



Karya Digital dan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital

Evelyn Angelita Pinondang Manurung^{1*}

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

Jl. Tukad Pakerisan No.97, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80225

E-mail: inboxevelyn@gmail.com

ABSTRACT

Digital Works and Protection of Intellectual Property Rights in the Digital Age

Advances in technology and information today have a significant impact on changes in human life. The digital era today is very dependent on internet-based technology media. The existence of internet-based platforms has brought people closer to the digital world. Changes in the dynamics of the society in a digital society, of course, have an impact on the knowledge or understanding of the community on the legal impact of the use of digital platforms, such as knowledge of one's intellectual property rights on digital media. Work that was still physically in the form of now turned into digital media or digital copyright works. In this case, the regulations governing the intellectual property rights of a person/organization should accommodate and protect the digital intellectual creation of the Indonesian people as a form of legal protection for the rights possessed by the owner of the Cipta work. This study aims to protect intellectual property rights in digital-based products/works. This study uses a normative juridical research method using the source of literature, including applicable laws, legal literacy, and other legal materials. Technological advances have made it easier for everyone to steal and duplicate the digital work of others to make a profit. Therefore, the existence of an existing legal umbrella and policy, namely Law Number 11 of 2008 concerning Information on Electronic Transactions and Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, is expected to increase innovation increase competitiveness in the digital era and support the protection of rights of Intellectual Property for Digital Work for all parties who are entitled.

Keywords: Intellectual property rights; Digital works; Violation; legal protection

I. Pendahuluan

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, zaman pun berubah yang ditandai dengan era digital. Dimana semua masyarakat luas yang terkoneksi dengan internet dapat menikmati karya/ciptaan dalam bentuk digital. Konsep digitalisasi saat ini telah mengubah pola/gaya hidup masyarakat dalam berkarya. Ada yang mulai membuat karya/ciptaan di media digital (yang sebelumnya dibuat dalam wujud fisik) dan ada yang lebih menikmati karya/ciptaan pada platform digital (yang sebelumnya melihat bentuk fisiknya). Salah satu hak atas kekayaan intelektual adalah hak cipta. Hak cipta adalah hak

*Penulis Korespondensi
E-mail: inboxevelyn@gmail.com
Copyright © 2022 The Author(s)
CC-BY-NC-4.0 License

penyedia bagi si pemegang hak moral maupun hak ekonomi atas karya ciptaannya. Hak Cipta memberi kewenangan yang sangat luas bagi pencipta. Secara konseptual kedudukan pencipta berada pada tempat yang sangat terhormat di tengah-tengah masyarakat (Hasibuan, 2008).

Dalam era digital ini karya cipta dalam bentuk digital tidak dapat dihindari karena saat ini hal tersebut telah menjadi suatu hal yang wajar dalam aktivitas masyarakat luas. Pengaruh kemajuan teknologi digital saat ini bisa jadi memberikan ancaman dibandingkan dengan dampak kemudahan dan manfaatnya, terutama di kalangan generasi muda yang belum mengerti mengenai hukum/sanksi akibat pelanggaran hukum dalam memanfaatkan platform digital. Prinsip keterbukaan informasi dan mudah diakses merupakan hal yang dapat mengancam, semakin mudah diakses dan aksesnya terbuka maka semakin banyak pula pihak-pihak yang melakukan duplikasi, menggandakan atau menyebarkan. Potensi pelanggaran atas hak kekayaan intelektual baik moral maupun ekonomi si pencipta dan atau pemegang Hak Cipta semakin besar ketika karyanya yang diakses tanpa mencantumkan identitas apalagi menggunakan karya cipta tidak sesuai peruntukannya. Di era digital yang sarat teknologi, dalam perkembangannya lahir teknologi informasi yang produknya adalah rekayasa perangkat lunak, kecerdasan buatan, komputer serta internet. Hal ini turut membuat masyarakat harus menyesuaikan kebutuhan hidupnya dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi (Ramli, Permata, Mayana, Ramli, & Lestari, 2021).

Karya cipta digital memang lebih mudah dipublikasi bahkan dikomersilkan secara digital dengan koneksi internet. Faktanya saat ini karya cipta digital telah banyak diminati dan telah memiliki konsumen/pasarnya sendiri. Karya cipta digital menjadi populer di kalangan masyarakat internet dikarenakan memiliki keuntungan dibanding produk fisik, produk digital dinilai lebih efisien dan lebih praktis dibandingkan dengan produk fisik yang membutuhkan ruang simpan khusus untuk menyimpan produknya dibanding dengan karya cipta digital yang tidak memerlukan tempat fisik untuk disimpan, begitu juga cara mendapat karya cipta digital hanya dengan cara mengunduh juga menjadi nilai tambah karena sifatnya yang cepat dan efektif. 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 Hak Kekayaan Intelektual tumbuh dengan subur (Syahdeini, 2009).

Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual seringkali terjadi di negara Indonesia, banyak contoh pelanggaran hak terhadap karya cipta digital kerap kali diabaikan. Sebab masih banyak orang yang tidak mengerti akan hal ini. Contoh yang sering ditemui di dunia maya adalah penjiplakan konten di internet yang berupa gambar/foto, video, tulisan, dan lainnya. Hal ini terjadi akibat semakin mudahnya akses menikmati konten digital di dunia internet dan akses informasi di internet juga hampir tanpa batas. Hal tersebut membuat pengguna internet dan penikmat konten digital dapat dengan mudah menduplikasi konten milik orang lain, lalu mengakuinya sebagai milik diri sendiri (plagiarisme). Perbuatan

seperti itu sangat rentan terjadi dan dapat berujung pada pelanggaran yang mana sangat merugikan pembuat karya/konten asli atas hak yang dimilikinya sebagai pemilik asli.

II. Metode dan Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normative. Metode penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan atau data sekunder belaka. Penelitian ini dilakukan guna untuk mendapatkan bahan-bahan berupa: teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum serta peraturan hukum yang berhubungan dengan pokok bahasan. Dengan demikian, objek yang dianalisis dengan pendekatan yang bersifat kualitatif adalah metode penelitian yang mengacu pada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan (Soekanto, 2003). Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder yang terdiri dari Undang-Undang serta bahan hukum dan literatur hukum yang menunjang penelitian ini.

III. Hasil dan Pembahasan

Karya Digital dan Hak Kekayaan Intelektual

Inovasi di masa pandemi Covid-19 melahirkan pemanfaatan teknologi informasi yang menyebabkan terciptanya beragam produk dengan nilai ekonomis memiliki kaitan erat dengan sebuah keharusan untuk diadakan keselarasan dari agar dapat mendukung setiap kreatifitas masyarakat dengan implementasi berupa perlindungan hukum terhadap karya cipta yang telah dibuat (Nasution, 2020). Tidak hanya itu, pemanfaatan teknologi dalam era digital yang sebelumnya sudah eksis kian menunjukkan perkembangan yang signifikan dikarenakan terdapat perilaku baru selama karantina yang melahirkan kreatifitas setiap orang yang kebanyakan ada di platform *Over The Top* (unpad.ac.id., diakses 20 Februari 2022). Bentuk layanan *Over The Top* tersebut antara lain adalah layanan aplikasi dan layanan konten seperti: YouTube, Netflix, Spotify. Youtube adalah platform digital berbasis internet yang menyuguhkan layanan kepada publik untuk menikmati ataupun mempublikasikan konten video. Kehadiran Youtube juga menghadirkan konten kreatif yang dihasilkan oleh pengguna atau yang dikenal dengan Youtuber. Netflix adalah layanan penyedia streaming dengan biaya langganan yang memungkinkan penggunanya menikmati tayangan favorit dari berbagai negara seperti tontonan acara televisi dan film tanpa iklan di perangkat yang terkoneksi ke internet. Spotify adalah layanan musik digital, *podcast*, dan video yang memberikan akses kepada pelanggan untuk menikmati musik atau lagu dan konten lain dari seluruh dunia. Masyarakat luas saat ini telah disuguhkan berbagai kemudahan dalam mengakses dan memanfaatkan produk/karya digital dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Dibalik kemudahan tersebut terdapat risiko yang dapat terjadi. Kemudahan tersebut justru dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak berwenang melakukan penyebaran/pendistribusian oleh pihak yang tidak memiliki hak secara melawan hukum, mudahnya suatu ciptaan dirubah, dimodifikasi, dan lain-lain. Meluasnya internet dalam kehidupan bermasyarakat membuat semakin banyaknya pelanggaran terhadap ciptaan,

sulit melakukan identifikasi siapa saja yang melakukan pelanggaran, menjadi bukan hal yang mudah untuk melindungi suatu ciptaan dalam bentuk digital. Apabila pelanggaran pelanggaran tersebut tidak ditangani dapat memberikan dampak negatif kepada industri maupun kepada pencipta (Simatupang, 2021). Perkembangan teknologi informasi begitu pesat, sehingga bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta akan semakin berkembang. Contoh pelanggaran HKI yaitu pembajakan buku di platform digital khususnya e-commerce (*dgip.go.id*, diakses 15 Februari 2022). HKI tidak sekadar menghargai dan mengakui eksistensi para pencipta/pembuat karya akan tetapi juga melindungi hak-hak ekonomi mereka.

1. Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Indonesia masih sering terjadi baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja, karena masyarakat Indonesia masih minim pengetahuan tentang HKI. Konsumen di Indonesia ada yang sadar tentang HKI dan ada yang belum sadar tentang HKI. Faktor-faktor yang menjadikan kendala dalam peningkatan pemahaman HKI, diantaranya adalah (Pratomo, 2017) :
2. Lemahnya kepercayaan masyarakat akan sistem hukum yang berlaku di Indonesia. Hal ini juga member dampak rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap perlindungan HKI termasuk juga terhadap kualitas kinerja birokrasi dan penegakan hukumnya.
3. Biaya yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan HKI masih membebani.
4. Kurangnya minat dan apresiasi terhadap HKI, karena ada atau tidaknya HKI belum berdampak pada pendapatan bagi pelaku usaha.
5. Lamanya proses pendaftaran HKI.
6. Berbenturan dengan budaya lokal. Prinsip dasar HKI adalah penghargaan terhadap hak individu sedangkan masih banyaknya karya yang berkembang dimasyarakat bersifat komunal yang cenderung kurang mendorong tumbuhnya kreatifitas dan inovasi.
7. Sosialisasi baru dapat menjangkau kota-kota besar di Indonesia, padahal lokasi UMKM terletak di wilayah yang masih jauh dari pusat kota. Diharapkan peran aktif pemerintah daerah dan kantor wilayah untuk dapat menjangkau sampai ke wilayah yang jauh dari pusat kota dalam pembinaan HKI bagi UMKM.

Perlindungan Hukum Pada Karya Digital

Eksistensi hukum kekayaan intelektual yang telah diatur sedari lama dalam beberapa regulasi, sejatinya memerlukan komponen hukum lain dalam pengimplementasiannya (Yunus, 2012). Di Indonesia regulasi mengenai perlindungan hukum kekayaan intelektual telah diakomodir masing-masing sesuai bentuknya seperti misalnya, dalam melindungi ilmu pengetahuan, bidang seni dan kesusastraan mendapatkan proteksi regulasi kekayaan intelektualnya yang dapat dirujuk dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Upaya dalam memberikan perlindungan hukum dilakukan melalui pemberian hak eksklusif sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 1 Ayat (1) UUHC bahwa pencipta memiliki kewenangan yang disebut sebagai hak eksklusif berdasarkan prinsip

deklaratif yang diperolehnya secara otomatis setelah kekayaan intelektualnya dimiliki oleh tersebut berwujud (dideklarasikan), hak ini sederhananya merupakan hak yang diperoleh oleh pencipta.

Dalam UUHC menegaskan adanya hak moral dalam setiap karya cipta yang tertuang dalam Pasal 5 (1) Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Pada ayat (2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia. Pada ayat (3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.

Dari pasal di atas jelas tertuang bahwa adanya prinsip moralitas dalam sebuah karya cipta yang mana hak moral tersebut melekat pada diri si pencipta. Maraknya penduplikasian atau penggandaan karya cipta di platform digital sangat bertentangan dengan prinsip moral dalam UUHC. Hal tersebut dikarenakan mudahnya setiap orang untuk mengakses layanan digital pada gawai mereka sehingga lupa pada prinsip moralitas.

Selain itu, ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE) pada Pasal 25 menjelaskan adanya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yaitu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-Undangan. Pasal 26 ayat (1) menyatakan Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundangundangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan. Pasal 26 Ayat (2) menyatakan Setiap Orang yang melanggar haknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini. Dari pasal tersebut dalam informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik terkandung hak ekonomi dan moral bagi pencipta/pembuat karya sehingga patut untuk dilindungi.

Fungsi Hak Kekayaan Intelektual adalah untuk mengatur dan melindungi hak seorang pencipta atas hasil karyanya. Di Indonesia tingkat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya HKI masih rendah. Tidak banyak pencipta/pembuat karya digital yang menyadari bahwa hasil karyanya perlu mendapat pengakuan dan perlindungan hukum. Perlu diketahui bahwa HKI tidak hanya hanya bermotif ekonomi saja dan hanya menguntungkan pemilik/pemegang hak. Lebih dari itu HKI dapat dirasakan oleh semua orang melalui berbagai dampak positif yang dihasilkan. Hak Kekayaan Intelektual di era digital saat ini perlu disadari oleh masyarakat luas dikarenakan:

- a. Melindungi hak pencipta atau pembuat karya digital
Membuat suatu karya digital bagi pencipta yang sebelumnya membuat dalam bentuk fisik tidak mudah, ada proses transisi pengalihan wujud dari fisik menjadi digital. Mengingat proses panjang yang pencipta/pembuat karya lalui, selayaknya ada pengakuan, penghargaan, dan perlindungan atas karya ciptaannya. Pemerintah berperan penting dalam menegakkan regulasi. Bukan saja soal faktor ekonomi, menghargai dan mengakui karya orang lain adalah bagian dari kemanusiaan maka itu ada hak moral dalam suatu karya cipta.
- b. Mencegah pelanggaran/penyalahgunaan karya digital
Penegakan HKI adalah salah satu cara untuk mengontrol penggunaan produk/karya digital. Sepatutnya setiap orang yang menggunakan produk digital harus mendaftarkan diri ke pemilik produk/pemegang HKI karya digital tersebut. Dengan begitu pemilik asli produk/karya digital tersebut dapat mengetahui siapa saja yang menikmati/menggunakan karya buatannya. Apabila terdapat pelanggaran/penyalahgunaan produk/karya digital tersebut untuk hal-hal negatif pemerintah bisa dengan mudah mendeteksi dan menindaklanjutinya pelanggaran tersebut dan membawanya ke ranah hukum.

Karya cipta digital begitu mudah untuk digandakan bahkan hasil penggandaan/duplikasi tersebut di era digital ini hampir serupa atau tidak dapat dibedakan dengan aslinya (Karya original). Bahkan masyarakat awam pun bisa saja melakukan modifikasi terhadap hasil duplikasi tersebut dan menyebarkannya ke platform digital tanpa biaya. Kemudahan itu menjadi sebab bagi banyak orang untuk melanggar Hak Cipta milik orang lain dalam skala yang sangat besar dan tidak mempertimbangkan aspek moral dan ekonomi dalam pelanggaran tersebut.

IV. Simpulan

Meningkatkan inovasi dan kreativitas di era digital ini merupakan sesuatu yang tidak bisa diabaikan agar bangsa Indonesia mampu bersaing secara global dan tidak tertinggal dalam bidang teknologi digital. Tanpa inovasi dan kreativitas bangsa Indonesia bisa semakin tertinggal, dan tidak akan mampu bersaing di dunia yang semakin bergantung pada perkembangan teknologi. Maka dari itu adanya payung hukum dan kebijakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diharapkan dapat meningkatkan inovasi untuk meningkatkan daya saing di era digital serta paling penting

mendukung perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual atas produk/karya digital. Perlindungan hak kekayaan intelektual tentu merupakan hal yang menjadi fokus, terlebih lagi di era digital saat ini. Kemajuan teknologi telah semakin memberi kemudahan bagi setiap orang untuk mencuri dan menduplikasi hasil karya cipta digital orang lain untuk keuntungannya sendiri. Hal tersebut sangat merugikan orang-orang yang menjadi pembuat karya atau pemegang hak kekayaan intelektual dari karya digital tersebut. Regulasi di Indonesia yang sudah ada dan berlaku diharapkan dengan tegas dapat melindungi hak ekonomi dan hak moral para pencipta/pembuat karya original/pemegang Hak Kekayaan Intelektual khususnya produk/karya berbasis digital. Penegakan hukum yang tegas dan menyeluruh harusnya menjadi tugas utama penegak hukum untuk dapat meminimalisasi tingkat pelanggaran/penyalahgunaan bahkan diharapkan mampu mencegah terjadinya pelanggaran dan memberikan perlindungan hukum bagi produk/karya digital di Indonesia.

Referensi

- Hasibuan, O. (2008). *Hak Cipta Di Indonesia*. Bandung: Alumni.
- Masa Pandemi Lahirkan Peningkatan Pemanfaatan Hak Cipta Lewat Platform Digital unpad.ac.id., diakses 20 Februari 2022.
- Nasution, L. (2020). Efektifitas KI Sebagai Pelindung Industri Kreatif dan UMKM DI Tengah Pandemi Covid-19. *Buletin Hukum dan Keadilan*, 246.
- Pratomo, S. A. (2017). Manajemen Aset Kekayaan Intelektual. *Kiat Bisnis*.
- Ramli, A. M., Permata, R. R., Mayana, R. F., Ramli, T. S., & Lestari, M. A. (2021). Perlindungan Kekayaan Intelektual Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Saat Covid-19. *Balitbangkumham*.
- Syahdeini, S. R. (2009). *Kejahatan & Tindak Pidana KOMputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Soekanto, S. (2003). *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simatupang, K. M. (2021). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 67-80.
- Tanggulangi Pembajakan Buku di E-Commerce, DJKI Tengah Susun Permenkumham terkait Hak Cipta”, diakses 15 Februari 2022, <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel/tanggulangi-pembajakan-buku-di-e-commerce-djki-tengah-susun-permenkumham-terkait-hak-cipta?kategori=Berita%20Resmi%20Desain%20Industri>
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Yunus, N. R. (2012). *Restorasi Budaya Hukum Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Jurisprudence Institute.