

**PERAN *DIGITAL RIGHT MANAGEMENT* SEBAGAI TEKNOLOGI
PENGAMAN ATAS UPAYA PERLINDUNGAN HAK CIPTA DARI
PEMBAJAKAN**

Mei Diana Lara Kharisma, Nur Hakim, Marni Emmy Mustafa

Universitas Jayabaya, Indonesia

E-mail: diandiandian47@gmail.com, dr.nurhakim@pascajayabaya.ac.id,
em_syd2000@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam perkembangannya para ahli teknologi internet dan Hak Cipta berupaya menciptakan teknologi sebagai Upaya perlindungan hak cipta dari pembajakan berupa *Digital Right Management* yang digunakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk membatasi penggunaan suatu media atau alat digital. Dengan adanya peran *Digital Right Management* sebagai teknologi pengaman mampu menerapkan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dari pembajakan digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang dilakukan sebagai Upaya mendapatkan data yang diperlukan sehubungan dengan permasalahan. Data yang digunakan dengan data sekunder dan bahan tertier. Di samping itu juga digunakan data primer sebagai pendukung bahan hukum data sekunder. Untuk analisis data dilakukan dengan metode yuridis kualitatif. Hasil analisis yang didapat ialah peran *Digital Right Management* paling utama ialah untuk memberikan perlindungan terhadap konten digital, memastikan keaslian konten, menyediakan verifikasi transaksi yang tidak dapat disangkal, dan mendukung proses identifikasi sumber konten. Perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dari pembajakan digital dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu perlindungan hukum preventif dan represif.

Kata Kunci: digital right management; hak cipta; pembajakan

ABSTRACT

As technology and copyright law have evolved, experts have sought to create technologies to protect copyrights from piracy. One such technology is Digital Rights Management (DRM), which is used by creators or copyright holders to restrict the use of digital media or devices. The implementation of Digital Rights Management as a security technology enables copyright holders to enforce legal protection against digital piracy. The research method employed in this study is normative legal research, conducted to obtain the necessary data related to the issue. The data used includes secondary data and tertiary materials. Additionally, primary data was utilized to support the secondary legal data. Data analysis was carried out using a qualitative juridical method. The analysis revealed that the primary role of Digital Rights Management is to provide protection for digital content, ensure content authenticity, provide undeniable transaction verification, and support content source identification.

Legal protection for copyright holders against digital piracy can be divided into two main types: preventive and repressive legal protection.

Keywords: *digital right management; copyright; piracy*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai falsafah *grundslash* negara Indonesia telah mengamanatkan dalam sila kelima bahwa keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Makna yang terkandung dalam sila kelima tersebut bukanlah hanya terkait permasalahan hak sipil dan politik, namun dibutuhkan adanya pemenuhan hak-hak ekonomi (Panduwinata, 2013). Begitu pula merujuk kepada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia dijelaskan bahwa salah satu cita cita bangsa Indonesia ialah mensejahterakan rakyatnya (Lutviansori, 2010).

Hak Kekayaan Intelektual adalah hak atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia dan mempunyai hubungan dengan hak seorang secara pribadi yaitu hak asasi manusia dan dapat diperlakukan sama dengan bentuk-bentuk kekayaan lainnya. Salah satu perlindungan atas kekayaan intelektual ialah terhadap cipta produk (Yanuar, 2011). Hak cipta dapat diartikan sebagai hak eksklusif yang hanya dimiliki oleh pencipta atas hasil karya atau hasil olah gagasan pencipta dalam menggunakan sebuah hasil karya ataupun pemilik hak untuk membatasi pemanfaatan dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah atas suatu ciptaan (Riswandi & SH, 2017).

Di Indonesia permasalahan dalam upaya perlindungan Hak Cipta atas karya digital menjadi masalah proses penegakan hukum dan perlindungan terhadap karya cipta 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 (Riswadi, 2016).

Tingginya angka pembajakan dan pengabaian atas perlindungan Hak Kekayaan Intelektual menjadikan kerugian yang dialami oleh pencipta atau industri yang bergerak di prosudki karya digital juga semakin tinggi seiring dengan tingginya angka pembajakan ciptaan digital (di Ruang Publik, n.d.).

Setidaknya terdapat 8 (delapan) faktor yang menyebabkan tingginya angka pembajakan *digital content*, yaitu:

1. *Timing*, dimana pengguna illegal selalu menginginkan akses terlebih dahulu dari sebuah konten digital sebelum konten itu sendiri didistribusikan secara resmi;
2. *Ease*, Kemudahan dalam mencari dan mengakses atas ciptaan digital yang dikehendaki di internet;
3. *Price*, factor harga juga berpengaruh dalam perilaku konsumen yang lebih memilih produk bajakan yang tidak ada perbedaan kualitas jauh di bawah produk aslinya;
4. *Acces*, penyedia layanan atau *content provider* tidak bisa mengetahui dengan cepat apakah konten yang ada legal atau tidak;
5. *Government Restriction*, beberapa negara tertentu membatasi akses atau konten digital tertentu;
6. *Use Format and Introporability*, semakin mudah cara bertukar digital works yang illegal, apalagi kalua ciptaan digital tersebut tidak disertai dengan teknologi proteksi yang memadai;

7. *Timeliess* karya digital yang ingin diakses, diunduh atau digunakan bisa disimpan diakses dan diubah sewaktu-waktu tanpa mengurangi kualitas ciptaan itu sendiri;
8. *Lack of Education and Awareness*, konsumen banyak yang tidak cukup mempunyai pengetahuan dalam menggunakan ciptaan digital, tidak memahami syarat dan ketentuan penggunaan, peringatan hak cipta dan Tindakan yang dilarang (Rahayu, 2016).

Karya digital banyak berguna pada industri kreatif untuk memperluas karyanya agar lebih diketahui banyak orang, dari mulai platform musik, platform streaming siaran langsung, platform film dan lain-lainnya. Dengan begitu lahirlah lebih banyak platform demi menunjang kebutuhan tersebut terutama di Indonesia yang salah satunya yaitu platform comika.id.

Comika.id adalah platform untuk para komika (pelaku *stand up comedy*) dan pencinta *stand up comedy* pada khususnya dan komedi secara general di Indonesia. Komika bisa menjual pertunjukan *stand up comedy* baik *show stand up comedy* tunggal, kelompok, maupun *stand up comedy* dari komunitas untuk dijadikan karya video *digital download* yang akan ditawarkan kepada seluruh pencinta *stand up comedy*. Sehingga karya-karya komedi tidak hanya berhenti di hari pertunjukan saja, tapi bisa dinikmati selalu kapan saja (Sasmito & Widjaja, 2019).

Hak cipta atas karya digital download pada situs comika.id sepenuhnya dimiliki oleh masing-masing pemilik dan/atau penampil pertunjukan. Situs comika.id tersebut menerapkan bahwa tanpa ijin tertulis, pihak lain tidak memiliki hak untuk mendistribusikan produk comika.id secara berbayar dan gratis dalam bentuk apapun. Segala bentuk pelanggaran akan diselesaikan secara hukum yang berlaku. Hal tersebut diberlakukan oleh situs comika.id guna mencegah pelanggaran hak cipta (Damian, 2014).

Permasalahan pelanggaran hak cipta oleh beberapa ahli di bidang hak cipta dan teknologi informasi diyakini bahwa hal tersebut tidak dapat diselesaikan hanya berdasarkan pada satu pendekatan saja. Pelanggaran hak cipta dengan menggunakan teknologi internet akan dapat dikurangi jumlahnya melalui upaya kolaborasi antara pendekatan teknologi (*technical approach*) dan pendekatan hukum (*judicial approach*) (Pratiwi et al., 2022).

Permasalahan pelanggaran hak cipta ini sebagaimana yang terjadi pada kasus yang menimpa beberapa karya musik dan lagu milik artis terkenal Melly Goeslaw menjadi contoh nyata dari masalah ini. Menanggapi situasi tersebut, Melly Goeslaw, bersama dengan tim kuasa hukumnya serta PT. Aquarius Musikindo dan PT. Aquarius Pustaka, telah mengajukan uji materi ke Mahkamah Konstitusi dengan registrasi perkara No. 84/PUU-XXI/2023. Dalam gugatan uji materi yang diajukan oleh kuasa hukumnya, Melly Goeslaw dan penggugat lainnya mengkritisi ketentuan dalam Pasal 10 dan Pasal 114 UUHC. Mereka berpendapat bahwa pasal-pasal tersebut masih kurang jelas dan tegas dalam mengatur penerapan sanksi hukum terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi melalui platform layanan digital berbasis User Generated Content (Supramono, 2010).

Pengawasan berkaitan dengan pelanggaran hak cipta untuk mencegah pelanggaran melalui sarana berbasis teknologi informasi diatur dalam pasal 54 Undang-Undang Hak Cipta yaitu melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait, kerja sama serta koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam negeri maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait dan pengawasan terhadap tindak perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait (Mikafa et al., 2022).

Guna mempertahankan orisinalitas penelitian ini, maka penulis memaparkan data mengenai penelitian yang memilikipersamaan dengan objek kajian pada tesis ini, antara lain sebagai berikut:

1. Pada Tesis berjudul Perlindungan Informasi Manajemen Hak Pencipta (*Digital Management Information*) (Studi Perbandingan Hukum Ketentuan Informasi Manajemen

Hak Pencipta di Amerika Serikat dan Indonesia) oleh Moch. Zairul Alam di Universitas Indonesia menjelaskan bahwa Uni Eropa dan terutama Amerika Serikat merupakan penggagas utama kebutuhan hak cipta atas ditandatanganinya WIPO *Copyright Treaty* (WTC) oleh negara peserta, maka baik Amerika Serikat dan Indonesia menerjemahkan aturan tentang RMI pada ketentuan masing-masing negara. Penelitian ini juga menjelaskan tentang perbandingan hukum bagaimana aturan tentang RMI dalam WTC diterapkan dalam *Digital Millenium Copyright Act* 1998 di AS dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 di Indonesia, dimana ternyata ada perbedaan variasi dan corak pengaturan Ketika diterjemahkan dalam legislasi nasional. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yang mengkaji secara spesifik tentang *digital right management* dari sudut pandang UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta di Indonesia.

2. Tesis berjudul *Perlindungan Hukum terhadap Pemegang Hak Cipta Atas Musik dan Lagu Dari Pembajakan di Era Globalisasi* yang ditulis oleh Waode Kartika Sari di Magister Ilmu Hukum Pasca Sarjana Universitas Jayabaya, dijelaskan bahwa perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta pada music dn lagu sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak cipta serta penyelesaian sengketa atherhadap pemegang hak cipta atas music dan lagi dari pembajakan. Maka hal ini berbeda dengan penelitian yang Penulis buat karena Penulis berfokus pada peran digital right management sebagai Teknologi pengaman atas upaya perlindungan hak cipta dari pembajakan (Jened, 2014).
3. Penelitian lainnya berupa jurnal yang berjudul *Digital Right Management (DRM) dan Audio Watermaking* untuk Perlindungan Hak Cipta pada Konten Musik Digital yang dibuat oleh Nuryani di Pusat Penelitian Informatika-LIPI. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pembajakan hak cipta terhadap konten music digital masi menjadi masalah besar dalam industri musik. Dikarenakan semakin mudahnya pembajakan dan kemudahan distribusi konten digital melalui internet. Isu perlindungan hak cipta menjadi sangat penting untuk diterapkan dalam industri musik. *Digital Right Management* dan *audio watermaking* adalah cara yang bisa diterapkan untuk melindungi properti intelektual hak cipta pada konten musik digital melawan pembajakan. Sedangkan dalam penelitian yang penulis buat menjelaskan perlindungan hak cipta materi *stand up comedy* dalam *digital platform comika.id*.
4. Penelitian lainnya berjudul *Perlindungan Hak Cipta pada Layanan Koleksi E-Book Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah* oleh Seno Mulyo Aji, Heriyanto dan Athanasia Octaviani Puspita Dewi di Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Unoversitas Diponegoro. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang perlindungan koleksi *e-book* pda aplikasi iJateng menggunakan *digital right management* sebagai teknologi pengaman dalam perlindungan. Penelitian tersebut bebeda dengan penelitian yang penulis lakukan karena dalam penelitian tersebut dilihat perlindungan hak cipta dari perspektif pustakawan, sedangkan penulis lebih menjelaskan tantang perlindungan hukum dalam hak cipta dari segi hukum (Ramli, 2022).
5. Jurnal berjudul *Peranan Blockchain Untuk Mengatasi Kekurangan Teknologi Pengelola Hak Cita (Digital Right Management)* oleh Jehan Afwazi Ahmad dan Teguh Dirgahayu di Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Dalam jurnal ini dijelaskan terkait sistem *Digital Right Management* juga masalah yang ada di dalam teknologi tersebut, serta solusi untuk penyelesaian DRM biasa. Karena jurnal ini memiliki sudut pandang dari penulis dengan latar belakang informatika, maka penelitian ini akan sangat berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis (Putra, n.d.).

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis tertarik untuk menuangkannya ke dalam karya ilmiah dengan bentuk penelitian tesis dengan judul “Peran *Digital Right Management* Sebagai Teknologi Pengaman atas Upaya Perlindungan Hak Cipta dari Pembajakan”. Tujuan Penelitian untuk mengkaji dan menganalisis peran dan penerapan *digital right management* sebagai teknologi pengaman dan mengkaji dan menganalisis perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dari pembajakan digital. Kegunaan Penelitian agar dapat digunakan sebagai acuan atau salah satu sumber referensi bagi semua pihak yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut. Manfaat Praktis agar penelitian ini sebagai tambahan kebhendahaan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat dikemudian hari dan dapat digunakan oleh peneliti yang dapat dipertimbangkan dalam memecahkan masalah sebuah perkara di lembaga pengadilan. Serta sumbangsih terkait *Digital Right Management* sebagai upaya dalam perlindungan hak cipta (Muhammad, 2001).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu proses pengumpulan serta analisis data yang dilakukan secara sistematis agar dapat mencapai tujuan tertentu. Pengumpulan data dilakukan secara alami baik secara kualitatif ataupun kuantitatif, eksperimental dan non-eksperimental, interatif dan non-interatif (Salim, 2013).

Dalam penelitian kualitatif, proses perolehan data sesuai dengan tujuan atau permasalahan penelitian, dengan dikaji secara mendalam dan dengan pendekatan holistik. Dengan demikian Penulis akan menggunakan metode penelitian normatif dengan pendekatan kepustakaan melalui jurnal, buku, peraturan perundang-undangan dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian ini (Wijaya, 2019).

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analitis (*analytical approach*) dimana pendekatan ini untuk mengetahui makna yang dikandung oleh istilah-istilah yang digunakan dalam aturan perundang-undangan secara konsepsional, sekaligus mengetahui penerapannya dalam praktik hukum itu sendiri. Jenis data yang digunakan yang digunakan dalam penelitian hukum ini ada dua, yaitu Data Hukum Premier data ini diperoleh dari sumber utama yaitu menggunakan sumber bahan hukum primer juga terdiri dari sumber bahan hukum yang mengikat, yang terdiri dari: Norma dan kaedah dasar, Peraturan dasar, Undang-undang/peraturan pemerintah pengganti undang undang, Peraturan pemerintah, dan Bahan hukum lainnya yang kini masih berlaku. Selain itu, kaedah hukum internasional yang berlaku, serta digunakan juga putusan pengadilan. Bahan hukum sekunder merujuk pada seluruh publikasi terkait hukum yang tidak memiliki status resmi sebagai bahan hukum primer. Bahan-bahan ini berfungsi sebagai penjelas terhadap peraturan perundang-undangan yang masih dalam tahap perancangan, hasil riset, serta karya-karya hukum lainnya yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

Dalam konteks penelitian ini, bahan hukum sekunder berperan sebagai rujukan yang bersifat non-mengikat namun sangat penting untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap bahan hukum primer. Sumber-sumber bahan hukum sekunder yang digunakan meliputi kajian mendalam terhadap peraturan perundang-undangan, studi pustaka, literatur hukum, jurnal ilmiah, dan artikel-artikel yang relevan dengan topik penelitian; serta pendapat para ahli hukum dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan erat dengan objek penelitian ini

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan tersier, dalam penelitian ini bahan hukum tersier yang Penulis gunakan ialah kamus, ensiklopedia, indeks kumulatif dan sebagainya. Teknik yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang diperlukan adalah studi kepustakaan. Dalam konteks penelitian ini, data sekunder dikumpulkan melalui studi kepustakaan yang sistematis dan terstruktur. Proses pengumpulan bahan hukum mencakup langkah-langkah seperti mengidentifikasi dan menginventarisasi aturan hukum positif, serta meneliti bahan

pustaka, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan laporan hasil penelitian, yang relevan dengan permasalahan hukum yang sedang dikaji.

Selain itu, penelitian juga mencakup pengumpulan sumber-sumber bahan hukum lainnya yang memiliki relevansi dengan topik penelitian. Setelah bahan-bahan hukum ini terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan dan menyeleksi bahan tersebut. Proses ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa bahan-bahan yang digunakan tidak saling bertentangan dan dapat mendukung proses analisis dan konstruksi yang akan dilakukan.

Analisis terhadap bahan-bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan melalui penafsiran hukum (interpretasi) dan metode konstruksi hukum. Penelitian hukum normatif ini menggunakan dua pendekatan penafsiran hukum, yaitu penafsiran gramatikal dan penafsiran sistematis.

Setelah kedua metode interpretasi ini diterapkan, langkah berikutnya dalam penelitian adalah menyelesaikan permasalahan hukum yang dihadapi dan merumuskan kesimpulan secara deduktif. Metode deduktif ini melibatkan proses berpikir yang dimulai dari prinsip-prinsip umum dan kemudian mengarah pada kesimpulan yang spesifik. Dengan demikian, peneliti dapat menjawab pertanyaan penelitian dengan menggunakan pendekatan yang terstruktur dan logis, memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didasarkan pada analisis yang komprehensif dan mendalam terkait peran Digital Right Management sebagai teknologi pengaman atas upaya perlindungan hak cipta dari pembajakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik Perlindungan Karya Cipta Digital Pada Digital Right Management

A. Karya Cipta pada Platform Digital

Dengan bergesernya objek-objek hak cipta ke bentuk digital telah mengubah cara penyebaran dan pemanfaatannya melalui media internet. Begitu pula, perangkat lunak kini tidak memerlukan media CD untuk proses instalasi. Objek digital, yang merupakan barang elektronik tanpa wujud fisik, dapat ditemukan dalam berbagai media digital. Berikut adalah beberapa bentuk hak cipta yang ada dalam media digital:

1. Bentuk hak cipta dari PDF, *e-Book*, *Audio Book* menggunakan platform Google Play Book, Amazon, Kindle, dsb.
2. Bentuk hak cipta streaming, *Podcast* dan *MP3 Download*, menggunakan platform Spotify, Apple Music, Noice, dsb.
3. *Activation Code*, *Free/Playable Download*, *Smart City*, menggunakan platform Play Store, Apple Store, Galaxy Store, dsb.
4. *Streaming*, *Watch Offline*, *Download*, menggunakan platform Netflix, Disney+, Video, Comica.id, dsb.

Platform digital merupakan tempat, wadah, atau sarana yang memfasilitasi bertemunya para pihak untuk saling bertukar informasi, berdagang, atau menawarkan jasa dan layanan. Kehadiran platform digital membuat seluruh kegiatan di atas dapat dilakukan dalam satu tempat yang mempertemukan pihak penjual dan pembeli, pemberi dan penerima informasi, atau penyedia dan pemakai layanan/jasa.

Platform adalah sekelompok teknologi yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan aplikasi, proses, atau teknologi (bidang) lainnya. Secara umum, platform juga merupakan aplikasi *software* (perangkat lunak) yang mendasari suatu sistem. Dengan begitu Platform berfungsi sebagai cara untuk mempermudah penggunaan computer untuk menjalankan aplikasi dengan lancar. Selain itu, platform juga memiliki cakupan yang lebih luas seperti keamanan computer hingga membantu perencanaan dalam mengoperasikan berbagai *software*, apun aplikasi di dalamnya. Terdapat dua jenis platform antara lain yaitu Single Platform dan Multiple Platform

Karya cipta digital menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan karya cipta tradisional, seperti kemudahan dalam pendistribusian dan pengumuman. Namun, kemudahan ini

juga meningkatkan risiko pelanggaran hak cipta. Ada beberapa faktor yang menyebabkan meningkatnya pelanggaran hak cipta pada karya digital:

1. Kemudahan Penyalinan
2. Kecepatan dan Kemudahan Penyebaran.
3. Kemudahan Manipulasi

Pada karya cipta dalam bentuk siaran pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar, atau interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerima siaran interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui proses pemilihan teks atau naskah, penafiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari publik atau audiensi. Persyaratan manualnya dapat berupa 3 CD/DVD (file: Mp4, AVI, FIV) Persyaratan elektronik berupa File Mp4, AVI, FLV.

Pembajakan dan penggunaan karya digital secara ilegal menjadi permasalahan yang utama yang sering terjadi dalam lingkup hak kekayaan intelektual. Penyebaran dan unduhan ilegal yang terjadi diberbagai platform digital dengan cara dibajak dan disebarluaskan secara ilegal. Situs web dan aplikasi menyediakan akses gratis atau tidak sah sehingga merugikan pemilik hak cipta serta para penciptanya. Streaming atau siaran langsung secara ilegal yang juga kerap terjadi di mana layanan streaming pertunjukan tidak memperoleh izin yang diperlukan dari pemilik hak cipta atau lembaga kolektif. Dengan begitu pula terjadi pelanggaran hak cipta dengan menyiarkan pertunjukan tanpa membayar royalti yang sesuai.

Perlindungan terhadap suatu karya cipta dikemukakan oleh Robert M. Sherwood berdasarkan Teori Reward (*Reward Theory*). Menurut pandangan Robert M. Sherwood hak kekayaan intelektual berupa pengakuan dan penghargaan atas karya intelektual yang sudah diciptakan oleh seseorang karena hal tersebut berisiko dan membutuhkan pengorbanan waktu tenaga serta pikiran sehingga penemu/pencipta atau desainer harus menerima hadiah atas usaha kreatifnya untuk menemukan/menciptakan karya-karya intelektual.

Imbalan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai apresiasi terhadap kreativitas, tetapi juga sebagai insentif untuk mendorong inovasi lebih lanjut. Dengan demikian, sistem perlindungan hak kekayaan intelektual berperan penting dalam mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memajukan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, perlindungan hak kekayaan intelektual yang diusung oleh Teori Reward Robert M. Sherwood memainkan peran vital dalam mendorong inovasi, menghargai kreativitas, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dengan adanya sistem ini, diharapkan para penemu, pencipta, dan desainer akan terus termotivasi untuk menghasilkan karya-karya baru yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan manusia.

B. Digital Right Management

Secara umum, *Digital Rights Management* dibagi menjadi dua kategori: sistem DRM yang menggunakan *Technologies Protection Measures* (TPM) dan sistem DRM yang tidak menggunakan TPM. Meskipun DRM secara umum merujuk pada metode untuk mengidentifikasi konten dan menetapkan syarat lisensi, istilah DRM kini sering kali diasosiasikan dengan sistem DRM yang melibatkan TPM.

Technologies Protection Measures (TPM) adalah teknologi yang digunakan untuk melindungi materi karya cipta digital. TPM mencakup perangkat lunak atau komponen yang diterapkan oleh pemilik hak cipta untuk melindungi materi tersebut, seperti melalui enkripsi kode perangkat lunak dan pengaturan password. TPM biasanya dibagi menjadi dua kategori: kategori pertama bertujuan untuk mencegah akses tidak sah terhadap karya cipta digital, sedangkan kategori kedua memungkinkan pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan karya tersebut bahkan setelah akses diberikan.

Secara umum, TPM mencakup perangkat lunak, komponen, dan perangkat lain yang digunakan oleh pemegang hak cipta untuk melindungi karya mereka. Contoh TPM termasuk enkripsi perangkat lunak, kata sandi, dan kode akses. Meskipun TPM dirancang untuk mencegah akses dan penggunaan tidak sah, metode-metode seperti program komputer atau perangkat seperti

microchip dapat digunakan untuk menonaktifkan atau mengakali TPM. TPM adalah langkah valid yang diambil oleh pemegang hak cipta untuk melindungi kekayaan intelektual mereka. Karya digital dapat dilindungi oleh *Technological Protection Measure* yang mengatur akses terhadap karya berhak cipta. Langkah-langkah perlindungan ini juga dikenal sebagai *digital rights management*, yang berfungsi sebagai kunci digital. Seperti kunci fisik, kunci digital mengontrol akses dan membatasi apa yang bisa dilakukan dengan suatu benda (Mikafa et al., 2022). Namun, kunci digital ini bisa menjadi tantangan bagi inisiatif penambangan data teks karena akses yang bersih dan sederhana ke salinan resmi karya asli dalam bentuk digital seringkali diperlukan untuk membangun korpus.

Untuk mengatur penggunaan konten yang dilindungi setelah pengguna mendapatkan akses ke ciptaan (*control fungcion*), biasanya muncul perjanjian lisensi yang menetapkan apakah penggunaan tertentu atas konten yang terproteksi diizinkan untuk tujuan tertentu. Untuk memastikan kepatuhan terhadap ketentuan ini dan mencegah reproduksi atau perbanyakan yang tidak sah, langkah-langkah perlindungan termasuk pelacakan (*tracking*) dan pengendalian tindakan reproduksi untuk mencegah pengguna melampaui hak yang diberikan. Contoh dari langkah pengendalian salinan ini adalah sistem manajemen salinan untuk rekaman audio digital dan sistem *scrambling* untuk DVD yang mencegah diperbanyak tanpa izin oleh pihak ketiga.

Penerapan *Rights Management Information* sebagai bagian dari *Digital Rights Management* dapat diterapkan secara terpisah atau bersamaan dengan fungsi *Technologies Protection Measures*. RMI dapat berfungsi sebagai pemicu (*trigger*) bagi penerapan fungsi TPM, misalnya dalam membatasi perbanyakan karya atau membatasi waktu penggunaan suatu ciptaan, atau sebagai alat untuk mengidentifikasi pelanggaran hak cipta atau hak terkait berupa tindakan *circumvention*. Ficsor juga menjelaskan sebagai berikut:

RMI may be used, for example, within the sama DRM system to trigger the application of TPM function, for instance, after a certain number of copies made or with expiry of a certain time limit. RMI may be applied in the same DRM system also in parallel with the TPM function in different manners; for example, for the purpose of identifying violations of anti-circumvention and/or infringements of copyright and related rights.

Rights Management Information (RMI) merujuk pada data atau identitas yang terhubung dengan suatu produk digital, yang mencakup informasi mengenai pencipta, ciptaan, dan detail relevan lainnya terkait ciptaan digital tersebut. RMI biasanya diterapkan melalui teknik seperti *watermarking* dan *steganography* untuk menyematkan informasi ini pada ciptaan digital, sehingga data dan informasi tersebut dapat diidentifikasi. Misalnya, pada foto yang diambil dengan kamera digital, saat kita mengklik kanan pada gambar tersebut dan memilih "*properties*", kita akan melihat berbagai informasi terkait foto, termasuk waktu pengambilan, jenis kamera yang digunakan, pengaturan kamera saat foto diambil, serta informasi relevan lainnya. Begitu pula, dalam file digital seperti dokumen, "*properties*" sering menampilkan informasi seperti pencipta dokumen dan tanggal pembuatan, sebagaimana kita temui pada dokumen yang dibuat dengan aplikasi *Microsoft Office* di sistem operasi Windows (Pratiwi et al., 2022).

Dalam hukum positif Indonesia, konsep teknologi pengaman mencakup perlindungan hak eksklusif pencipta, hak moral, dan hak ekonomi. Hal ini diatur dalam pasal 6 dan pasal 7 UU Hak Cipta, yang menyatakan:

Pasal 6

Untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), Pencipta dapat memiliki:

- a. informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau
- b. informasi elektronik Hak Cipta.

Pasal 7

(1) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a mencakup informasi tentang:

- a. metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan

b. kode informasi dan kode akses.

(2) Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b mencakup informasi tentang:

- a. suatu Ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan;
- b. nama pencipta, aliasnya, atau nama samaran;
- c. Pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta;
- d. masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;
- e. nomor; dan
- f. kode informasi.

(3) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Perlindungan hak cipta konten kursus online dari akses ilegal dapat dilakukan melalui proteksi kata sandi. Penggunaan proteksi kata sandi ini memanfaatkan teknologi pengaman untuk melindungi hak cipta atas hak ekonomi sebagaimana diatur dalam pasal 52 dan 53 UU Hak Cipta, yang menyatakan:

Pasal 52

“Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.”

Penerapan *Digital Rights Management* pada platform digital di internet digunakan oleh penyedia konten untuk mencegah penyalahgunaan karya cipta digital yang dibeli dan diunduh secara daring. DRM dalam konteks karya cipta digital dapat melibatkan sistem pendaftaran atau langganan, di mana pengguna yang terdaftar dapat mengunduh musik yang tersedia selama masa langganan yang aktif. Setelah periode berlangganan berakhir, akses untuk menikmati karya cipta yang telah diunduh akan berhenti sampai langganan diperbarui.

Selain itu, bentuk lain dari DRM untuk karya cipta digital mencakup penerapan biaya per konten yang diunduh, dengan pembatasan karya cipta digital tersebut hanya dapat diputar di pemutar media tertentu. DRM juga dapat diterapkan dengan membatasi masa berlaku konten karya cipta digital, serta menyediakan metode pengiriman konten yang aman melalui jaringan IP ke perangkat pemutar musik tertentu, sehingga distributor dapat mengontrol dan membatasi penggunaan konten dengan lebih efektif.

Analisis Peran Digital Right Management Sebagai Teknologi Pengaman Atas Upaya Perlindungan Hak Cipta Dari Pembajakan

A. Peran Dan Penerapan Digital Right Management Sebagai Teknologi Pengaman

Dalam konteks teori Utilitarianisme yang dikemukakan oleh Jeremy Bentham, bahwasannya sebuah teori etika yang menilai tindakan berdasarkan sejauh mana hasilnya memberikan manfaat atau keuntungan. Hal ini juga sesuai dengan peran DRM dianggap memberikan manfaat untuk mencegah terjadinya kerugian yang terjadi akibat pembajakan.

Peran dari digunakannya *Digital Rights Management* ialah untuk:

1. *Digital Rights Management* memainkan peran krusial dalam melindungi konten digital dari akses yang tidak sah. Untuk mencapai perlindungan ini, DRM sering memanfaatkan teknik enkripsi yang canggih. Dengan metode ini, penulis, penerbit, dan pemilik hak cipta lainnya dapat mengirimkan konten digital melalui jaringan yang tidak aman, seperti internet, dengan keyakinan bahwa hanya penerima yang memiliki hak akses yang dapat membuka

dan membaca konten tersebut. Enkripsi memastikan bahwa konten tetap aman selama transmisi dan hanya dapat diakses oleh pihak-pihak yang berwenang.

2. *Digital Rights Management* juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa distribusi konten digital berlangsung dengan aman dan terkendali. Setelah konten di-enkripsi dengan teknologi DRM, sebuah kunci khusus diperlukan untuk mendekripsi dan mengakses konten tersebut. Tanpa kunci ini, file digital menjadi tidak berguna dan tidak dapat diakses, meskipun seseorang memiliki salinan file tersebut. Ini memberikan lapisan perlindungan tambahan yang mencegah penyalahgunaan atau akses yang tidak sah terhadap konten.
3. *Digital Rights Management* berperan penting dalam menjamin keaslian konten digital. Untuk memastikan bahwa konten yang didistribusikan tidak mengalami perubahan atau pemalsuan, teknologi DRM menggunakan metode hashing satu arah. Metode ini menghasilkan nilai hash unik yang dapat digunakan untuk memverifikasi integritas konten. Dengan cara ini, penerima dapat memastikan bahwa konten yang mereka terima adalah versi asli dan belum dimodifikasi.
4. *Digital Rights Management* juga dirancang untuk memfasilitasi verifikasi transaksi yang tidak dapat disangkal, baik dalam konteks fisik maupun elektronik. Dalam transaksi fisik, bukti pembayaran berupa tanda terima sudah menjadi praktik standar. Dalam konteks elektronik, DRM memastikan bahwa semua transaksi yang melibatkan konten digital dapat dibuktikan secara sah. Ini penting untuk menghindari sengketa dan memastikan bahwa transaksi yang terjadi benar-benar terjadi dan dapat diverifikasi oleh semua pihak yang terlibat.
5. *Digital Rights Management* mendukung proses identifikasi peserta dengan menggunakan sertifikat digital. Sertifikat ini berfungsi sebagai alat untuk membuktikan identitas individu dan menghubungkan informasi pribadi mereka dengan aktivitas yang mereka lakukan, seperti mengunggah atau menggunakan konten digital. Dengan memiliki sertifikat digital, peserta dapat menunjukkan bahwa mereka adalah pihak yang sah dan berwenang dalam transaksi atau penggunaan konten, yang membantu mencegah penyalahgunaan dan memastikan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku.

Digital Rights Management adalah teknologi yang dirancang untuk melindungi aset digital seperti karya cipta dengan cara mengatur dan mengontrol distribusi serta penggunaan aset-aset tersebut. DRM terdiri dari serangkaian sistem yang bertujuan untuk melindungi hak cipta atas konten digital, termasuk dokumen, musik, video, dan berbagai jenis konten elektronik yang disimpan dan dipindahkan melalui media digital. Teknologi ini merupakan perpaduan antara solusi teknis, aspek hukum, kebijakan hak cipta, dan model bisnis yang dirancang khusus untuk mengelola distribusi dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Tujuan utama peran DRM adalah untuk memberikan perlindungan terhadap konten digital, memastikan keaslian konten, menyediakan verifikasi transaksi yang tidak dapat disangkal, dan mendukung proses identifikasi sumber konten.

Sistem *Digital Rights Management* dirancang untuk melindungi aset digital, seperti dokumen, musik, video, dan konten elektronik lainnya, dengan mengendalikan distribusi dan penggunaan data tersebut. Berdasarkan fungsinya, sistem DRM terbagi menjadi tiga komponen utama:

1. *DRM Manager*: Bertugas melakukan validasi dan dekripsi konten. Komponen ini memastikan bahwa konten hanya dapat diakses oleh pihak yang berwenang.
2. *DRM Security*: Mengelola proses kriptografi, yaitu teknik enkripsi yang digunakan untuk mengamankan konten agar tidak bisa diakses tanpa izin.
3. *DRM Application*: Menjalankan (*rendering*) konten, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten digital yang telah dilindungi.

Dalam konteks perlindungan hukum teknologi, *Digital Rights Management* pada dasarnya dirancang untuk melindungi media digital dengan pendekatan yang lebih adaptif. Berbagai

metode penerapan DRM sebagai teknologi pengaman pada materi elektronik meliputi aktivasi daring (*online activation*), pembatasan akses berdasarkan wilayah (*regional lock out*), enkripsi/kriptografi, penambahan watermark digital (*digital watermarking*), penyertaan metadata, dan pembatasan duplikasi (*copy restriction*).

Aktivasi daring (*online activation*) melibatkan proses di mana pengguna mengirimkan kode unik dari aset digital yang ingin diakses bersama alamat email atau nomor telepon mereka ke server aktivasi. Setelah itu, server akan mengirimkan kode aktivasi ke alamat email atau nomor telepon pengguna. Pengguna kemudian harus memasukkan kode aktivasi tersebut atau mengklik tautan aktivasi yang diterima. Alternatif lain, aktivasi daring juga dapat dilakukan menggunakan kode *One Time Password* (OTP) yang dikirim ke nomor ponsel pengguna.

Pembatasan wilayah akses (*regional lock out*) mengatur agar sebuah aset digital hanya dapat diakses dari negara tertentu. Proses ini dapat dilakukan dengan cara meminta pengguna untuk memilih negara mereka saat mengakses konten, atau dengan memanfaatkan teknologi pelokasian IP (*IP locator/IP geolocation system*) untuk mendeteksi lokasi geografis pengguna secara otomatis. Dengan metode ini, akses ke konten digital dapat dibatasi hanya untuk wilayah yang telah ditentukan, sehingga membantu pengelola konten dalam mengelola distribusi dan kepatuhan terhadap peraturan regional.

Enkripsi adalah metode kriptografi yang mengkodekan data dengan sandi tertentu, sehingga data tersebut tidak dapat dibaca tanpa kunci yang tepat. Enkripsi bekerja dengan mengacak data untuk menjaga kerahasiaan informasi. Sebaliknya, dekripsi adalah proses yang mengembalikan data terenkripsi ke bentuk aslinya. Selain teknik enkripsi standar, ada juga kriptografi kunci publik yang melibatkan sepasang kunci—*public key* (PK) dan *private key* (SC). Kunci ini saling berpasangan; pesan yang dienkripsi dengan SC hanya dapat didekripsi dengan PK yang sesuai. Metode ini tidak hanya menjaga kerahasiaan pesan tetapi juga memastikan otentikasi pesan dan menghindari penyangkalan oleh pengirim atau penerima (*non-repudiation*).

Selain itu terdapat metode *watermarking*, Dimana *watermarking* digunakan sebagai teknik untuk menyisipkan informasi ke dalam data seperti dokumen, gambar, musik, atau video tanpa mengubah kualitas konten tersebut. Teknik *watermarking* harus memenuhi beberapa syarat umum:

1. *Imperceptible*: *Watermark* harus tidak dapat dideteksi oleh indra manusia.
2. *Robustness*: *Watermark* harus tahan terhadap kerusakan, termasuk proses editing atau manipulasi, dan harus sulit untuk diekstrak.
3. *Secure*: *Watermark* harus sulit dihilangkan atau dirusak.
4. *Watermarking* dapat dikategorikan dalam dua jenis berdasarkan visibilitasnya:
5. *Visible Watermarking*: *Watermark* yang terlihat dengan mata telanjang. Meskipun *watermark* ini mudah dikenali, ia rentan terhadap penghapusan karena sering memiliki kontras yang jelas dengan konten. Meskipun demikian, *watermark* jenis ini biasanya cukup tahan terhadap kerusakan.
6. *Invisible Watermarking*: *Watermark* yang tidak dapat terlihat oleh mata telanjang. *Watermark* ini lebih kompleks untuk dibuat karena harus mempertahankan kualitas dokumen serta memenuhi syarat *imperceptible*, *secure*, dan *robustness*. *Watermark* jenis ini sering kali memiliki ketahanan yang lebih rendah dibandingkan *visible watermarking*.

Penyertaan metadata adalah informasi tambahan yang disematkan dalam sebuah dokumen digital atau file. Metadata ini dapat diakses dengan mengklik kanan pada file, memilih menu "Properties", dan kemudian membuka tab "Details". Untuk tujuan *Digital Rights Management*, metadata yang bisa ditambahkan meliputi informasi seperti hak cipta, nama pengguna, kode lisensi akses, dan alamat email pengguna, serta data relevan lainnya. Namun, salah satu kelemahan dari penambahan metadata adalah kemudahan dalam mengubahnya, yang dapat mempengaruhi keandalan informasi tersebut.

Pembatasan salinan (*copy restriction*) sering diterapkan pada file teks seperti PDF, EPUB, dan format sejenis untuk mengontrol penggunaan konten. Pembatasan ini mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Hanya melihat (*view only*): Pengguna dapat membuka dan membaca konten tanpa kemampuan untuk menyalin, mengedit, atau memodifikasi file tersebut.
2. Penyalinan konten (*copy text/object*): Membatasi atau melarang penyalinan teks atau objek lain dari dokumen, sehingga konten tidak dapat dipindahkan atau digunakan di luar file asli.
3. Penambahan objek/konten: Mencegah pengguna dari menambahkan elemen baru, seperti gambar atau teks, ke dalam dokumen.
4. Konversi/ekstraksi ke format lain: Menghindari konversi atau ekstraksi konten ke format lain yang dapat membuatnya lebih mudah untuk disalin atau didistribusikan secara tidak sah.
5. Penyisipan dokumen/halaman baru: Melarang penyisipan halaman tambahan atau dokumen lain ke dalam file yang ada, menjaga integritas konten asli.

Dengan pembatasan ini, pengelola konten dapat menjaga kontrol atas penggunaan dan distribusi dokumen digital, sekaligus melindungi hak cipta dan integritas konten. Hal demikian beriringan dengan pendapat Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum merupakan kepentingan individu dengan cara memberikan kekuasaan yang terukur, yang memungkinkan mereka untuk bertindak sesuai dengan kepentingan mereka sendiri.

Secara keseluruhan, teknologi DRM dan teknik pelindung seperti *watermarking* memainkan peran penting dalam mengamankan dan mengelola konten digital di era informasi ini. Hal tersebut yang membuat Teknik *watermarking* banyak digunakan oleh platform digital.

B. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Dari Pembajakan Digital

Pada dasarnya, semua bentuk pembajakan merupakan tindakan pencurian barang dalam bentuk produk digital yang seharusnya mematuhi syarat penggunaan atau kepemilikan sesuai dengan ketentuan lisensi.

Melalui akun Instagram @comika.id sebagai media dari PT Comika Tawa Indonesia mengunggah surat somasi pada 18 September 2023 yang ditujukan kepada 5 orang yang melakukan pembajakan Video Digital pada beberapa judul pertunjukan *stand up comedy* yang seluruh isi videonya merupakan milik comika.id yang secara sah dan eksklusif memiliki hak dan nilai komersial atas video tersebut.

Comika.id menyatakan bahwa kelima orang tersebut melakukan penyalinan dan penyebaran melalui media google drive dan menjual kembali secara berbayar, dan hal tersebut sudah melanggar syarat dan ketentuan Comika.id serta Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hukum terkait hak cipta di Indonesia telah mencakup ketentuan mengenai teknologi pengaman dalam pasal-pasal yang terdapat di Undang-Undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Namun, meskipun undang-undang ini mencakup hal tersebut, metode dan penggunaan teknologi pengaman belum dijelaskan secara rinci.

Menurut ketentuan Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta diartikan sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan, memperbanyak ciptaannya, atau memberikan izin untuk itu, dengan tetap memperhatikan batasan-batasan yang diatur oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam konteks hukum positif di Indonesia, perlindungan terhadap hak cipta telah mencakup hak eksklusif pencipta, termasuk hak moral dan hak ekonomi. Perlindungan hak moral diatur dalam Pasal 6 dan 7 Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi:

Pasal 6

Untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), Pencipta dapat memiliki:

- a. Informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau

b. Informasi Elektronik Hak Cipta.

Pasal 7

(1) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:

- a. metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan
- b. kode informasi dan kode akses.

(2) Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:

- a. suatu Ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan;
- b. nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
- c. Pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta;
- d. masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;
- e. nomor; dan
- f. kode informasi.

(3) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat 12 yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Pendaftaran ciptaan dan produk hak terkait bukanlah syarat untuk memperoleh hak cipta dan hak terkait. Undang-undang menerapkan sistem deklaratif dalam hal hak cipta, yang berarti bahwa pendaftaran bukanlah kewajiban, dan hak cipta diperoleh oleh pihak yang pertama kali menggunakan ciptaan tersebut. Namun, pendaftaran tetap dapat dilakukan untuk keperluan pembuktian jika timbul sengketa di kemudian hari. Dalam kasus sengketa, penggugat, yang dalam hal ini adalah pencipta atau pemegang hak cipta, harus dapat membuktikan kepemilikan atau hak yang sah.

Doktrin perlindungan hak cipta dalam teori utilitarianisme, pembatasan monopoli dapat mendorong inovasi. Oleh karena itu, sistem perlindungan inovasi harus mengakui hak eksklusif pencipta ciptaan intelektual, namun dengan batasan waktu dan ruang lingkup yang jelas, serta mempertimbangkan penghargaan ekonomi bagi pemegang hak. Insentif bagi pencipta sangat penting untuk mendorong mereka meluangkan waktu, energi, dan pemikiran untuk menciptakan karya baru. Tanpa insentif tersebut, pencipta mungkin kehilangan motivasi karena tidak ada imbalan yang memadai.

Meskipun Undang-Undang Hak Cipta saat ini tidak secara eksplisit mencantumkan sistem jaringan dokumentasi dan informasi hak cipta nasional, hal ini berbeda dari Undang-Undang Hak Cipta 2002 yang mengaturnya dalam Pasal 53. Keberadaan sistem jaringan, yang didukung oleh internet dan teknologi informasi, sangat penting di era digital. Sistem ini harus dipertahankan dan dikembangkan sebagai sarana informasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan pencatatan hak cipta. Pengaturan perundang-undangan yang dipengaruhi oleh teori utilitarianisme bertujuan untuk mempromosikan kesejahteraan maksimum dan efisiensi ekonomi.

Prinsip keadilan ini dapat dibagi menjadi dua tolok ukur: pertama, utilitarianisme yang berorientasi pada tujuan (teleologis), diukur berdasarkan konsekuensi tindakan, dan kedua, utilitarianisme yang berorientasi pada kewajiban (deontologi), diukur berdasarkan niat atau maksud di balik tindakan tersebut. Menurut Jeremy Bentham, konsep hukuman yang adil harus mempertimbangkan aspek psiko-humanis, etis-moral, dan utilitas. Jika ketiga aspek ini tidak dipenuhi, maka akan timbul ketidakadilan yang tidak bisa dibenarkan secara logis maupun empiris. Hukum yang adil adalah hukum yang mengintegrasikan dimensi humanisme, etis-moral, dan utilitas.

Dengan memposisikan negara sebagai alat untuk mengamankan dan memajukan kebahagiaan, keadilan secara tidak langsung merupakan bagian dari utilitas yang tersirat dalam

peraturan perundang-undangan. Bentham berpendapat bahwa pemerintahan yang adil tidak diukur dari persetujuan yang diperintah, tetapi dari kegunaan tindakan dalam mempromosikan kebahagiaan rakyat, di mana peraturan perundang-undangan harus memperhatikan aspek keamanan, substansi, kemanfaatan, dan kesetaraan.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 cenderung mengadopsi doktrin perlindungan hak cipta berbasis utilitarianisme. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa alasan berikut:

1. Norma yang dirumuskan dalam undang-undang ini berusaha untuk melindungi kepentingan pencipta dan masyarakat dengan cara yang seimbang dalam konteks perlindungan hak cipta secara keseluruhan.
2. Norma hukum yang strategis dalam undang-undang ini tidak diterapkan dengan ketat terhadap pengguna, sebagaimana terlihat dalam ketentuan pidana yang bersifat delik aduan menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2014.
3. Pembatasan hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dinyatakan secara lebih luas dan ketat, termasuk dalam hal pembatasan penggunaan perangkat lunak komputer untuk kepentingan pendidikan dan penelitian.

Kepastian hukum di Indonesia terkait perlindungan hak cipta diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Perlindungan untuk karya cipta digital diatur dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juncto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal tersebut menyatakan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang merupakan karya intelektual, situs internet, dan konten yang terdapat di dalamnya dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Kemudahan akses dan penggunaan ciptaan di media digital memberikan kebebasan bagi pengguna untuk memanfaatkan karya tersebut, namun juga menimbulkan risiko pelanggaran hak cipta. Dengan begitu, perlindungan hukum dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu perlindungan hukum preventif dan represif. Hal tersebut sesuai dengan teori perlindungan hukum menurut Satjito Rahardjo yang menjelaskan bahwa upaya perlindungan hukum diberikan kepada subjek hukum melalui berbagai perangkat hukum, yang mencakup tindakan preventif untuk mencegah pelanggaran serta tindakan represif untuk menanggapi pelanggaran yang terjadi. Perangkat ini bisa berupa peraturan tertulis seperti undang-undang, maupun mekanisme tidak tertulis yang diakui dalam praktik hukum. Dengan demikian, perlindungan hukum berfungsi sebagai cerminan dari peran hukum dalam menciptakan keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan, dan kedamaian di masyarakat.

Perlindungan hukum preventif adalah upaya yang dilakukan oleh pihak pemerintah untuk mencegah terjadinya pembajakan sebelum masalah tersebut muncul. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mencegah sengketa sebelum terjadi. Oleh karena itu, perlindungan preventif lebih menekankan pada pencegahan; pemerintah, sebagai pemegang kekuasaan dan wewenang, menunggu laporan dari pemilik hak cipta sebelum mengambil tindakan dan memberikan keputusan akhir. Pasal 54 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menetapkan bahwa Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) memiliki landasan hukum untuk melakukan pencegahan dan pemberantasan terhadap tindakan ilegal pembajakan termasuk pada pembajakan digital. Pemerintah memainkan peranan penting dalam menangani pelanggaran hak cipta, dalam hal ini Menkominfo rutin memblokir ratusan tautan yang berisi konten bajakan dan streaming ilegal yang tidak memiliki lisensi.

Selain itu, masyarakat juga memiliki peran krusial dalam perlindungan hukum preventif terhadap karya ciptaan intelektual. Kesadaran masyarakat untuk menghargai karya cipta dengan tidak mengunduh, mengunggah, memperbanyak, atau menyebarluaskan karya digital secara ilegal sangat penting. Penggunaan aplikasi ataupun pembelian yang tidak resmi untuk menikmati karya digital dapat merugikan pemilik hak cipta. Di Indonesia, meskipun belum ada peraturan khusus mengenai perlindungan preventif, tindakan preventif harus dilakukan secara bersamaan oleh

pemerintah melalui pengawasan dan oleh masyarakat dengan memilih untuk tidak terlibat dalam pembajakan.

Namun pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat upaya untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pemegang hak cipta yang haknya dilanggar, yang bertujuan membatasi tindakan ilegal terkait pembajakan karya cipta. Perlindungan hukum preventif memiliki mekanisme penerapan yang khusus. Dalam konteks ini, pemilik hak cipta sebagai subjek hukum diberi kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum keputusan pemerintah menjadi definitif. Hal ini dimaksudkan untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau Batasan-batasan dalam melakukan kewajiban, maka diatur pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta berbunyi:

Pasal 106

Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan Hak Cipta atau Hak Terkait, Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara untuk:

- a. mencegah masuknya barang yang diduga basil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait ke jalur perdagangan;
- b. menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut;
- c. mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau
- d. menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Pasal 107

(1) Permohonan penetapan sementara diajukan secara tertulis oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Kuasanya kepada Pengadilan Niaga dengan memenuhi persyaratan:

- a. melampirkan bukti kepemilikan Hak Cipta atau Hak Terkait;
- b. melampirkan petunjuk awal terjadinya pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait;
- c. melampirkan keterangan yang jelas mengenai barang dan/atau dokumen yang diminta, dicari, dikumpulkan, atau diamankan untuk keperluan pembuktian;
- d. melampirkan pernyataan adanya kekhawatiran bahwa pihak yang diduga melakukan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait akan menghilangkan barang bukti; dan
- e. membayar jaminan yang besaran jumlahnya sebanding dengan nilai barang yang akan dikenai penetapan sementara.

(2) Permohonan penetapan sementara pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga merupakan basil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait.

Sedangkan perlindungan hukum represif adalah perlindungan yang diterapkan setelah terjadinya pelanggaran atau tindak pidana. Bentuk perlindungan ini termasuk penerapan sanksi seperti denda, penjara, atau hukuman tambahan. Contohnya adalah tindakan pemerintah dalam memblokir situs yang menyediakan karya digital bajakan sebagai langkah penegakan hukum terhadap situs-situs ilegal tersebut. Pengaturan mengenai tindakan hukum represif melalui jalur non-pengadilan diatur dalam Pasal 95 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan:

“Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk pembajakan, jika para pihak yang bersengketa dapat ditemukan dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, mereka harus terlebih dahulu menyelesaikan sengketa melalui mediasi sebelum mengajukan tuntutan pidana.”

Pihak yang mengalami pelanggaran hak cipta, seperti pencipta yang karya ciptaannya dibajak, dapat mengajukan laporan sesuai dengan ketentuan Pasal 55 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Laporan tersebut dapat disampaikan kepada Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia untuk mengambil tindakan terhadap konten yang melanggar hak cipta dalam sistem elektronik. Menteri yang dimaksud di sini adalah Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Pelaporan mengenai pelanggaran hak cipta diatur lebih lanjut dalam Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia serta Menteri Komunikasi dan

Informatika, yaitu Peraturan Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna untuk Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik. Pasal 2 ayat 1 dari peraturan tersebut dengan jelas menyatakan bahwa pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dapat dilaporkan kepada menteri yang bertanggung jawab dalam bidang hukum.

Berdasarkan penjelasan pasal tersebut, para pihak yang bersengketa dianjurkan untuk menyelesaikan sengketa melalui jalur non-pengadilan sebelum mengajukan tuntutan pidana. Metode penyelesaian sengketa di luar pengadilan dapat mencakup beberapa cara, seperti konsultasi, negosiasi, mediasi, dan konsiliasi. Selain metode-metode tersebut, sengketa hak cipta juga dapat diselesaikan melalui jalur arbitrase. Salah satu keunggulan dari jalur arbitrase adalah terjaminnya kerahasiaan proses, karena dilakukan secara tertutup dan putusannya tidak dipublikasikan kepada masyarakat umum.

Penyelesaian sengketa hak cipta yang melalui jalur pengadilan dapat dilakukan melalui dua jalur yaitu:

1. Gugatan Perdata: Terdapat dua opsi yang dapat ditempuh oleh pencipta. Pertama, pencipta dapat mengajukan permohonan untuk pembatalan pencatatan ciptaan yang dianggap tidak sah menurut Pasal 97. Hal ini berarti bahwa pihak yang mencatatkan ciptaan tersebut tidak memiliki hak yang sah, dan tindakan ini bertentangan dengan Pasal 31 Undang-Undang Hak Cipta. Pencipta yang sah secara hukum, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, memiliki hak untuk menuntut pembatalan pencatatan di Pengadilan Niaga untuk menegakkan keadilan jika yang tercatat adalah pihak yang tidak berhak. Kedua, pencipta atau ahli warisnya dapat menuntut ganti rugi sesuai dengan Pasal 96. Ganti rugi ini berupa kompensasi finansial yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi, yang ditentukan berdasarkan putusan pengadilan perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap. Pembayaran ganti rugi harus dilakukan dalam waktu enam bulan setelah putusan tersebut. Selain itu, ahli waris juga berhak menggugat pelanggaran hak moral, seperti pencantuman nama pencipta yang telah meninggal tanpa izin, sesuai dengan Pasal 98. Tindakan ini mencerminkan pelanggaran Pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta.
2. Tuntutan Pidana: Pencipta juga dapat melaporkan pelanggaran hak cipta kepada Kepolisian Republik Indonesia sesuai dengan Pasal 105 Undang-Undang Hak Cipta. Pasal ini menegaskan bahwa hak untuk mengajukan gugatan perdata tidak mengurangi hak pencipta atau pemilik hak terkait untuk menuntut pelanggaran secara pidana. Berdasarkan ketentuan Pasal 120, pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan yang hanya dapat diproses jika diadukan oleh pihak yang merasa dirugikan. Dengan demikian, tuntutan pidana tergantung pada adanya laporan dari pihak yang dirugikan, dan pencipta harus aktif melaporkan pelanggaran untuk memastikan penegakan hukum yang efektif.

Dalam penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan, hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta sangat penting karena melibatkan hak moral, hak ekonomi, dan hak terkait lainnya, yang semuanya berkontribusi pada perlindungan hak cipta. Prinsip dasar hak cipta adalah bahwa perlindungan diberikan secara otomatis, tanpa memerlukan formalitas khusus. Namun, pendaftaran ciptaan secara deklaratif tetap diperlukan, karena pendaftaran berfungsi sebagai alat penting dalam pembuktian hak cipta jika terjadi sengketa.

Ganti rugi pun dapat diberlakukan pada proses penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan ataupun non-pengadilan. ganti rugi ini memiliki peran dan tujuan yang berbeda dalam konteks hukum, dan penerapannya bergantung pada situasi spesifik dari kasus yang bersangkutan, secara prinsip terdapat beberapa kategori dalam ganti rugi, antara lain:

1. Ganti Rugi Nominal: Ini adalah bentuk ganti rugi yang berupa sejumlah uang, meskipun kerugian yang sebenarnya mungkin tidak dapat dihitung dengan uang atau bahkan mungkin tidak ada kerugian materiil yang nyata.

2. Ganti Rugi Penghukuman: Ini adalah ganti rugi dalam jumlah besar yang melebihi kerugian sebenarnya, yang bertujuan untuk menghukum pelaku dan mencegah pelanggaran lebih lanjut.
3. Ganti Rugi Aktual: Ganti rugi ini didasarkan pada kerugian yang benar-benar diderita dan dapat dihitung dengan tepat dalam bentuk nilai rupiah.

Dengan demikian, jika pencipta ingin mendapatkan kompensasi finansial sebagai ganti rugi atas pelanggaran hak cipta, maka pencipta dapat menempuh jalur perdata. Langkah pertama yang dapat diambil adalah melakukan somasi atau pemberitahuan resmi kepada pihak yang melanggar hak cipta. Jika somasi tersebut diabaikan, pencipta berhak untuk menggugat pihak pelanggar di pengadilan. Pengadilan kemudian akan menentukan apakah pelanggaran terjadi dan, jika demikian, apakah pelanggar harus membayar kompensasi kepada pencipta.

Namun, jika tujuan pencipta bukanlah untuk mendapatkan kompensasi finansial, melainkan untuk memberikan efek jera kepada pelanggar, pencipta dapat menempuh jalur pidana. Dalam hal ini, pencipta dapat melaporkan pelanggaran hak cipta kepada pihak penegak hukum, seperti Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, atau langsung ke kepolisian. Apabila terbukti bahwa pelanggar telah menggunakan hasil ciptaan orang lain secara komersial tanpa izin dari pemegang hak cipta, pelanggar dapat dikenai sanksi pidana, termasuk hukuman penjara, sesuai dengan keputusan hakim.

Upaya perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta juga dari pembajakan juga terdapat dalam gugatan kasus *a quo* yang diajukan oleh Melly Goeslaw melalui tim kuasa hukumnya, mereka mengkritik bahwa kemajuan teknologi informasi saat ini telah menciptakan berbagai platform layanan digital seperti aplikasi berbagi (*sharing apps*), platform video pendek (*short video creation apps*), layanan hosting video pendek (*video hosting services*), dan layanan sejenis lainnya yang secara kolektif dikenal sebagai platform layanan digital (*digital service platforms*). Namun, masalah utama muncul ketika pelanggaran hak cipta terhadap karya seni melalui media-media ini sulit untuk diatasi, terutama dalam hal menuntut pertanggungjawaban pihak yang melanggar sementara kerugian finansial terus berlanjut.

Meskipun aplikasi spesifik yang terlibat dalam kasus ini tidak disebutkan, salah satu aplikasi yang termasuk dalam kategori *digital service platforms* adalah TikTok, yang menyajikan berbagai konten berbasis *User Generated Content* (UGC). Melly Goeslaw kemudian mengajukan permohonan uji materi ke Mahkamah Konstitusi, menyoroti ketentuan Pasal 10 dan Pasal 114 UUPHC yang dianggapnya tidak memadai dalam menangani pelanggaran hak cipta di platform berbasis UGC. Masalah ini terkait dengan ketidakmampuan norma hukum saat ini untuk menjerat pengguna platform digital yang terlibat dalam pembajakan, padahal setiap pemanfaatan karya seni digital memerlukan pengawasan yang ketat.

Pentingnya pengawasan terhadap pemanfaatan hak kekayaan intelektual, relevan dalam konteks ini. Mendukung perlindungan hak cipta di internet dan menekankan perlunya peraturan yang lebih komprehensif untuk mengakomodir perlindungan hak cipta di platform digital berbasis UGC. Oleh karena itu, perluasan cakupan ketentuan Pasal 10 UUPHC diusulkan untuk mencakup platform layanan digital berbasis UGC dalam regulasi hukum yang lebih tegas.

Platform digital berbasis UGC sering kali terlibat dalam penggandaan dan distribusi karya musik tanpa izin, dan konten tersebut sering dibagikan melalui media sosial tanpa pengaturan hukum yang memadai. Perubahan ketentuan dalam Pasal 10 diharapkan dapat memberikan perlindungan hukum yang lebih jelas dan efektif, serta memudahkan penegakan hukum terhadap pelaku pelanggaran. Meski demikian, Mahkamah Konstitusi yang telah menerima, memeriksa dan memutus perkara Nomor 84/PUU-XXI/2023 yang dalam amar putusannya, Majelis Hakim hanya menyetujui sebagian dari gugatan dan merekomendasikan perubahan pada Pasal 10 berupa perluasan makna terhadap bunyi ketentuan Pasal 10 Undang-Undang Hak Cipta menjadi "Pengelola tempat perdagangan dan/atau Platform layanan digital berbasis *User Generated Content* dilarang membiarkan penjualan, penayangan dan/atau perdagangan barang hasil penggandaan hasil pelanggaran hak cipta dan/atau terkait hak terkait di tempat perdagangan dan/atau layanan digital yang dikelolanya". Namun ketentuan Pasal 114 tetap tidak diubah.

Pertimbangan Majelis Hakim yang membuat keputusan ini karena dapat menyulitkan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di platform berbasis UGC.

Dalam konteks internasional, perlindungan hukum tidak hanya dipahami secara konseptual, melainkan telah direalisasikan dan menjadi konsensus global. Hal ini tercermin dalam konvensi internasional mengenai hak cipta yang dikenal sebagai Perjanjian Internet WIPO, yang mencakup dua perjanjian utama: *WIPO Copyright Treaty* dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty*. Ketentuan yang relevan dalam hal ini terdapat pada Article 11 WCT yang menyatakan:

"The provision on technological measures obliges the Contracting Parties to provide adequate legal protection and effective legal remedies against the circumvention of effective technological measures that are used by authors in connection with the exercise of their rights under this Treaty or the Berne Convention, and that restrict acts concerning their works that are not authorized by the authors concerned or permitted by law."

Demikian pula, Article 18 WPPT menyatakan bahwa:

"Contracting Parties shall provide adequate legal protection and effective legal remedies against the circumvention of effective technological measures that are used by performers or producers of phonograms in connection with the exercise of their rights under this Treaty, and that restrict acts concerning their performances or phonograms that are not authorized by the performers or producers of phonograms concerned or permitted by law."

Dari ketentuan di atas yang Penulis garis bawahi, Jelas bahwa perlindungan teknis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengaturan hak cipta secara internasional. Pengaturan perlindungan teknis ini bertujuan untuk memastikan perlindungan hak cipta yang efektif di internet. Ada dua kewajiban utama yang timbul dari pengaturan ini. *Pertama*, negara wajib memberikan perlindungan hukum yang memadai serta ganti rugi yang efektif terhadap upaya penghindaran dari tindakan teknologi, seperti sistem kontrol akses dan enkripsi yang digunakan oleh pemegang hak cipta untuk melindungi karya mereka. *Kedua*, negara harus menyediakan pengamanan teknologi yang dapat diandalkan di pasar daring untuk mencegah perubahan atau penghapusan informasi elektronik yang menyertai materi yang dilindungi, yang mencakup identifikasi karya, pemilik hak, dan syarat serta ketentuan penggunaannya.

Dengan begitu, perlindungan hak cipta merupakan elemen esensial dalam kerangka hukum internasional hak cipta. Dengan menerapkan kewajiban hukum yang jelas dan pengamanan teknologi yang efektif, negara-negara dapat memastikan hak cipta dilindungi secara memadai di era digital. Upaya ini penting untuk menjaga integritas dan keandalan hak cipta di pasar online serta untuk melindungi kepentingan pemegang hak cipta dari tindakan pelanggaran dan penghindaran yang merugikan.

KESIMPULAN

Peran Digital Right Management (DRM) paling utama ialah untuk memberikan perlindungan terhadap konten digital, memastikan keaslian konten, menyediakan verifikasi transaksi yang tidak dapat disangkal, dan mendukung proses identifikasi sumber konten. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara penerapan DRM sebagai teknologi pengamanan pada materi elektronik meliputi aktivasi daring (*online activation*), pembatasan akses berdasarkan wilayah (*regional lock out*), enkripsi/kriptografi, penambahan watermark digital (*digital watermarking*), penyertaan metadata, dan pembatasan duplikasi (*copy restriction*). Perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dari pembajakan digital dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu perlindungan hukum preventif berupa kesadaran masyarakat untuk menghargai karya cipta dengan tidak mengunduh, mengunggah, memperbanyak, atau menyebarkan karya digital secara ilegal. Sedangkan perlindungan hukum represif berupa pencipta atau pemegang hak cipta dapat melakukan somasi atau pemberitahuan resmi kepada pihak yang melanggar hak cipta. Jika somasi tersebut diabaikan, pencipta berhak untuk

menggugat pihak pelanggar di pengadilan. Pengadilan kemudian akan menentukan apakah pelanggaran terjadi dan, jika demikian, apakah pelanggar harus membayar kompensasi kepada pencipta. Namun, jika tujuan pencipta bukanlah untuk mendapatkan kompensasi finansial, melainkan untuk memberikan efek jera kepada pelanggar, pencipta dapat menempuh jalur pidana. Dalam hal ini, pencipta dapat melaporkan pelanggaran hak cipta kepada pihak penegak hukum, seperti Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, atau langsung ke kepolisian.

DAFTAR PUSTAKA

- Damian, E. H. (2014). *Hak Cipta, Edisi Keempat: Cetakan ke-1*. Bandung: Alumni.
- di Ruang Publik, P. H. C. (n.d.). *Prinsip Keadilan dan HAM dalam Pembatasan Hak Cipta di Ruang Publik*.
- Jened, R. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Lutviansori, A. (2010). Hak cipta dan perlindungan folklor di Indonesia: dilengkapi dengan Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. (*No Title*).
- Mikafa, A. B., Hariandja, T. R., & Nail, M. H. (2022). Perlindungan Hukum Pemilik Hak Cipta Terkait Pembajakan Karya Sinematografi Pada Platform Telegram. *Welfare State Jurnal Hukum*, 1(2), 187–216.
- Muhammad, A. (2001). *Kajian hukum ekonomi hak kekayaan intelektual*. Citra Aditya Bakti.
- Panduwinata, B. (2013). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Bagi Pengarang Buku*. Uniniversitas Hasanuddin.
- Pratiwi, E., Negoro, T., & Haykal, H. (2022). Teori Utilitarianisme Jeremy Bentham: Tujuan Hukum Atau Metode Pengujian Produk Hukum. *Jurnal Konstitusi*, 19(2), 268.
- Putra, R. N. (n.d.). Perlindungan Hak Cipta Terkait Cuitan Seseorang di Twitter. *Business Law Review*, 1, 55–59.
- Rahayu, S. R. (2016). *Pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Menurut Perspektif Wahbah Az-Zuhaili*. IAIN Metro.
- Ramli, A. M. (2022). Aspek Hukum Hubungan Platform Digital Over The Top Dan Pengguna Konten Multimedia. *Pt Refika Aditama*.
- Riswadi, B. A. (2016). *Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di*. Era Digital, Yogyakarta: FH UII Press.
- Riswandi, B. A., & SH, M. (2017). *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital*. Citra Aditya Bakti.
- Salim, H. S. (2013). *Penerapan teori hukum pada penelitian tesis dan disertasi*.
- Sasmito, S., & Widjaja, A. W. (2019). Analisis Pengaruh Penerimaan Kekayaan Intelektual, Administrasi Hukum Umum dan Keimigrasian Terhadap Penerimaan Negara Bukan Pajak di Lingkungan Kementerian Hukum dan Ham RI. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 1(1).
- Supramono, G. (2010). Hak cipta dan aspek-aspek hukumnya. *Jakarta: Rineka Cipta*.

- Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: sebuah tinjauan teori & praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yanuar, E. A. (2011). *Kedudukan Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum Dan Hak Asasi Manusia Dalam Sengketa Merek*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.