

## **URGENSI PENGATURAN HAK EKONOMI PENCIPTA DAN/ATAU PEMEGANG HAK CIPTA TERHADAP VIDEO USER GENERATED CONTENT (UGC) DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**

Anisa Wildachrini  :  
Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang  
Email: [anisawildach@students.unnes.ac.id](mailto:anisawildach@students.unnes.ac.id)

### **Abstrak**

Berkembangnya teknologi menyebabkan beralihnya pendistribusian karya cipta secara fisik menjadi digital melalui media sosial berbasis User Generated Content (UGC). Salah satu permasalahan yang timbul adalah terjadinya pelanggaran hak cipta berupa unggahan video yang menggunakan karya cipta tanpa seizin pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk kegiatan komersialisasi pada platform berbasis UGC. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum bagi pencipta dan/atau pemegang hak cipta dan urgensi terhadap pengaturan hak ekonomi atas pelanggaran hak cipta yang terjadi di platform berbasis UGC. Sumber data yang digunakan dengan sumber data sekunder yang diperoleh dan dikumpulkan melalui sumber bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non hukum, teknik pengambilan data dengan studi pustaka, serta validitas data dengan teknik sinkronisasi bahan hukum. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaturan hak ekonomi terhadap pencipta dan/pemegang hak cipta pada platform berbasis UGC yang terjadi di Indonesia dan di Amerika Serikat memiliki perbedaan dan kesamaan perlindungan hukum preventif maupun represif. perbedaan yang mendasar dari keduanya, di Indonesia perlindungan hukum diatur dalam peraturan perundang-undangan, sementara di Amerika Serikat dengan peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan (*case law*). Simpulan atas penelitian yang telah



dilakukan adalah Hak ekonomi di Indonesia dan di Amerika Serikat telah diatur pengaturannya dalam perundang-undangan. Di Indonesia peraturan perundang-undangan mengenai hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta belum sepenuhnya mengatasi pelanggaran hak cipta yang dibutuhkan pembaharuan hukum di dalamnya.

#### **KATA KUNCI**

Perlindungan Hukum, Hak Ekonomi, UGC, Indonesia dan Amerika Serikat.

## **Pendahuluan**

Perubahan teknologi digital yang mulanya bersifat statis menjadi interaktif tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang massif. Dalam hal ini platform media sosial sangat membantu dalam perkembangan karya cipta manusia secara interaktif. Kemudahan tersebut dapat dilihat dari mudahnya akses dalam penulisan opini, pengunggahan gambar, pembuatan video, serta karya cipta lainnya<sup>1</sup>. Kepesatan dan kecanggihan teknologi informasi telah menciptakan ruang yang luas untuk dapat menjalin interaksi dan komunikasi massa (antar manusia atau Masyarakat) melalui penyedia platform layanan digital yang memiliki berbagai bentuk seperti aplikasi berbagi (*sharing app*), platform video pendek (*short-video creation app*), layanan hos video pendek (*video hosting service*) dan atau layanan sejenis lainnya yang secara umum disebut sebagai Platform Layanan Digital (*Digital Service Platform*). Platform Layanan Digital tersebut menjadi wadah yang dibentuk agar dengan mudah dapat menikmati dan membuat kreasi oleh Pengguna konten atau biasa disebut konten yang dibuat oleh Pengguna (*User Generated Content*).

Pada kenyataannya, perkembangan teknologi yang massif tidak diimbangi dengan perkembangan hukum dalam menyikapi fenomena-fenomena yang terjadi di Masyarakat, sehingga hal tersebut tidak terakomodasi dalam Undang-Undang Hak Cipta. Terlebih lagi, konsep hukum terkadang tertinggal jauh dari praktik- praktik bisnis yang

diciptakan dengan mengeksploitasi teknologi. Namun demikian, teknologi tersebut justru memberi dampak yang negatif terhadap industri hak cipta, seperti halnya di dalam video berbasis *User Generated Content* dimana di dalamnya sarat akan pelanggaran hak cipta atau hak terkait (menggandakan, mengeksploitasi, atau mendistorsi atau mensinkronisasi, atau mengadaptasi atau mengumumkan atau mempertunjukan tanpa izin) sehingga sama seperti halnya tempat perdagangan.

*Platform* Layanan Digital berfungsi hanya sebagai wadah perdagangan namun bukan media untuk dapat melakukan transaksi perdagangan. Dalam hal ini, seharusnya *Platform* Digital disamakan dengan tempat perdagangan digital yang berbasis *User Generated Content* (UGC), video atau materi diperdagangkan langsung oleh penjual (pengguna UGC) sedangkan pengelola hanya menyediakan dan mengelola platform. Namun demikian, dalam aplikasi Platform Digital tidak sepenuhnya menjadi tempat transaksi jual beli melainkan juga sebagai tempat mengekspresikan diri bagi para pengguna sehingga inilah alasan Platform Digital tidak dapat disamakan dengan tempat perdagangan hal ini menjadi titik awal kelemahan jaminan hukum terhadap perlindungan hak cipta.

Banyaknya pelanggaran hak cipta dalam *Platform* Layanan Digital, beberapa penyedia atau pengelola Platform Layanan Digital telah menyadari dengan meminta izin terhadap pemilik karya seperti penggunaan lagu-lagu untuk disediakan di perpustakaan lagu agar dipergunakan oleh pengguna konten sebagai bahan atau materi untuk membuat video yang akan diunggah di konten *User Generated Content* ke aplikasi yang bersangkutan<sup>3</sup>. Namun, dalam hal ini ada pengelola *Platform* Layanan Digital yang mengambil keuntungan dengan melakukan manipulasi dengan cara menyediakan perpustakaan lagu yang akan digunakan untuk bahan dan materi untuk mengunggguh lagu milik pencipta dan/atau pemilik hak cipta tanpa meminta izin, ditambah untuk mengambil keuntungan dengan menarik minat pengguna konten,

pengelola menyediakan hadiah dan insentif kepada pengguna jika menyebarkan, menayangkan, menampilkan, dan membagikan ke publik sehingga pelanggaran hak cipta memiliki kemungkinan lebih besar dengan aktifitas membuat dan menggandakan tersebut.

Tidak sampai disitu, banyak pula dijumpai hasil rekaman dari pencipta dan/atau pemilik hak cipta yang digunakan bukan hanya oleh pengguna biasa tetapi juga digunakan oleh pengguna professional untuk dijadikan bahan untuk pembuatan video pendek untuk mempromosikan jasa dan/atau barang dagangannya. Terlebih banyak pula ditemukan versi *cover*/aransemen ulang yang dibuat dan diunggah di media sosial berbasis *User Generated Content* dan dilakukan tanpa izin serta produk *cover* dan aransemen tersebut seringkali tujuannya untuk diumumkan digandakan, ditampilkan, disebarkan, dan ada pula yang diadaptasi menjadi bahan dan materi dalam pembuatan video berbasis *User Generated Content* (UGC) baru, begitulah seterusnya seakan fenomena tersebut tidak ada ujungnya. Bahkan pihak- pihak tertentu mengganti nama dari pencipta dan/atau pemilik hak cipta menjadi karya pribadi dan hal tersebut banyak yang difasilitasi oleh pengelola aplikasi. Hak milik baik hak cipta, hak moral, maupun hak ekonomi dari pencipta dan/atau pemilik hak cipta direnggut secara tidak sah, sedangkan hukum positif belum mampu menjangkau pengaturan dalam *Platform Layanan Digital*.

Ketidakberagaman sikap pengelola *Platform Layanan Digital* sedikit banyak memicu tidak ada kepastian jaminan hukum bagi pencipta dan/atau pemilik hak cipta. Sedangkan Undang-Undang Hak Cipta belum dapat menjangkau fenomena- fenomena tersebut di Masyarakat. Undang-Undang Hak Cipta belum atau tidak memberi kepastian hukum yang memadai dan mencakup yang dapat memulihkan kerugian akibat pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam video yang berbasis *User Generated Content* (UGC) mengingat besarnya kerugian bagi hak cipta dan hak terkait lainnya, tetapi diabaikan oleh sistem hukum itu sendiri, dikarenakan perubahan yang dinamis sehingga Ketika Undang-Undang

Hak cipta diundangkan fenomena *e-commerce* belum seperti saat ini.

Di Amerika Serikat dalam memberi jaminan terhadap hak cipta telah diberlakukan prinsip “*safe harbor*” pada tahun 1998, dimana Kongres Amerika Serikat mengesahkan *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*, undang-undang hak cipta Amerika serikat tersebut telah mampu menyelesaikan hal-hal yang berkaitan antara hak cipta dengan internet <sup>4</sup>. Beberapa hal yang termuat dalam *Digital Millennium Copyright Act* antara lain, memberikan perlindungan bagi penyedia layanan *online (online service provider)* dalam permasalahan pelanggaran hak cipta, memberikan pemberitahuan dan penurunan (*notice and takedown*) hal tersebut memungkinkan pengguna hak cipta memberitahukan jika terjadi pelanggaran hak cipta kepada penyedia layanan online sehingga materi konten dapat diturunkan (*takedown*). Sehingga pengelola dapat dimintai pertanggungjawaban bilamana dapat dibuktikan bahwa pengelola mengetahui dan tetap membiarkankan pelanggaran tersebut terjadi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta dari konten yang diunggah tanpa izin di situs digital berbasis *User Generated Content (UGC)* di Indonesia dan Amerika Serikat?
2. Bagaimana urgensi perlindungan hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta terhadap video *User Generated Content (UGC)*?

## Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang mana menekankan pada aspek pemahaman terhadap suatu permasalahan secara mendalam terhadap bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan tersier (bahan non hukum). Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini berupa yuridis normatif

(doctrinal), yaitu penelitian yang mengacu kepada norma- norma hukum dalam peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan pengadilan serta norma-norma hukum yang ada di masyarakat dengan tujuan untuk menemukan dan mengembangkan argumentasi hukum dengan melakukan Analisis terhadap pokok permasalahan. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non hukum. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik pengambilan data berupa studi Pustaka, dengan cara mengkaji berbagai dokumen yang berkaitan dengan penulisan penelitian, baik berupa peraturan perundang-undangan, putusan-putusan pengadilan, serta regulasi dan norma-norma yang terkait di Masyarakat, jurnal, buku, sumber media, serta dokumen-dokumen kredibel lainnya yang berkaitan dengan penulisan penelitian. Peneliti menggunakan triangulasi sumber data dalam penelitian tersebut, yaitu dengan menggali kebenaran informasi tertentu melalui dan sumber perolehan data, dengan cara melakukan sinkronisasi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum yang digunakan dalam hal ini adalah peraturan perundang-undangan, putusan, doktrin, serta bahan hukum lainnya yang relevan dengan permasalahan penelitian penulis. Analisis data yang digunakan sebagai proses untuk menyusun dan menelaah lebih jauh secara terstruktur dan sistematis dengan hasil analisis deskriptif dilakukan dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi hingga data yang dikumpulkan dalam penelitian dengan hasil pembahasan memiliki sinkronisasi yang baik.

## Hasil dan Pembahasan

### **Pengaturan hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta dari konten yang diunggah tanpa izin di situs berbasis User Generated Content (UGC) di Indonesia dan Amerika Serikat.**

Terkait dengan pelanggaran terhadap hak ekonomi, frasa “tempat perdagangan” pada Pasal 10 tentu harus disesuaikan dengan tujuan diberlakukannya UU Hak Cipta, yaitu melindungi pencipta, dan hak-hak lain yang diatur di dalam undang-undang tersebut. Ketika dunia berubah karena faktor teknologi, maka bukan sesuatu yang mustahil bahwa sistem perdagangan pun ikut berubah sesuai dengan pengaruh perkembangan teknologi itu sendiri. Di era digital, musik tidak lagi disimpan di dalam alat penyimpanan yang bersifat fisik <sup>6</sup>. Para produser musik kebanyakan sudah menyimpan hasil rekaman suaranya di tempat yang bahkan tidak diketahui lokasinya di mana. Teknologi *cloud storage* memungkinkan para produser untuk menyimpan master rekaman di tempat yang mereka sendiri tidak tahu lokasinya di mana. Yang mereka tahu, dengan membayar jumlah tertentu kepada penyedia jasa penyimpanan *cloud storage*, mereka dapat menyimpan master rekaman mereka di tempat tersebut, yang secara fisik tidak diketahui entah di mana. Saat ini cloud storage provider yang cukup dikenal adalah *dropbox* dan *google drive*. Untuk mengkomersialkan master rekaman tersebut, para pelaku musik atau para pelaku bisnis musik dapat menggunakan berbagai jalur distribusi digital, yang sekaligus dapat dijadikan pasar musik, baik yang bersifat *mechanical* maupun *performing activities*. TikTok, Youtube, Spotify, Deezer, adalah beberapa contoh dari platform musik yang digunakan oleh para pelaku musik dan pelaku bisnis untuk aktivitas komersial mereka. Para penggemar musik juga tidak perlu lagi pergi ke tempat-tempat perdagangan, seperti toko piringan hitam, CD yang bersifat fisik untuk dapat membeli musik <sup>7</sup>. Mereka cukup membeli akses ke pasar musik digital sebagaimana telah disebutkan contoh-contohnya di atas<sup>8</sup>. Itulah sebabnya narasi tentang tempat perdagangan barang yang tercantum dalam Pasal 10 UU Hak Cipta harus dimaknai tidak

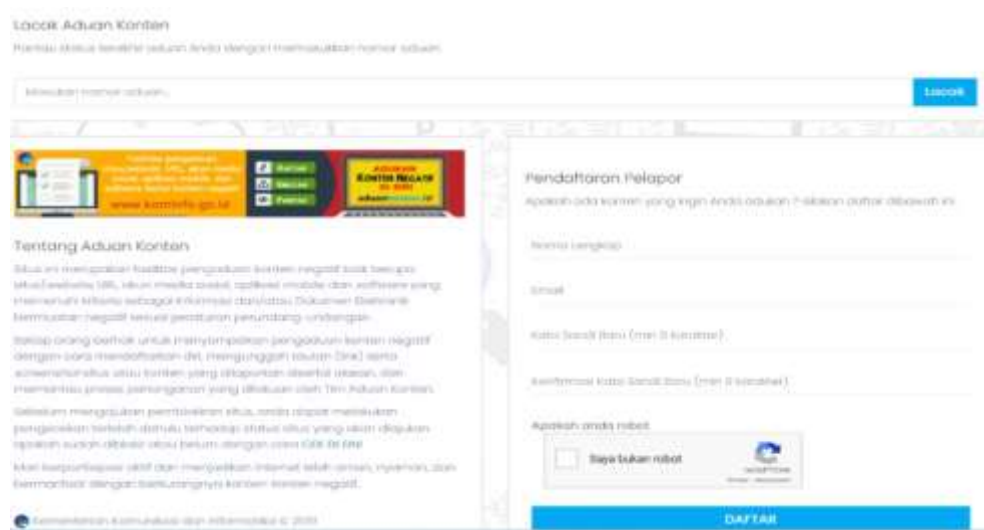
hanya secara gramatikal atau tekstual saja, melainkan 85 harus diperluas hingga mencakup tempat perdagangan musik digital sebagaimana yang dikenal sekarang ini, termasuk mencakup platform berbasis UGC yang sudah semakin marak. Dengan memperluas makna tempat perdagangan tersebut, maka potensi kerugian pemilik hak cipta dapat dihilangkan atau dikurangi. Hal itu sejalan dengan tujuan diberlakukannya UU Hak Cipta, yaitu melindungi pencipta dan pemilik hak terkait.

Selanjutnya pelanggaran dalam hak cipta masuk ke dalam delik aduan, hal tersebut dijelaskan dalam pasal 55, pada ayat 1 dijelaskan dimana pelanggaran dapat ditindaklanjuti yang hanya dilakukan berdasarkan laporan dan aduan yang dapat dilakukan oleh tidak hanya korban melainkan seluruh orang yang mengetahui pelanggaran tersebut. dan aduan dapat dilakukan kepada Menteri, hal tersebut berdasarkan frasa “setiap orang yang mengetahui”. Kriteria untuk dapat melakukan aduan adalah “penggunaan secara komersial”. Pada ayat 3 prosedur terhadap pelanggaran konten digital dilakukan dengan melakukan pemblokiran yang dilakukan oleh pengelola atau penyedia jasa layanan (OSP) berdasarkan rekomendasi dari Menteri, hal tersebut akan merugikan pihak OSP apabila konten yang diunggah tidak diketahui dan diluar kehendak OSP, sehingga pasal tersebut tidak memberikan perlindungan hukum kepada pihak OSP. Pada pasal 55 ayat 4 penutupan maksimal 14 hari setelahnya Menteri harus dimintakan penetapan pengadilan

Kominfo menyediakan sarana berupa website untuk melakukan pengaduan apabila terdapat pelanggaran hak cipta. Setelah aduan dilakukan Menteri bertugas melakukan verifikasi terhadap aduan tersebut, kemudian apabila bukti cukup menteri akan melakukan penutupan baik secara keseluruhan maupun sebagian terhadap website yang menyediakan konten

Tersebut. Website yang disediakan oleh kominfo berbeda dengan website aduan pada DMCA yang mana bukan penghapusan melainkan pemblokiran.





**Gambar 4. 1. Website untuk melakukan aduan kepada Kominfo**

Website pengaduan terhadap kominfo dapat dilakukan oleh masyarakat. Setelah itu akan pelaksanaannya sesuai ketentuan undang-undang, penutupan akses (pemblokiran) dilakukan menteri dengan bekerjasama oleh pengelola atau penyedia jasa layanan. Pada tahun 2018, kominfo telah menerima dan memproses ribuan aduan dan terus meningkat hingga saat ini. Dalam memproses aduan Kominfo menggunakan sistem ticketing dengan tahapan (pelaporan, verifikasi, persetujuan). Mekanisme sistem tersebut dengan diberikan nomor antrian, dengan nomor tersebut pelapor dapat mengecek status aduan. Namun sistem kominfo ini masih terbatas pada pemberitahuan penghapusan kepada pihak pengelola/penyedia layanan, belum menunjang fasilitas lainnya seperti pemberian tanggapan apabila terjadi kesalahan penghapusan konten.

Pengaturan terkait dengan perlindungan bagi pencipta dan/atau pemegang hak cipta terhadap pelanggaran hak cipta berupa pengunggahan konten tanpa izin dengan tujuan komersialisasi di Platform berbasis User Generated Content di Indonesia diatur dalam Undang-Undang antara Lain UUHC dan UU ITE. UUHC merupakan Undang-Undang yang mengatur perlindungan secara preventif maupun represif terhadap pelanggaran hak cipta. Sedangkan UU ITE merupakan payung hukum yang menjembatani

perlindungan kekayaan intelektual dan teknologi. UU ITE ikut serta mengawasi terhadap pelanggaran hak cipta digital yang mana mengatur mengenai notice and takedown yang dapat mencegah pendistribusian konten bermuatan ilegal di platform berbasis User Generated Content. Ketentuan tersebut diatur dalam turunan dari UU ITE yaitu pada PerKominfo 5/2020, SE Kominfo 5/2016, SE Kominfo 3/2016.

Di Amerika Serikat yang menggunakan sistem hukum common law, pengaturan terkait perlindungan hukum bagi pencipta dan/atau pemegang hak cipta terhadap tindakan pelanggaran hak cipta di platform berbasis User Generated Content dapat ditinjau dengan undang-undang dan putusan pengadilan yang dapat dijadikan yurisprudensi. Peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hak cipta di bidang teknologi diatur dalam Digital Millennium Copyright Act (DMCA).

Selanjutnya, pihak yang melakukan aduan jika terjadi pelanggaran hak cipta di konten berbasis User Generated Content di Indonesia merupakan delik aduan, dimana setiap orang yang mengetahui adanya pelanggaran terhadap hak cipta di platform User Generated Content dapat melakukan aduan. Sementara itu, di Amerika Serikat aduan terhadap pelanggaran hanya dapat dilakukan oleh orang yang memiliki hak ataupun orang yang diberi kewenangan untuk mewakili. Pihak yang melakukan proses lanjutan Ketika terjadi pelanggaran hak cipta di konten berbasis User Generated Content di Indonesia dilakukan oleh Menteri. Kemudian Menteri melakukan verifikasi terhadap laporan tersebut yang selanjutnya merekomendasikan kepada Menteri dalam bidang telekomunikasi.. dalam hal penutupan dilakukan paling lama selama 14 hari. Di Amerika Serikat proses lanjutan dilakukan oleh OSP, namun untuk tujuan pembatasan pertanggungjawaban penyedia jasa layanan (OSP) dapat menunjuk Agen yang telah memberikan informasi pribadi serta tanda tangan fisik maupun digital. DMCA juga memiliki web aduan yang bekerja sama dengan penyedia jasa layanan agar pemberitahuan dan penghapusan konten dilakukan secara cepat dan efektif.

Dalam pembatasan pertanggungjawaban dengan prinsip safe harbor di Indonesia yang hanya diatur dalam SE Kominfo 5/2016 yang tidak dapat dijadikan perlindungan hukum sehingga mengenai safe harbor terjadi ketidaklengkapan hukum. Sementara di Amerika Serikat safe harbor merupakan sebuah pembuatan pertanggungjawaban buka sebagai pengecualian terhadap penyedia jasa layanan agar terhindar dari tuntutan hukum, namun untuk memperoleh pembatasan pertanggungjawaban penyedia jasa layanan harus memenuhi syarat dimana, Penyedia jasa layanan tidak mengetahui adanya konten yang melanggar hukum, jika penyedia jasa layanan mengetahui adanya konten yang bermuatan illegal, penyedia jasa layanan harus cepat bertindak terhadap konten tersebut, jika tidak maka akan dianggap dengan sengaja melakukan pelanggaran hak cipta, dan yang terakhir penyedia jasa layanan tidak memperoleh keuntungan ekonomi dari pelanggaran hak cipta tersebut.

DMCA memberikan perlindungan safe harbor bagi penyedia layanan online dari tanggung jawab pelanggaran hak cipta Agar memenuhi syarat perlindungan safe harbour<sup>11</sup>, jenis penyedia layanan tertentu (misalnya penyedia layanan yang mengizinkan pengguna memposting atau menyimpan materi di sistem mereka) harus menunjuk agen untuk menerima pemberitahuan. Untuk menunjuk agen, penyedia layanan harus melakukan dua hal:

- 1) menyediakan informasi kontak tertentu untuk agen kepada publik di situs webnya; dan
- 2) memberikan informasi yang sama kepada USCO, yang mengelola direktori online terpusat berisi informasi kontak agen yang ditunjuk untuk kepentingan

Pelanggaran terhadap karya cipta dalam bidang lagu dan musik sangat massif mengingat pendistribusian yang berkembang yang sebelumnya berbentuk fisik bertransformasi menjadi bentuk digital. Perbedaan yang pertama antara Indonesia dan Amerika Serikat dapat dilihat melalui regulasi Amerika Serikat yang telah jelas menetapkan

besaran CRB pada layanan streaming, besaran yang ditetapkan CRB, penentuan tarif tersebut dengan menggunakan standar market based-willing. Penentuan tarif tersebut dilakukan setiap 5 tahun sekali untuk menentukan biaya wajib royalti.

Sementara di Indonesia, penentuan tarif royalti belum ditetapkan oleh LMKN, LMKN sendiri dalam regulasinya yaitu pada Pasal Permenkumham No. 19 Tahun 2014 memiliki beberapa tugas salah satunya menetapkan prosedur pendistribusian royalti dan besaran royalti kepada pencipta. Namun, saat ini hanya 12 (dua belas) yang telah ditetapkan LMKN, yaitu tarif hotel, karaoke, pameran, dan bazar, penyiaran televisi, pertokoan, pusat rekreasi, radio, restoran, dan klub malam, seminar dan konferensi komersial, nada tunggu telepon, dan kantor serta untuk pesawat udara, kereta api, dan kapal laut<sup>12</sup>. Namun, pada layanan aplikasi streaming Indonesia masih tertinggal hingga penetapan besaran royalti masih kebijakan internal setiap aplikasi.

Pendistribusian royalti di Indonesia dan di Amerika Serikat dilakukan oleh MLC, PRO, dan LMK yang merupakan Lembaga nirlaba yang ditunjuk untuk mewakili kepentingan pemilik hak cipta dalam pendistribusian royalti. Namun, MLC dan Pro tugasnya telah disesuaikan dengan perkembangan zaman yang telah berhasil membuat database yang akurat yang mampu diakses oleh publik dimana para pihak dapat mengakses semua data kepemilikan karya musik yang akan diperbarui setiap minggunya untuk dapat memastikan bahwa yang ditampilkan merupakan versi terbaru sehingga adanya transparansi atas proses perizinan atas hak mengandakan dan mengumumkan.

### **Urgensi terhadap Pengaturan Hak Ekonomi Pencipta dan/atau Pemegang terhadap Video User Generated Content (UGC) di Indonesia**

Di Indonesia, kasus pelanggaran hak cipta terkait dengan internet dan teknologi digital seringkali melibatkan distribusi ilegal konten yang dilindungi hak cipta. Seiring dengan kemajuan teknologi, penyebaran dan penggunaan materi berhak cipta tanpa izin menjadi lebih mudah dan cepat.

Objek digital adalah barang elektronik (tidak berwujud fisik) yang ditemui dalam media digital. Berikut beberapa bentuk hak cipta dalam media digital.

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

1. Pelanggaran perangkat Lunak Illegal

Pelanggaran dalam penggunaan perangkat lunak (software) biasanya dalam bentuk perangkat lunak bajakan. Pelanggaran tersebut banyak terjadi di internet dengan banyaknya perangkat lunak yang dibagikan yang disertai dengan malware dan virus. Perkembangan ekonomi global, teknologi komputer juga berkembang untuk mempermudah mengakses dan mempercepat proses transfer teknologi. Produk perangkat komputer merupakan produk yang paling dilindungi dalam pengetahuan berbasis teknologi. Produk komputer sendiri dalam TRIPS juga dilindungi sama halnya dengan karya cipta lainnya. Di negara berkembang kebutuhan terhadap perangkat lunak juga sangat penting untuk berbagai keperluan industri seperti di rumah sakit, sekolah, dan kantor pemerintahan. Penggunaan perangkat lunak yang paling umum yang banyak kita gunakan sehari-hari dapat dijumpai pada perangkat lunak pengolah kata, spreadsheet, email, dll.

Perlindungan hak cipta terhadap perangkat lunak komputer tentu saja menjadi bagian terpenting agar terhindar dari berbagai pelanggaran seperti menyalin, membatasi persaingan, dan membebaskan harga monopoli untuk produk-produk ini. Namun, hal tersebut tentu saja juga menimbulkan permasalahan baru, dimana perlindungan dan penegakan hukum yang lebih kuat berdampak pada keterbatasan penyebaran teknologi hal ini dikarenakan di negara berkembang daya beli lokal masih rendah. Salah satu kasus terhadap pelanggaran perangkat lunak di Indonesia adalah putusan peninjauan kembali dengan Putusan Pengadilan Nomor: 54 PK/Pdt.Sus-HKI/2022 antara PT King Manufacture dengan Siemens Industry Software, Inc., (dahulu dikenal sebagai Siemens Product Lifecycle Management Software, Inc). PT King Manufacture melanggar hak ekonomi

dari Pdt.Sus-HKI/2022 antara Pt King Manufacture Dengan Siemens Industry Software, Inc dengan menggunakan program komputernya berupa Program Komputer NX 6.0 untuk kegiatan komersialisasi tanpa izin dan lisensi yang sah.

## 2. Plagiarisme Karya Sastra dan Grafis

Pelanggaran hak cipta dalam karya sastra dan desain grafis yang paling banyak ditemukan berbentuk plagiarisme. Perkembangan teknologi digital membuat orang ingin melakukan pekerjaan dengan efektif, hal tersebut tentu saja akan memudahkan orang menyalin karya orang lain. Pelanggaran yang sering sekali terjadi biasanya dalam bentuk e-book yang diunggah ulang dan dibagikan di media sosial dengan memungut biaya. Pelanggaran hak cipta terjadi ketika orang lain menggunakan hak eksklusif pencipta dan/atau pemegang hak cipta tanpa izin untuk kegiatan komersialisasi. Salah satu perbuatan yang tidak termasuk dalam pelanggaran hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 43 (d) Undang-Undang Hak Cipta adalah pengalihan perlindungan hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan non-komersial dan/atau untuk kepentingan pemilik hak cipta dalam pembuatan dan distribusi konten. Oleh karena itu, apabila perbuatan tersebut dilakukan secara komersial, jelas merupakan perbuatan pelanggaran hak cipta, apalagi jika penciptanya berkeberatan. Pelanggaran pada karya sastra dan grafis yang banyak terjadi adalah plagiat, salah satu yang terjadi pada kasus mahasiswa unnes di akun tiktok @ricodwichey, dirinya melakukan plagiat terhadap hasil karya lukisan milik akun @jack. Universitas Semarang yang mengetahui hal tersebut memberi sanksi akademik terhadap Rico Dwi Cahyono, dan kasusnya berakhir damai di luar pengadilan.

Urgensi terhadap hak cipta pada *Platform berbasis User Generated Content* yang menjadi perhatian utama baik di Indonesia maupun secara Internasional merupakan hak cipta pada bilangan lagu, musik, dan film. Di era Revolusi 4.0, kaset dan CD bajakan mulai menghilang dari pasar. Pembajakan musik di era digital tidak lagi dalam bentuk fisik, tetapi orang dapat dengan mudah mengunduh musik melalui platform digital dan

membagikan file musik melalui platform berbagi tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Revolusi teknologi mempermudah individu untuk mengunggah karya mereka di media digital. Dalam dunia musik, semakin banyak orang membuat versi cover dan mempublikasikannya di media sosial. Kini, orang-orang memiliki studio digital dan panggung virtual yang berpotensi komersial, baik secara langsung maupun tidak. Di era digital, kita menghadapi "disrupsi" dengan pola yang sangat berbeda dari sebelumnya, yakni peralihan dari era fisik ke era digital. Revolusi teknologi yang tidak diimbangi dengan pembaruan hukum menyebabkan banyaknya pelanggaran hak cipta.

Salah satu pelanggaran musik dan lagu dalam Platform digital lainnya adalah *Illegal downloading*. *Illegal downloading* dalam hal ini merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual, di mana difokuskan terhadap banyaknya pelanggaran hak cipta lagu yang terjadi di internet dengan jalan mengambil (download) lagu secara gratis tanpa izin atau sepengetahuan dari pencipta laguyang sebenarnya. Ketika musik didownload tanpa izin pemilik Hak Cipta maka sesungguhnya yang terjadi adalah pelanggaran dan ada sanksi yangharusnya diterapkan untuk itu. Perbuatan pengunduhan ilegal di Indonesiapun semakin meningkat seiring berjalannya waktu. Dalam satu detik, 92 lagu Indonesia diunduh secara ilegal. Dalam sebulan, sekitar 237 juta lagu yang diunduh secara ilegal. Adapun lagu yang diunduh secara legal dalam setahun hanya 15 juta lagu.

Urgensi terhadap pengaturan Hak Ekonomi di Indonesia khususnya salah satunya dapat diuraikan berdasarkan Putusan atas permohonan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023. Bahwa PT Aquarius Pustaka Musik (Pemohon I), PT Aquarius Musikindo (Pemohon II), dan Melly Goeslaw (Pemohon III). Pemohon dalam hal ini mengajukan permohonan pengujian materiil atas Pasal 10 dan Pasal 114 UUHC. Pemohon telah dirugikan dan berpotensi mengalami kerugian materiil yang lebih besar akibat berlakunya Pasal 10 dan Pasal 114 UUHC. Pasal 10 dan 114 UUHC memiliki pemikiran yang terlalu sempit, jika dilihat Pada Pasal



10 UUHC menitikberatkan terhadap larangan pengelola tempat perdagangan untuk membiarkan penggandaan hasil pelanggaran hak cipta, sedangkan pada Pasal 114 frasa "tempat perdagangan" diperluas pemaknaannya menjadi tempat perdagangan dalam segala bentuk. Pemaknaan "tempat perdagangan" pada Pasal 10 dinilai terlalu sempit dan hanya terbatas pada perdagangan konvensional, sedangkan dengan kepesatan teknologi perdagangan dan pendistribusian hasil karya cipta tersebar melalui media digital atau yang kita kenal platform berbasis User Generated Content (UGC).

Keberadaan kedua pasal tersebut tidak dapat dipisahkan dari doktrin safe harbor yang telah lama diatur dalam UUHC milih Amerika Serikat, kongres Amerika Serikat mengesahkan Digital Millennium Copyright Act untuk menyelesaikan permasalahan hak cipta yang berkaitan dengan teknologi informasi. Amerika telah memiliki pengaturan yang memadai yang mengatur dengan jelas mengenai safe harbor yang pelaksanaannya didasarkan pada syarat-syarat tertentu, sehingga ketika terjadi sengketa pertanggungjawaban tidak dituntut kepada penyedia dan/atau pengelola layanan platform tetapi pencipta dan/pemegang hak cipta terlindungi haknya. Untuk mendapat pembatasan pertanggungjawaban penyedia dan/atau pengelola layanan wajib segera mungkin melaporkan segala bentuk pelanggaran pada konten yang terdapat di platform nya, serta menunjuk agen untuk mewakili kepentingan pemilik hak cipta.

Amerika sebagai negara common law yang menjadikan yurisprudensi sebagai sumber hukum utama juga telah memiliki putusan inkracht yang dijadikan sumber hukum. Misalnya, dalam kasus yang paling menarik adalah adanya gugatan yang dilayangkan oleh Viacom International terhadap Google dan YouTube pada tahun 2007 dengan dalil bahwa Google dan YouTube telah terlibat dalam pelanggaran hak cipta yang massif dengan mengizinkan penggunaannya mengunggah dan melihat ratusan ribu video milik Viacom tanpa izin, di mana terhadap gugatan itu dibantah dengan dalih ketentuan safe harbor dalam DMCA yang



melindungi perusahaan dari tanggung jawab atas perilaku penggunanya yang melanggar. Pada Pengadilan Distrik, gugatan Viacom tidak dikabulkan karena antara lain Google dan YouTube tidak dapat membedakan mana material yang tidak berizin dan mana yang berizin walau secara umum Google dan YouTube mengetahui konten itu diunggah oleh penggunanya. Viacom mengajukan banding atas putusan dimaksud ke Court of Appeals for the Second Circuit, di mana hakim banding membatalkan putusan Pengadilan Distrik dengan dasar bahwa YouTube mempunyai pengetahuan atau kesadaran yang nyata atas aktivitas pelanggaran yang secara khusus di websitenya, sehingga berkas dikembalikan untuk diputus ulang di Pengadilan Distrik, namun kembali lagi Pengadilan Distrik memutuskan Google dan YouTube tidak bersalah dan lagi Viacom menyatakan banding. Akan tetapi sebelum adanya putusan banding, kedua pihak menyelesaikan permasalahan yang timbul melalui perdamaian di luar pengadilan.

Sebelum perkara tersebut, Mahkamah Agung Amerika Serikat pada tahun 2005 telah menjatuhkan putusan dalam perkara antara MGM Studios, Inc. v. Grokster, Ltd., 545 U.S. 913 (2005), di mana Grokster, Ltd. selaku Tergugat yang merupakan perusahaan berbagi data di antara penggunanya dihukum bertanggung jawab karena mengakibatkan pelanggaran hak cipta oleh penggunanya. Dari dua contoh kasus di Amerika Serikat tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa “*safe harbor*” tidaklah mutlak sehingga penyedia platform tetap dapat dipertanggungjawabkan secara hukum

Pelanggaran terhadap hak cipta yang terjadi di era perkembangan informasi yang massif tentu saja melanggar hak-hak terkait dari hak cipta. Dalam hal hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta akan dirugikan secara materiil atas konten ilegal tersebut, serta pemanfaatan tersebut tidak menghasilkan keuntungan materi kepada pencipta dan/atau pemegang hak cipta. Sementara hal tersebut telah diamanatkan dalam Undang Undang Dasar Pasal 28 ayat (1) yang dengan jelas bahwa adanya hak mendasar, yaitu hak untuk mengembangkan diri melalui kebutuhan

dasarnya dan memperoleh manfaat dari seni demi peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan manusia. Pasal tersebut memberi landasan kuat bahwa hasil karya cipta memberikan hak bagi penciptanya untuk dapat memanfaatkannya dalam rangka memenuhi kebutuhan dasarnya dan meningkatkan kualitas hidupnya. Selain itu, norma konstitusi itu juga mencerminkan bahwa adanya kewajiban pemerintah untuk melindungi melalui perangkat hukum agar hak-hak tersebut tidak dilanggar dan dirugikan.

Mengenai dalil para Pemohon yang mempersoalkan konstitusionalitas norma Pasal 10 UU Nomor 28 tahun 2014, menurut Mahkamah belum mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini, sebab dalam ketentuan pasal tersebut masih menggunakan terminology “barang” dan “tempat perdagangan” yang hanya relevan dengan produk-produk fisik, tidak memberikan makna terhadap industri musik, lagu film dan karya lainnya yang berbasis teknologi digital. Dengan demikian, diperlukan aturan hukum yang lebih proporsional, meskipun UUHC telah cukup baik dalam mengatur perlindungan terhadap pelanggaran hak cipta. Namun, perlu penafsiran baru terkait dengan materi platform digital berbasis UGC.

Mengenai Pasal 114 UU Nomor 28 tahun 2014 merupakan norma sekunder dimana melekat pada norma primer yaitu Pasal 10 UUHC, maka dengan telah diberikan pemaknaan baru terhadap Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014, sebagai konsekuensinya yuridis penerapan ketentuan Pasal 114 UUHC harus disesuaikan dengan pemaknaan baru tersebut. Artinya, apabila penegak hukum akan menerapkan ketentuan Pasal 114 UU 28/2014 yang merujuk pada Pasal 10 UU 28/2014, maka penerapannya tidak dapat dipisahkan dari pemaknaan baru Pasal 10 UU 28/2014 dengan jangkauan yang lebih luas dari sebelum dimaknai oleh Mahkamah Konstitusi

Analisa penulis, bahwa di Indonesia pengaturan hak cipta tidak dapat memberi perlindungan terhadap kepastian hukum yang adil, sebab isinya

masih belum memadai dan terlalu sempit sehingga tidak menjangkau fenomena- fenomena baru yang bermunculan sebagai konsekuensi logis dari perkembangan teknologi sehingga urgensi pengaturan hak cipta adalah pembaharuan hukum yang ideal yaitu tercapainya tujuan hukum (kemanfaatan, keadilan dan kepastian) harus terwujud dalam regulasi yang mengatur kehidupan masyarakat. Sama halnya jika dikaitkan dengan hak cipta yang telah berubah dari produk fisik menjadi digital yang seharusnya dinilai menimbulkan nilai ekonomi yang tinggi. Tetapi di sisi lain, untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan regulasi atau pembaharuan hukum yang dapat mencapai tujuan yaitu kehidupan yang adil, sejahtera, dan bahagia bagi manusia. Oleh karena itu, dengan adanya putusan MK terhadap Pasal 10 UHC mampu memberi gagasan dan pembaharuan hukum lainnya dalam perkembangan hak cipta digital yang terkait aspek-aspek strategis seperti hukum ekonomi digital, jaminan akan hak-hak digital, hingga penyelarasan regulasi yang masih konvensional terhadap inovasi baru teknologi melalui pembaharuan hukum yang adaptif yang mampu merespon tantangan dan kecepatan teknologi digital.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang “Urgensi Perlindungan Hak Ekonomi Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta terhadap Video *User Generated Content* (UGC) (Studi Perbandingan dengan Amerika Serikat)” dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Perlindungan hak ekonomi bagi pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas adanya pelanggaran hak cipta di Platform berbasis User Generated Content (UGC) baik di Indonesia maupun di Amerika telah diberikan peraturan perundang-undangnya di kedua negara tersebut. diberikannya perlindungan hukum tersebut bertujuan untuk memberikan keadilan (*justice*) bagi pencipta dan/atau pemegang hak cipta., karena hak cipta dihasilkan dari kreativitas intelektual manusia

sehingga atas kreativitas tersebut pencipta dan/atau pemegang hak cipta berhak atas keuntungan ekonomi. Perlindungan yang diberikan berupa Upaya preventif dan represif yang tertuang dalam bentuk *notice and takedown procedure*, gugatan perdata, dan tuntutan pidana.

2. Urgensi perlindungan hak ekonomi pencipta dan/atau pemegang hak cipta disebabkan banyaknya pelanggaran hak cipta di Platform berbasis *User Generated Content* (UGC). Dengan demikian, di Indonesia urgensi UUHC adalah pembaharuan hukum terhadap kondisi yang dinamis untuk tujuan kepastian jaminan terhadap keadilan pencipta dan/atau pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta terbesar terutama dalam karya cipta lagu dan musik yang berdasarkan Putusan MK Nomor 84/PUU-XXI/2023 dinyatakan, pasal 10 Undang Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta menurut mahkamah belum mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini, sebab dalam pasal tersebut masih menggunakan terminologi “barang” dan “tempat perdagangan” yang relevan dengan penjualan produk-produk secara fisik, tidak memberi makna terhadap penjualan digital. Dengan demikian dibutuhkan diperlukan peraturan hukum yang lebih proporsional dan penegak hukum dalam pelaksanaan ketentuan Pasal 114 UU 28/2014 sebagai norma sekunder yang merujuk pada Pasal 10 UU 28/2014, maka penerapannya tidak dapat dipisahkan dari pemaknaan baru Pasal 10 UU 28/2014 dengan jangkauan yang lebih luas dari sebelum dimaknai oleh Mahkamah Konstitusi.

## Daftar Pustaka

- Alhasni Bakung, Dolot, and Mohamad Hidayat Muhtar. "Determinasi Perlindungan Hukum Pemegang Atas Neighboring Right." *Jambura Law Review* 2, no. 1 (2020).  
<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jalrev/JALREV2>.
- Anasthasia Rayinda, Maria, and Irwansyah. "Pengaruh User Generated Content Terhadap Perilaku Para Foodie Pengguna Media Sosial." *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media* 3, no. 116–127 (2019).
- Badru Jaman, Ujang, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital." *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 2021.  
<http://www.rajaebookgratis.com>.
- Brauneis, Robert. "Musical Work Copyright for the Era of Digital Sound Technology: Looking Beyond Composition and Performance." *GW Law Faculty Publications & Other Works*, 2014.  
[https://scholarship.law.gwu.edu/faculty\\_publications](https://scholarship.law.gwu.edu/faculty_publications).
- Baety, N. (2020). Perlindungan Hukum atas Hak Royalti Lagu pada Media Streaming.  
*Jurnal Pembaharu Hukum*, 1(2), 104–116.  
<https://doi.org/10.24905/jph.v1i2.11>
- Brauneis, R. (2014). Musical Work Copyright for the Era of Digital Sound Technology: Looking Beyond Composition and Performance. *GW Law Faculty Publications & Other Works*.  
[https://scholarship.law.gwu.edu/faculty\\_publications](https://scholarship.law.gwu.edu/faculty_publications)
- Butarbutar, R., Rinaldi Agusta Fahlevie, & Sianturi, M. (2023). Penerapan Economics Analysis of Law Dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia. *Eligible : Journal of Social Sciences*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.53276/eligible.v2i2.63>
- Deniesa, S., Putri, D. R., Amrullah, A., Farid, A. binti M., & Hassan, N. A. D. binti M. (2022). Copyright Protection for Creators of Digital Artwork.

- Indonesian Comparative Law Review*, 4(1), 43–58.  
<https://doi.org/10.18196/iclr.v4i1.15106>
- Direktoral Jenderal Kekayaan Intelektual. (2024, June). *Sejarah Perkembangan Perlindungan Kekayaan Intelektual (KI)* .  
<https://dgip.go.id/Sejarah-Perkembangan-Perlindungan-Kekayaan-Intelektual-Ki>.
- DMCA. “DMCA.” <http://www.dmca.com/Takedowns.aspx?r=m>, 1998.
- Miladiyanto, Sulthon. “Royalti Lagu/Musik Untuk Kepentingan Komersial Dalam Upaya Perlindungan Hak Cipta Lagu/Musik.” *Rechtidee Jurnal Hukum* 10 (2015). [www.aktual.co/nusantara](http://www.aktual.co/nusantara).
- Prabandari Paramita, Adya. “Komparasi Pengaturan Hak Cipta Di Indonesia Dan Amerika Serikat.” *MMH* 42, no. 2 (2013).
- Pratama, B. (2016). Prinsip Moral Sebagai Klaim Pada Hak Cipta Dan Hak Untuk Dilupakan (Right To Be Forgotten). *Veritas et Justitia*, 2(2), 327. <https://doi.org/10.25123/vej.2270>
- Purwandoko, P. H., & Imanullah, M. N. (2017). Application Of Natural Law Theory (Natural Right) To Protect The Intellectual Property Rights. *Application of The Natural Law Theory*, 6(1).
- Puspasari, A. T., Sardjono, A., Hukum, D., Kesenangan, P. P., & Kini, M. (1976). Pembatasan Hak Cipta Terkait Remix Lagu Berdasarkan Doktrin Fair Use Dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. In *Technology And Economics Law Journal* (Vol. 2, Issue 2).  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/remix>.
- Ramadhanty, Syarafina, Naila Amatullah, Niki Anane Setyadani, and Tasya Safiranita Ramli. “Doktrin Safe Harbor: Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Dalam Platform User Generated Content.” *Legalitas: Jurnal Hukum* 12, no. 2 (December 23, 2020): 267.  
<https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i2.226>.

- Rezky, M. L. (2014). Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Karya Musik Dan Lagu Dalam Hubungan Dengan Pembayaran Royalti. *Lex Privatum*, II(2).
- Rizki, A., & Evzamir, M. (2022). Proses Komunikasi Komedi Minangkabau Di Sosial Media (Studi Kasus Channel Youtube Praz Teguh) Mar'ie Muhammad Fadhil Evzamir. *Jurnal Oratio Directa*, 3(2).
- Sales. (1990). The Tort of Conspiracy and Civil Secondary Liability . *Cambridge Law Journal* , 49(3)(491–514)
- Siaran pers No. 28/HM/KOMINFO/03/2023. “Kembangkan Ekonomi Digital, Indonesia Butuh Talenta Digital,” 2023.
- Soemarsono, Langit Rafi, and Rianda Dirkareshza. “URGENSI PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PEMBUAT KONTEN DALAM PENGGUNAAN LAGU DI MEDIA SOSIAL.” *Jurnal USM Law Review* 4 (2021): 615. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2020.v09.i02.p.15>.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. “MEMAHAMI METODE KUALITATIF.” *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9, no. 2 (December 1, 2005): 57. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>.
- Tri Pamungkas, Revian, and Djulaeka. “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Lagu Yang Diunggah Pada Aplikasi Tiktok.” *Jurnal Trunojoyo* 1, no. 1 (2019): 2686–3553. <http://journal.trunojoyo.ac.id/shi>.
- Wati, and Goan Hin Gunawan. “Sastra Saiber Di China; Sastra Sebagai Industri Cyberliterature In China: Literature As Industry.” *Jurnal Bambuti* 1, no. 2 (2019).
- Undang-Undang dan Putusan Pengadilan**
- Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Undang-Undang ITE

Digital Millennium Copyright Act (DMCA) 1998 Peraturan bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 14 Tahun 2015 dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik.

Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu atau Musik

Surat Edaran Kementerian Informasi dan Komunikasi Nomor 3 tahun 2016  
Surat Edaran Kementrian Informasi dan Komunikasi Nomor 5 tahun 2016 Putusan MK-84/PUU-XXI/2023



\*\*\*

### **DECLARATION OF CONFLICTING INTERESTS**

The authors state that there is no conflict of interest in the publication of this article.

### **FUNDING INFORMATION**

None

### **ACKNOWLEDGMENT**

Penulis teramat menyadari bahwasanya karya ini tidak terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari beberapa pihak. Pada halaman ini penulis mengahaturkan terimakasih sebesar-sebesarnya kepada:

1. Waspiah, S.H., M.H., selaku Dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan, bantuan, ilmu, motivasi, dan dukungannya dengan penuh kesabaran sertasenantiasa memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Dewi Sulistianingsih, S.H.,M.H., dan Andry Setiawan, S.H.,M.H., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan pengarahan dan kritik serta koreksi konstruktif.

### **HISTORY OF ARTICLE**

Submitted : April 20, 2024

Revised : August 17, 2024

Accepted : October 25, 2024

Published : November 15, 2024