang perlu dilakukan.

Dalam kebanyakan kasus pencurian kekayaan intelektual, sering ditemukan beberapa bentuk komunikasi yang tidak berjalan dengan baik. Biasanya cukup dengan menghubungi para klien, hal tersebut terkadang bisa menyelesaikan masalah. Tetapi ketika cara ini tidak berhasil, langkah selanjutnya adalah mengirimkan kontrak yang telah disepakati dan mengingatkan mereka tanpa syarat pasti bahwa mereka melanggar kontrak tersebut. Cukup dengan mengirim dokumen legal, biasanya hal tersebut akan mendapat perhatian dari klien, dan mereka akan merespon atau melakukan pembayaran secara cepat. Tetapi ketika tidak ada respons yang diberikan dalam waktu 1-3 hari, para desainer hendaknya mengirim sebuah surat resmi yang menuntut agar mereka berhenti menggunakan apa yang masih menjadi kekayaannya. Dalam hal situs *web*, para desainer akan meminta editor untuk segera menarik *posting* yang dikirim dari situs mereka. Hal yang sama berlaku untuk karya gambar atau desain apa pun. Jika sebuah *software*, para desainer akan meminta mereka segera berhenti menggunakannya. Pada tahap ini, mungkin perlu menetapkan beberapa aturan yang jelas dan lebih tegas, misalnya, memberi mereka waktu 3-5 hari agar IP ditarik (atau alangkah baiknya jika klien segera melakukan pembayaran) dan memperjelas apa yang akan terjadi selanjutnya.

Jika surat gencatan dan penghentian tersebut tidak mendapatkan perhatian dari klien, mungkin sudah waktunya untuk melibatkan pengacara, meskipun sayangnya untuk proyek-proyek kecil, waktu dan biaya yang terlibat mungkin

tidak sepadan dengan tindakan hukum. Setidaknya para desainer bisa saling mengingatkan satu sama lain untuk tidak bekerja sama dengan klien yang bermasalah atau dengan kata lain memasukannya ke “daftar hitam” klien.

Mempertahankan kekayaan intelektual yang dilindungi merupakan pertimbangan serius bagi para desainer di pasar saat ini. Sangat mudah para klien untuk melibatkan dan mencuri pekerjaan mereka, dengan asumsi mereka akan pergi dan tidak melawan kerugian. Tetapi dengan sedikit perjanjian dan perencanaan di awal, hal tersebut bisa membantu mengusir klien yang berniat mencuri IP para desainer. Dan ketika seseorang mencoba mencuri IP yang dilindungi, baik secara tidak sengaja atau sengaja, para desainer sekarang memiliki beberapa alat untuk membantu menuntut balik haknya.



BAB V

KESIMPULAN

Meninjau pada pandangan para sarjana hukum (doktrin) yang berkembang, maka dalam hukum ditemukan sebuah pandangan kewajaran penggunaan atau *fair use* yang dapat diartikan sebagai perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran, dengan syarat penggunaan karya cipta dilakukan secara wajar yang tidak merugikan secara ekonomis dan moral kepada si pencipta karya. Hal ini dapat ditemukan dalam UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menjelaskan bahwa perbuatan tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, apabila penggunaan karya cipta orang lain, digunakan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau pembuatan salinan cadangan program komputer (pemilik), yang hanya untuk dipergunakan sendiri, atau dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari si pencipta.

Apabila meninjau pada hukum yang berlaku di Amerika Serikat sebagai perbandingan dan tolak ukur bagi hukum sebagian besar negara-negara, maka *US Copyright Act* telah memberikan ukuran yang cukup jelas, yang dapat dijadikan sebagai faktor penentu untuk menilai bahwa, suatu perbuatan tidak dapat dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta.

Penggunaan karya cipta yang memiliki tujuan untuk kegiatan non-komersial atau tujuan pendidikan, selain memiliki sifat karya cipta, jumlah karya cipta dan substansi karya cipta yang digunakan, harus memiliki tingkat kewajaran (proporsional), yang tidak berakibat kerugian besar terhadap potensi pasar karya cipta atau berakibat kerugian besar terhadap menurunnya nilai jual dari karya cipta tersebut. Pandangan kewajaran terhadap penggunaan karya cipta, (*fair use*) yang telah berkembang di sebagian besar negara telah memberikan kebebasan penggunaan dan perbanyakannya secara terbatas kepada para perseorangan, dengan salah satu syarat yakni non-komersial.

Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan dalam menggunakan dan meng-*copy* karya cipta yang dilindungi, seperti:

1. Membeli foto, musik, video, aplikasi atau *e-book* yang *original* (asli), lalu kita dapat meng-*copy* ke perangkat teknologi digital yang kita miliki (MP3-MP5 player, *smartphone* hingga perangkat komputer). Dalam praktiknya, kegiatan meng-*copy* data untuk diberikan kepada orang lain memang sebenarnya tidak dianjurkan, tetapi dengan kemajuan perangkat teknologi digital hal ini tidak dapat dihindarkan. Oleh karena itu, kegiatan meng-*copy* dengan motif ini masih tetap sah-sah saja, selama untuk kepentingan dan batasan yang telah diatur dalam UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014
2. Membeli foto, musik, video, aplikasi atau *e-book* yang *original* (asli), lalu kita dapat mengubah format (konversi) dari satu format digital ke format digital lainnya, seperti format CDA (format Audio CD yang umum beredar di toko-toko kaset dan CD) ke format MP3 (format kompresi yang umum digunakan pada perangkat teknologi digital, seperti MP3-MP5 player, *smartphone* dan perangkat komputer). Kegiatan kompresi atau mengubah format data digital dapat dilakukan, selama data kompresi tidak merubah atau menghilangkan sebagian atau keseluruhan dari karya cipta yang asli, yang dapat menghilangkan atau membiaskan identitas si pencipta pada karya ciptaannya tersebut.

Perlu diketahui bahwa perlindungan terhadap Hak Cipta tidak terbatas pada karya seni yang telah diproduksi dan dipasarkan secara meluas, tetapi perlindungan Hak Cipta juga meliputi seluruh karya (foto, musik, video, aplikasi, *software* hingga *e-book*) yang telah diciptakan sendiri, tanpa perlu memproduksi dan memasarkan secara masal. Hal ini sesuai dengan Pasal 2 UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa, sifat Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi si pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan yang berlaku.

