



Vol: 05 No 01 2023

Diterima Redaksi: 29-05-2023 | Revisi: 05-06-2023 | Diterbitkan: 30-07-2023

Copyright And Music And Song Art Works In The Digital Era

Dwi Anindya Harimurti

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahaputra Riau
email: dwianindyaharimurti@gmail.com

Abstract

In the last 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 which is in the field of copyright. A number of cases of copyright infringement were committed by art creators and the public in general, both consciously and unconsciously due to the lack of knowledge about copyright, especially now that all the information needed is readily available on the Internet. This condition provides a huge opportunity to plagiarize a work of art. Through library research, this study focuses on the perspective of limitations and exceptions to copyrights for works of art in the digital era and describes the concepts of regulation and protection.

Keywords: Copyright, Artwork, Digital Era.

Hak Cipta Dan Karya Seni Musik Dan Lagu Di Era Digital

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. Sejumlah 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 (library research), kajian ini fokus pada perspektif pembatasan dan pengecualian hak cipta karya seni di era digital serta memaparkan konsep pengaturan serta perlindungannya.

Kata kunci: Hak Cipta, Karya Seni, Era Digital.

1. Pendahuluan

Di era digital ini, hak kekayaan intelektual menjadi salah satu permasalahan hukum yang semakin kompleks. Hakikat hukum yang dinamis dan mengikuti perubahan zaman sudah semestinya menjadi jawaban mengapa peraturan Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) juga semakin berkembang. Apalagi di dunia yang semakin modern ini, era digital telah mendorong segala perubahan perilaku masyarakat di setiap aspek kehidupan. Hal ini tidak terkecuali dalam bidang perlindungan hak cipta yang merupakan bagian dari HaKI.

Seringkali dapat dilihat berbagai macam bentuk aktivitas modernisasi yang bersinggungan dengan perlindungan hak cipta. Istilah hak kekayaan intelektual (HaKI) merupakan padanan dari istilah Intellectual Property Right (IPR). HaKI adalah suatu bidang hukum yang mengatur hak-hak hukum yang

berkaitan dengan upaya kreatif atau reputasi komersial dan good will [1]. Menurut Rachmadi Usman, HaKI dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya-karya tersebut merupakan kebendaan tidak terwujud yang merupakan hasil kemampuan intelektualitas seseorang atau manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui daya cipta, rasa, karsa dan karyanya yang memiliki nilai-nilai moral, praktis dan ekonomis.

Hak cipta adalah hak alam, dan menurut prinsip ini bersifat absolut, dan dilindungi haknya selama si pencipta masih hidup dan beberapa tahun setelahnya [2]. 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.

Diantara semua kemudahan itu, ternyata terdapat banyak kerugian yang didapatkan oleh pemiik hak cipta yang dimana kerugian tersebut berasal dari pihak lain yang tidak memiliki hak, oleh karena itu karya cipta digital membutuhkan perlindungan yang lebih dibandingkan karya cipta konvensional. Perlindungan karya cipta yang diterapkan terhadap karya cipta konvensional tidak bisa serta merta diimplementasikan terhadap karya cipta digital. Karena karya digital banyak dipengaruhi kemajuan teknologi, maka teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana perlindungan karya cipta digital. Diperlukan adanya pengaturan pemanfaatan teknologi terhadap perlindungan hak cipta terhadap karya digital di dalam hukum positif hak cipta [3].

Bila hak itu diambil darinya, ia tak lebih dari seorang budak [4]. 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. Salah satu implikasi dari perkembangan teknologi informasi yang saat ini menjadi perhatian penting adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI). Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Berdasarkan Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs) yang merupakan perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual berkaitan dengan perdagangan dalam Badan Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual ini meliputi copyrights (hak cipta), dan industrial property (paten, merek, desain industri, perlindungan sirkuit terpadu, rahasia dagang dan indikasi geografis asal barang).

Diantara hak-hak tersebut, Hak Cipta yang semula bernama hak pengarang (author rights) merupakan kajian Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwar, serta pembuat film dan piranti lunak (*software*) [5]. Disamping memberikan manfaat, tingginya penggunaan internet justru telah memberi akibat berupa ancaman terhadap eksistensi karya cipta dan invensi yang ditemukan oleh para penghasil Hak Kekayaan Intelektual. Internet memiliki beberapa karakteristik teknis yang membuat masalah-masalah HaKI tumbuh dengan subur [6]. Salah satu masalah yang timbul adalah berkaitan dengan pembajakan Hak Cipta. Hak Kekayaan Intelektual memang berperan penting dalam kehidupan dunia modern dimana di dalamnya terkandung aspek hukum yang berkaitan erat dengan aspek teknologi, aspek ekonomi, maupun seni budaya.

Hak Kekayaan Intelektual adalah sistem hukum yang melekat pada tata kehidupan modern terutama pada perkembangan hukum Hak Cipta terhadap produk digital. Jika melihat banyaknya kasus yang terjadi sesungguhnya tidak ada perbedaan hukum Hak Cipta antara karya cipta digital (termasuk musik digital, film digital, program atau dokumen digital) dan karya cipta non-digital karena merujuk pada karya cipta saja. Namun pada beberapa kasus pelanggaran Hak Cipta, karya cipta digital menjadi substansi baru dalam hukum Hak Cipta. Yang menjadi spesifikasi dalam karya cipta digital yaitu ide atau gagasan maupun pikiran yang sudah tertuang dalam bentuk karya intelektual yang dibuat dengan bantuan

teknologi digital dengan proses pengalihwujudan atau konversi dari bentuk fisik (misalnya buku, kaset atau CD) ke dalam bentuk digital (misalnya e-book, MP3) atau karya cipta yang langsung dihasilkan dalam media digital tanpa melewati proses pengalihwujudan atau konversi.

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 [7]. 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.

Pada Pasal 8 UUHC Nomor 28 Tahun 2014 Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Pada Pasal 9 ayat (1), (2), dan (3) UUHC juga ditegaskan sebagai berikut: Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.

Pada ayat (2) UUHC menjelaskan bahwa setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Lalu pada ayat (3) dikatakan setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

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 [8]. Persoalan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam upaya perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital ini adalah masalah proses penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap karya cipta yang yang dihasilkan dari proses alih media atau digitalisasi dan yang dibuat langsung dalam format digital disertai masalah masalah seperti kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Hak Cipta itu sendiri dan kondisi ekonomi bangsa Indonesia yang secara tidak langsung mendukung tindakan pelanggaran Hak Cipta.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Artinya penelitian akan dibahas dalam bentuk paparan yang diuraikan dengan kata-kata secara cermat dan seteliti mungkin. Metode pendekatan adalah suatu pola pemikiran secara ilmiah dalam suatu penelitian. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis normatif. Yuridis normatif yaitu dalam menganalisis data didasarkan pada asas-asas hukum dan perbandingan-perbandingan hukum yang ada dalam masyarakat. Disebut demikian, karena hukum dikonsepkan sebagai manifestasi makna simbolik pelaku sosial. Oleh sebab itulah penelitian ini dibuat untuk mengetahui Bagaimana pengaturan dan proses perlindungan karya seni musik dan lagu di era digital.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode sistematis, dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya [9]. Oleh karena itu sebelum penulis melakukan penelitian, hendaknya penulis menentukan terlebih dahulu mengenai metode yang dipakai. Adapun metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah hukum normatif. Penelitian hukum dengan pendekatan doktrinal yang bersifat normatif, atau penelitian hukum yuridis normatif atau penelitian hukum normatif pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang akan mengkaji aspek-aspek (untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam) internal dari hukum positif [10]. Dengan pendekatan Undang-Undang (*Statue Approach*) dan Kepustakaan sebagai sumber data primer yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perlindungan HAKI terhadap Karya Seni Musik Dan Lagu di Era Digital

Perubahan pesat teknologi ke arah kemajuan globalisasi berdampak ke hampir semua aspek kehidupan masyarakat. Apabila pemanfaatan teknologi tidak diatur dengan baik, maka ada kecenderungan pemanfaatan teknologi tersebut menjadi tidak terkendali yang berakibat pada pelanggaran hukum. Era globalisasi saat ini menjadi sangat tergantung pada kemajuan teknologi yang dapat menciptakan efisiensi dengan jangkauan wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas-batas negara.

Salah satu wujud teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah teknologi internet [11]. Tanda yang signifikan dalam era digital saat ini adalah perkembangan yang sangat cepat pada sektor ilmu pengetahuan dan teknologi [12]. Tantangan era digital di Indonesia utamanya dimana bangsa Indonesia harus berusaha menyelaraskan atau mengikuti perkembangan zaman akan perkembangan teknologi dunia, karena perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Bangsa Indonesia harus meningkatkan kreatifitasnya dalam dunia teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini dalam kondisi yang serba mutakhir. Ketika teknologi konversi data muncul, banyak karya cipta konvensional yang telah diubah ke dalam media digital.

Dalam kaitan dengan konversi bentuk digital ini, banyak pekerjaan dan produk karya cipta dapat dengan mudah diakses oleh kebanyakan orang-orang dengan bantuan dari komputer, perangkat lunak dan jaringan internet. Dengan berkembangnya era digital saat ini para penghasil karya cipta memiliki pilihan teknologi yang dapat membantu dalam berkarya dan berkreasi dengan lebih mudah, maksimal, dan sempurna. Para pencipta dan atau pemegang Hak Cipta juga memiliki pilihan teknologi untuk lebih mendekatkan diri pada masyarakat luas. Pengaruh kemajuan teknologi digital yang tidak sehat akan berdampak jauh lebih berbahaya dibandingkan dengan keunggulan dan kemanfaatannya, terutama dikalangan netter pemula.

Dengan semakin mudah diakses banyak orang semakin banyak pula orang yang mengalterasi, duplikasi, mengganggakan, dan distribusi. Maka semakin lemah perlindungan hukum terhadap pencipta. Potensi pelanggaran atas *moral rights and economic rights* pencipta dan atau pemegang Hak Cipta semakin besar ketika tulisan yang diakses tanpa mencantumkan nama, menggunakan karya tidak sesuai peruntukannya. Melihat kasus pelanggaran Hak Cipta karya digital yang terjadi di Indonesia, Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 belum sepenuhnya menyempul dan memberi solusi hukum untuk kasus yang berbasis teknologi. Berdasarkan pengumuman yang dilansir Kantor Perwakilan Dagang Amerika Serikat (*United State Trade Representative*) di Washington DC dalam laporan tahunan yang dikenal dengan 2012 Special 301 Report bahwa Indonesia termasuk dalam daftar "*priority watch list*." Negara sangat bermasalah dalam pelanggaran Hak Cipta atau kekayaan intelektual.

Bentukbentuk pelanggaran hak cipta yaitu:

1. Memperbolehkan suatu tempat pementasan umum untuk digunakan sebagai tempat menggelar pementasan atau penayangan karya yang melanggar hak cipta.
2. Penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, tanpa menyebutkan/mencantumkan sumbernya;

3. Pengambilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar pengadilan dengan tidak menyebutkan/ mencantumkan sumbernya;
4. Pengambilan ciptaan pihak lain tanpa menyebut atau mencantumkan sumbernya baik seluruhnya atau sebagian guna keperluan ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan atau pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta;
5. Perbanyakan suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tuna netra, kecuali jika perbanyakan itu bersifat komersial;
6. Perbanyakan suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang non komersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya tanpa menyebutkan atau mencantumkan sumbernya;
7. Perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur seperti ciptaan bangunan tanpa menyebutkan atau mencantumkan sumbernya;
8. Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri tanpa menyebut atau mencantumkan sumbernya [13].

Pesatnya perkembangan kemajuan teknologi dewasa ini ternyata telah membuat tinggi dan maraknya pembajakan karya cipta lagu. Perbuatan-perbuatan yang termasuk melanggar hak moral pencipta lagu adalah apabila tanpa izin:

1. meniadakan atau tidak menyebutkan nama pencipta lagu ketika lagu Dipublikasikan;
2. mencantumkan namanya sebagai pencipta lagu padahal dia bukan pencipta lagu tersebut;
3. mengganti atau mengubah judul lagu; dan/atau
4. mengubah isi 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. 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.

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 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. Pada prinsipnya, karya cipta dalam bentuk tradisional tidak akan kehilangan perlindungan Hak Cipta apabila diubah ke dalam bentuk digital. Sebaliknya sebuah pesan digital dalam bentuk email juga akan dilindungi oleh Hak Cipta sama seperti halnya jika pesan tersebut

ditulis tangan, diketik, ataupun dicetak dalam bentuk surat pada kertas. Sebagian besar karya cipta dalam bentuk digital dilindungi oleh Hak Cipta, termasuk di dalamnya aktifitas online. Dengan kata lain, tidak mungkin melakukan aktifitas di internet dan menikmati informasi yang ada tanpa melibatkan satu atau lebih hak yang dimiliki oleh pemilik Hak Cipta.

Misalnya menampilkan sebuah halaman web telah melibatkan dua tindakan terhadap muatan website yang dilindungi oleh Hak Cipta, yaitu pengguna yang menampilkan website dikatakan telah membuat copy atau salinan atas halaman website dan pemilik website sendiri disebut telah melakukan aktifitas menampilkan karya cipta kepada publik. Semua Tindakan tersebut merupakan hak yang secara eksklusif dimiliki oleh pemilik Hak Cipta berdasarkan undang-undang. Karya cipta dalam bentuk digital memang sangat mudah untuk di duplikasi dan hasil atas perbuatan tersebut juga nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya. Tidak hanya itu, orang pun dapat melakukan modifikasi terhadap hasil penggandaan tersebut dan mendistribusikannya ke seluruh dunia dengan nyaris tanpa biaya.

Di satu sisi, hal ini tentu membuat sangat mudah bagi hampir semua orang untuk melanggar Hak Cipta milik orang lain dalam skala yang sangat besar, tetapi di sisi lain sangat sulit bagi pemilik Hak Cipta untuk mengetahui tentang terjadinya pelanggaran, mengenali, atau pun kemudian melakukan upaya hukum. Beberapa pemilik Hak Cipta tidak jarang pula meniadakan upaya tuntutan hak terhadap karya yang dihasilkannya sebagai upaya meningkatkan promosi usaha atau bisnisnya. Misalnya, penerbit atau pemilik usaha di internet menyediakan muatan web secara gratis sebagai bentuk iklan atau promosi terbuka dalam mengajak pembaca yang membuka web tersebut untuk membeli produk barang atau jasa yang mereka cantumkan dalam web.

Seperti Hak Cipta pada umumnya, perlindungan karya cipta berbasis media digital diperoleh secara otomatis (*automatic protection*) untuk semua bentuk karya yang termasuk dalam kualifikasi perlindungan Hak Cipta, sehingga pemilik dan atau pemegang Hak Cipta di internet memiliki hak-hak eksklusif, yaitu Hak menggandakan karya cipta (*the reproduction rights*), Hak membuat karya derivatif (*the adaptation right*), Hak mendistribusikan karya cipta kepada publik (*the distribution right*) Hak mempertunjukkan karya cipta kepada publik (*the public performance right*) dan Hak memamerkan karya cipta kepada publik (*the public display right*). Undang-Undang Hak Cipta memuat tentang pembatasan Hak Cipta yang terkait dengan pendidikan. Hal tersebut tercantum pada Bab II Undang-Undang Hak Cipta Bagian Kelima.

Tentang penggunaan literatur dalam mencantumkan sumber yang ditentukan, atau kewajiban pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan atau memperbanyak ciptaan tersebut atau dapat juga menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan atau perbanyak ciptaan tersebut. Hal ini dilakukan terhadap ciptaan dalam ilmu bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, serta penelitian dan pengembangan [14]. Setiap pencipta atau pemegang izin Hak Cipta bebas untuk dapat menggunakan hak ciptanya, akan tetapi undang-undang menentukan pula adanya pembatasan terhadap penggunaan Hak Cipta itu. Pembatasan tersebut dimaksudkan supaya para pencipta dalam kegiatan kreatif dan inovatifnya tidak melanggar norma-norma atau asas kepatutan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, terutama di negara hukum seperti Indonesia mengingat hasil ciptaan umumnya akan dijual ke pasar (dalam dan luar negeri) untuk memperoleh keuntungan ekonomis bagi para pencipta atau pemegang izin guna dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Hak ekonomi merupakan suatu hak yang memungkinkan Pencipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari ciptaannya, dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan, dan penyewaan ciptaan. Prinsip *alter ego* adalah prinsip yang meletakkan dasar pengakuan ekonomi maupun hak moral dari pencipta, sehingga pencipta mempunyai hak alamiah untuk memanfaatkan ciptaannya. Pada hakikatnya prinsip *alter ego* adalah prinsip yang meletakkan dasar pengakuan ekonomi maupun hak moral dari pencipta, dan tidak bisa diganggu gugat kepemilikannya terhadap suatu invensi yang diciptakannya, namun secara umum prinsip *alter ego* menekankan penghargaan yang tinggi kepada pencipta dengan ciptaannya dan melekat pada diri pencipta [15].

Oleh karena sudah ditentukan pembatasan oleh ketentuan undang-undang, maka kebebasan penggunaan Hak Cipta tidak boleh melanggar pembatasan tersebut. Apabila pembatasan tersebut dilanggar oleh pencipta dan pemegang izin Hak Cipta, maka pencipta akan memperoleh sanksi hukum. Dalam Hak Cipta dikenal adanya perkecualian Hak Cipta yang berarti tidak berlakunya hak eksklusif yang diatur dalam hukum tentang Hak Cipta. Contoh perkecualian Hak Cipta adalah doktrin *fair use* atau *fair dealing* yang diterapkan pada beberapa negara yang memungkinkan perbanyak ciptaan tanpa

dianggap melanggar Hak Cipta. Berdasarkan UUHC ada beberapa hal yang dinyatakan tidak melanggar Hak Cipta yaitu dalam Pasal 14 sampai dengan Pasal 18. Perlindungan Hak Cipta sesungguhnya meletakkan Hak Cipta sebagai alat untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta, membatasi penggunaan Hak Cipta dan menindak segala bentuk pelanggaran Hak Cipta sebagaimana yang telah dirumuskan melalui ketentuan Hak Cipta.

Perlindungan diberikan supaya tidak timbul pelanggaran atau kejahatan di bidang hak pengarang itu. Adapun prinsip tadi terdapat pada Uni Konvensi Bern (*Bern Convention Union*) 1948 dalam pasal 2 ayat 4 menyatakan karya-karya yang disebut dalam pasal ini akan menerima perlindungan dalam semua negara persatuan (Persatuan Hak Cipta Bem). Perlindungan ini berlaku untuk kepentingan si pencipta dan wakil-wakilnya serta kuasa kuasanya yang sah. (*The Works mentioned in this Article shall enjoy protection in all countries of the Union. This protection shall operate for the benefit of the author and his legal representatives and assignees*) [16].

Adanya pemahaman atas perlindungan Hak Cipta sebagaimana rumusan tersebut, hal ini tentu harusnya mampu diharmonisasikan pada upaya pengakomodasian teknologi sebagai alat perlindungan Hak Cipta. Bilamana teknologi diakomodasi sebagai alat perlindungan Hak Cipta, maka kedudukan teknologi sebagai penguat perlindungan Hak Cipta atas karya digital tidaklah hanya diposisikan sebagai alat pencegahan dari penyalahgunaan Hak Cipta atas karya digital, tetapi diharapkan dapat berfungsi untuk pengawasan dan penindakan atas pelanggaran Hak Cipta serta mampu menyeimbangkannya dengan akses informasi publik sebagaimana yang dikonseptualisasikan dalam doktrin fair use. Mengalihwujudkan dokumentasi digital seperti dari media kaset yang berisi musik yang kemudian dikonversikan ke file MP3 yang digunakan untuk kepentingan pribadi dan bukan komersial juga tidak lepas dari perlindungan hukum.

Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC dinyatakan bahwa “Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku” sepanjang pengalihan wujud karya cipta dari media kaset menjadi file MP3 tersebut adalah semata-mata untuk penggunaan pribadi dan bukan dikomersilkan, tindakan tersebut tidaklah melanggar Hak Cipta. Karena yang dilarang dan dinyatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta yaitu pengumuman dan perbanyakan terhadap suatu ciptaan yang dilakukan oleh orang yang tidak memiliki hak atau bukan pemegang Hak Cipta. Berdasarkan Pasal 1 ayat (5) UUHC yang dimaksud dengan “Pengumuman adalah pembacaan penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.”

Disamping itu Pasal 57 UUHC juga diberikan perlindungan bagi pihak yang beritikad baik untuk tidak dapat digugat ganti rugi dalam hal pihak tersebut memperoleh suatu Ciptaan semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial. Hukum Hak Cipta melihat bahwa melakukan digitalisasi dari media kaset ke dalam bentuk file MP3 bukanlah pelanggaran Hak Cipta sepanjang dipergunakan hanya untuk konsumsi pribadi dan tidak merugikan kepentingan ekonomi yang wajar dari pemegang Hak Cipta. Walaupun begitu digitalisasi untuk keperluan pribadi tidak menutup kemungkinan menjadi sebuah pelanggaran, karena pelanggaran yang banyak terjadi justru awalnya digunakan untuk kepentingan pribadi. Pelanggaran Hak Cipta tentunya sangat membawa dampak buruk bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang karya cipta lainnya. Tanpa adanya perlindungan hukum yang memadai atas Hak Cipta seseorang, maka akan sangat mengurangi daya inovasi dan kreatifitas pencipta dan dapat merugikan banyak pihak. Sudah menjadi kewajiban dari negara melalui instansi yang berwenang untuk mampu melindungi hasil karya cipta terutama berbasis digital dengan melakukan penegakan hukum terhadap para pelanggarnya.

Tetapi hal penting yang harus diperhatikan penegakan hukum Hak Cipta harus hati-hati dalam memilah bentuk pelanggaran yang dilakukan dan diharapkan penegak hukum betul-betul dapat memahami tentang makna akan Hak Cipta sesungguhnya tanpa menggeneralisasikan begitu saja suatu perbuatan pelanggaran Hak Cipta dalam pemikiran orang atau masyarakat awam. Sanksi hukum yang tegas diharapkan dapat mengurangi atau memberikan efek jera para pelaku pelanggaran Hak Cipta yang tanpa izin dan prosedur hukum menggunakan karya cipta orang lain dengan maksud tertentu untuk mencari keuntungan tersendiri dan disalahgunakan pemanfaatannya. Pemberian sanksi hukum dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tidak akan menjamin pelanggaran Hak Cipta dapat

berkurang, sejauh kesadaran hukum masyarakat akan Hak Cipta orang lain masih rendah dan kurang menghargai akan pengorbanan hasil karya intelektualitas orang atau bangsa lain.

4. Kesimpulan

Digitalisasi karya cipta telah membuat proses menyalin, mempublikasikan dan mendistribusikan hasil karya salinan digital menjadi sangat mudah. Kemajuan teknologi digital dengan media konversi sangat memberikan dampak positif bagi insan-insan penghasil karya cipta diantaranya publikasi karya cipta di media digital menghemat biaya dan waktu pendistribusian, karya cipta yang ditampilkan pun dapat dilihat oleh semua orang di seluruh dunia dengan mengakses media digital tersebut. Namun, dampak negatif juga muncul dari digitalisasi karya cipta digital yaitu penggandaan atau perbanyakan secara ilegal perangkat lunak (software) pada komputer, foto digital, musik digital, film digital, e-book dan e-journal dan karya cipta digital lainnya yang menimbulkan kerugian moral dan ekonomi bagi si pencipta.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara normatif mengatur Hak Cipta atas karya cipta digital. Namun seiring perkembangan zaman yang modernitas, media digital pun semakin berkembang terutama dalam menghasilkan karya cipta. Pelanggaran Hak Cipta yang berbasis media digital semakin sulit diminimalisir dengan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Sudah menjadi kewajiban dari negara untuk mampu melindungi hasil karya cipta terutama berbasis digital dengan melakukan penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap para pelaku pelanggaran. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan perangkat aturan yang mengikuti perkembangan zaman seperti di negara-negara maju Amerika Serikat, Australia, Singapura, dan lainnya. Sangat penting bahwa aturan hukum ditetapkan dan diterapkan secara tepat, untuk memastikan bahwa teknologi digital yang terus berkembang tidak merusak prinsip dasar Hak Cipta.

Daftar Pustaka

- [1] D. Bainbridge, "Intellectual Property, dikutip dari Ridwan Khairandy, Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perspektif Hukum, Cetakan Pertama," Yogyakarta, Total Media, 2009, p. 23.
- [2] B. A. Riswandi, "Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia," Yogyakarta:, FH UII Press, 2009.
- [3] G. R. P. T. A. A. Ujang Badru Jaman, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," *JURNAL RECHTEN: RISET HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA*, vol. 3, no. 1, p. 13, 2021.
- [4] Soelistyo, "Hak Cipta Tanpa Hak Moral," Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2011.
- [5] B. A. Riswandi, "Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital," Yogyakarta, Citra Aditya Bakti, 2017.
- [6] S. R. Syahdeini, "Kejahatan & Tindak Pidana Komputer," Jakarta, Pustaka Utama Grafiti, 2009, p. 59.
- [7] R. F. K. I. B. Y. Andry Setiawan, "Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang," *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [8] M. L. Abdul Wahid, "Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)," Bandung, PT. Refika Aditama, 2010, p. 32.
- [9] A. Purwati, "Metode Penelitian Hukum: Teori & Praktik," Surabaya, CV. Jakad Media Publishing, 2020, p. 4.
- [10] M. A. Kornelius Benuf, "Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer," *Jurnal Gema Keadilan*, vol. 7, no. 1, p. 23, 2020.
- [11] O. Saidin, "Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual," Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, 2005, p. 519.

- [12] Syafrinaldi, "Hak milik Intelektual Dan Globalisasi," Pekanbaru, UIR Press, 2006, p. 37.
- [13] M. S. A. T. K. Angelita Dumawati Losung, "KAJIAN HUKUM TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG HAK CIPTA," *Lex Privatum*, vol. IX, no. 9, p. 44, 2021.
- [14] S. S. Budi Agus Riswandi, "Masalah - Masalah HAKI Kontemporer," Jogjakarta, Gitanagari, 2006.
- [15] M. Hafizh, "THE IMPLEMENTATION OF SONG WRITER'S ALTER EGO PRINCIPLE RELATED TO ACT NUMBER 28/2014 REGARDS COPYRIGHTS," *JURNAL POROS HUKUM PADJAJARAN*, vol. 1, no. 1, p. 140, 2019.
- [16] O. Yanto, "KONVENSI BERN DAN PERLINDUNGAN HAK CIPTA," *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, vol. 6, no. 1, p. 117, 2016.