

Perlindungan Hukum Konten Hak Cipta dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital-Revolusi Industri dan Bisnis Indonesia Era 5.0

Billy Sugihono¹, David Ciang², Jeff Antonio Yeo³

^{1,2,3} Fakultas Hukum, Universitas Pelita Harapan, Indonesia

¹ 02659220006@student.uph.edu

² 02659220027@student.uph.edu

³ 02659220019@student.uph.edu

Abstract

Indonesia was recently dubbed Southeast Asia's digital industry's behemoth, and this digital economy has the potential to become a cornerstone of the Indonesian economy in the future, particularly in light of the Covid-19 accident. As a result, governmental initiatives for the digital economy, particularly copyright protection, are required. As a result, this research aimed to design the idea and execution of Copyright Law for developing Copyright Content as a Creative Economy based on Digital Technology in the Industrial Revolution 5.0 Era. This study employed normative legal research by investigating legal principles and norms derived from primary data sources as preliminary data and secondary data as supporting or supplementary data. According to the study's findings, Indonesia, one of the nations with the most essential creative economies, requires copyright material protection. Indonesia is on the Priority Watch List and needs to be stronger. Indonesia had complained to the USTR (United States Trade Representative) over this decision or policy. The legal foundation for copyright protection, which includes the legal basis for economic, moral, and economic rights, should be established worldwide and within the time frame allowed. According to the findings of this study, the protection of Copyright content and the application of the integrated principles of good faith, prudence, transparency, trustworthiness, accountability, proportionality, and fairness, as well as the healthy development of a digital technology-based creative economy, are expected to create a conducive business climate to spur the growth of a competitive and equitable creative economy.

Keywords: *Legal Protection; Copyright Content; Creative Economy; Digital Technology*

Abstrak

Indonesia baru-baru ini dijuluki sebagai raksasa industri digital di Asia Tenggara, dan ekonomi digital ini berpotensi menjadi tumpuan ekonomi Indonesia di masa depan, terutama mengingat kecelakaan Covid-19. Akibatnya, diperlukan inisiatif pemerintah untuk ekonomi digital, khususnya perlindungan hak cipta. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang gagasan dan eksekusi Undang-Undang Hak Cipta untuk pengembangan Konten Hak Cipta sebagai Ekonomi Kreatif berbasis Teknologi Digital di Era Revolusi Industri 5.0. Penelitian ini

menggunakan penelitian hukum normatif dengan menyelidiki asas dan norma hukum yang bersumber dari sumber data primer sebagai data awal dan data sekunder sebagai data pendukung atau pelengkap. Menurut temuan studi tersebut, Indonesia, salah satu negara dengan ekonomi kreatif paling esensial, membutuhkan perlindungan materi hak cipta. Indonesia masuk dalam Daftar Pantauan Prioritas dan harus lebih kuat. Indonesia sempat mengadu ke USTR (United States Trade Representative) atas keputusan atau kebijakan tersebut. Landasan hukum untuk perlindungan hak cipta, yang meliputi dasar hukum untuk hak ekonomi, moral, dan ekonomi, harus ditetapkan di seluruh dunia dan dalam jangka waktu yang diperbolehkan. Sesuai dengan temuan penelitian ini, perlindungan konten Hak Cipta dan penerapan prinsip itikad baik, kehati-hatian, transparansi, amanah, akuntabilitas, proporsionalitas, dan keadilan yang terintegrasi, serta pengembangan kreatif berbasis teknologi digital yang sehat ekonomi, diharapkan dapat menciptakan iklim usaha yang kondusif untuk memacu tumbuhnya ekonomi kreatif yang berdaya saing dan berkeadilan.

Keywords: Perlindungan Hukum; Konten Hak Cipta; Ekonomi Kreatif; Teknologi Digital

A. Pendahuluan

Ekonomi Kreatif dalam yurisdiksi hukum Indonesia baru-baru ini muncul sebagai salah satu kegiatan ekonomi. Ekonomi Kreatif muncul pada awal tahun 1990-an, tepatnya di Australia, karena adanya permasalahan mekanisme pendanaan terkait kebijakan bidang seni dan budaya, yang kemudian disebut dengan "Creative Nation". Ketika Departemen Kebudayaan, Media, dan Olahraga Inggris (DCMS) membentuk Satuan Tugas Industri Kreatif pada tahun 1997, istilah tersebut semakin populer.¹ Menurut DCMS, Ekonomi Kreatif meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, perancang busana, film, perangkat lunak rekreasi interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan, perangkat lunak, televisi, dan radio.² Banyak negara di dunia telah mengadopsi konsep Ekonomi Kreatif yang diperkenalkan oleh Inggris, antara lain Norwegia, Selandia Baru, Singapura, Swedia, dan Indonesia, dalam terminologi Ekonomi Kreatif atau Industri Kreatif.³

Gagasan baru muncul pada awal Januari 2019 di Jepang. Society 5.0

¹ Agbo, "Diana Barrowclough and Zeljka Kozul-Wright (Eds): Creative Industries and Developing Countries: Voice, Choice and Economic Growth."

² Martinaitytė and Kregždaitė, "The Factors of Creative Industries Development in Nowadays Stage."

³ Bui Hoai et al., "A Bibliometric Analysis of Cultural and Creative Industries in the Field of Arts and Humanities."

diluncurkan pada Forum Ekonomi Dunia 2019 di Davos, Swiss. Konsep ini muncul sebagai reaksi terhadap Revolusi Industri 4.0, sebuah kemajuan teknologi yang sangat besar. Namun, peran masyarakat dalam revolusi industri 4.0 ini sangat memprihatinkan. Society 5.0 membayangkan masyarakat yang berpusat pada manusia yang menggabungkan kemajuan ekonomi dengan solusi masalah sosial melalui sistem yang sangat terintegrasi yang menghubungkan dunia virtual dan fisik. Shinzo Abe, perdana menteri Jepang, menyatakan di Forum Ekonomi Dunia (WEF), "Dalam masyarakat 5.0, bukan lagi modal, tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya, membantu menutup kesenjangan antara yang kaya dan yang kurang beruntung." Pemukiman kecil akan dilayani oleh fasilitas medis dan pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga yang lebih tinggi. Gagasan Society 5.0 mengembangkan konsepsi awal dan resolusi industri 4.0."

Pada tanggal 24 Oktober 2019, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif (selanjutnya disebut UU Eco-Craft) disahkan di Indonesia.⁴ Menurut konstitusi, warisan budaya Indonesia yang kaya harus diubah menjadi barang yang bernilai tambah melalui perluasan Ekonomi Kreatif untuk meningkatkan kemaslahatan masyarakat. Pemerintah dan Pemerintah Daerah bertugas membangun ekosistem Ekonomi Kreatif untuk berkontribusi pada perekonomian nasional dan meningkatkan pengaruh masyarakat dan daya saing global untuk mencapai tujuan keberlanjutan.⁵

Seiring dengan berkembangnya Ekonomi Kreatif, terdapat kegiatan ekonomi baru yang dikenal dengan Ekonomi Digital, yang memanfaatkan teknologi dan informasi digital dalam proses produksinya.⁶ Menurut riset Google, Temasek, dan Bain Company tahun 2009, Indonesia telah naik tahta Ekonomi Digital Asia Tenggara. Ekonomi digital Indonesia berpotensi menjadi tulang punggung yang kuat bagi pemulihan ekonomi negara di tahun 2021 saat diperkirakan akan melanda pandemi Covid-19. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan dan strategi

⁴ GINTING, Ari Muliarta, et al., "Strategi pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia." Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

⁵ Sari, A. P., Pelu, M. F. A., Dewi, I. K., Ismail, M., Siregar, R. T., & Mistriani, N. & Sudarmanto, E., "Ekonomi Kreatif." Yayasan Kita Menulis.

⁶ Mao, "Research on the Development Path of Cultural and Creative Industries in the Digital Economy Era."

Ekonomi Digital yang akurat dan optimal untuk memastikan keberlangsungan ekosistem Ekonomi Digital di tahun-tahun setelah tahun 2020.

Menurut data Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), tiga subsektor Ekonomi Kreatif memiliki pendapatan terbesar pada tahun 2016, yaitu kuliner Rp 382 triliun (41,4%), fashion Rp 166 triliun (18,01%), dan Rp 142 triliun (15,4%) dalam kerajinan. Namun, subsektor televisi dan radio (10,33%), bioskop, animasi, dan video (10,09%), seni pertunjukan (9,54%), desain komunikasi visual (8,98%), dan aplikasi/game developer (8,06%) menjadi subsektor yang menyaksikan peningkatan yang luar biasa.⁷ Lima subsektor dengan pertumbuhan tercepat terhubung ke konten dan karya yang tercakup dalam undang-undang hak cipta. Kecuali seni pertunjukan, empat subsektor lainnya tidak dapat dipisahkan dari dunia digital karena mereka memegang Hak Kekayaan Intelektual, yang di masa depan akan disingkat menjadi HKI dan merupakan produk inovasi. Isinya merupakan produksi intelektual atau karya fiksi intelektual manusia yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.⁸

Hak Cipta adalah objek hukum, diartikan sebagai segala sesuatu yang berharga bagi subjek hukum (orang atau badan hukum) yang dapat menjadi subjek suatu hubungan hukum atau dikuasai oleh subjek hukum.⁹ Objek hukum tersebut memiliki atau dapat dinilai dengan uang dalam rangka HKI. Menurut sifatnya, HKI diklasifikasikan sebagai hak milik individu yang tidak berwujud. Jika dibandingkan dengan hak atas barang bergerak, seperti hak kepemilikan atas tanah, mobil, dan properti berwujud dan teraba lainnya, hak atas kekayaan intelektual relatif abstrak. Fenomena di Indonesia saat ini terkait Ekonomi Kreatif adalah Ekonomi Kreatif sangat erat kaitannya dengan HKI.¹⁰ HKI dipandang sebagai kriteria terpenting dalam pertumbuhan Ekonomi Kreatif, terutama dengan partisipasi Artificial Intellect (AI), yang memungkinkan mesin (komputer) berkolaborasi bahkan mengungguli jiwa manusia dalam pengoperasiannya.¹¹

Selain perlindungan hukum, perlindungan hak cipta dimaksudkan untuk

⁷ Bekraf, "Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia." Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.

⁸ Ramli, A., "Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif." Penerbit Alumni.

⁹ Supramono, G., "Menyelesaikan Sengketa Merek Menurut Hukum Indonesia." Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁰ Divo Sangrila Yusuf and Yunita Mafruhat, "Pengembangan UMKM Dan Ekonomi Kreatif Di Tengah Pandemi Covid-19."

¹¹ Sutanto, M., "Perlindungan Hukum Atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan." (Doctoral Dissertation, Universitas Hasanuddin). 2021

memberikan kebebasan berkreasi dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan, sepanjang hak cipta tersebut tidak bertentangan dengan kebijakan pemerintah di bidang agama, pertahanan keamanan negara, kesusilaan, dan kemasyarakatan. ketertiban. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta perkembangan Ekonomi Kreatif, menuntut reformasi Undang- Undang Hak Cipta, karena hak cipta merupakan landasan Ekonomi Kreatif Nasional. Kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait terhadap ekonomi nasional diharapkan dapat dimaksimalkan dengan UU Hak Cipta yang berorientasi pada perlindungan dan pertumbuhan Ekonomi Kreatif.¹²

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi variabel dalam UU Hak Cipta ini karena memainkan peran strategis dalam evolusi hak cipta. Namun, dalam industri ini, teknologi juga menjadi alat pelanggaran hukum. Untuk mengoptimalkan fungsi yang sangat baik sekaligus meminimalkan dampak negatifnya, diperlukan tata letak yang simetris. Penelitian ini berfokus pada konten berhak cipta, khususnya karya dalam bentuk konten digital. Hak cipta sangat mudah untuk disalin dalam format digital, dan hasilnya sangat mirip dengan aslinya. Tidak hanya itu, individu kemudian dapat mengubah salinan dan membagikannya secara gratis ke seluruh dunia. Di satu sisi, hal ini sangat memudahkan hampir semua orang untuk melanggar Hak Cipta orang lain secara besar-besaran. Namun, sulit bagi pemegang Hak Cipta untuk menentukan apakah telah terjadi pelanggaran, mengidentifikasinya, dan kemudian mengambil tindakan hukum.¹³ Gugatan pelanggaran hak cipta dan merek, menurut Ramli,¹⁴ sering muncul melalui internet dan media komunikasi lainnya.

Sejalan dengan Pasal 54, 55, dan 56 UU Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur perlindungan hak cipta atas perkembangan teknologi dan informasi. Meskipun demikian, situs web lain telah muncul setelah pengenalan Undang- Undang Hak Cipta. Untuk mendapatkan unduhan musik gratis. Pencipta menderita akibat aktivitas banyak orang yang

¹² Amin, Z., "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta dalam Bidang Industri Kreatif di Negara Kesatuan Republik Indonesia." *Mimbar Keadilan*. 2018

¹³ Dahren, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta."

¹⁴ *Ibid.* 8

mengunduh musik secara ilegal yang merupakan karya berhak cipta mereka. Perlindungan hak cipta hanya berlaku untuk "Ekspresi" pencipta dan bukan untuk "Ide" pencipta atau informasi yang dihasilkan dari karya tersebut. Hal ini berlaku untuk kegiatan cover lagu; pihak lain dapat mengungkapkan gagasan yang sama atau memanfaatkan data yang berasal dari karya yang dilindungi atau karya dalam karya selanjutnya jika gagasan tersebut direpresentasikan secara berbeda.¹⁵

Selain musik, konten sinematik sering didistribusikan secara digital, misalnya melalui streaming. Seorang produser harus menginvestasikan uang untuk mendukung produksi sebuah film yang terdiri dari sumber daya alam, sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dana dalam mewujudkan ide cerita film ke dalam bentuk dasar, oleh karena itu harus dilindungi. Banyak pihak yang memanfaatkan internet untuk menempatkan video tersebut di situs penyedia layanan film streaming gratis. Hal ini melanggar hak eksklusif atas film yang dimiliki oleh Pencipta atau pemegang Hak Cipta, sehingga menimbulkan kerugian ekonomi dan moral. Sebagai reaksi terhadap pelanggaran tersebut, pemilik Hak Cipta dapat memediasi litigasi hukum, tuntutan pidana, dan penghapusan materi dan/atau hak akses ke situs yang melanggar Hak Cipta.¹⁶

Pelanggaran hak cipta umumnya mempengaruhi konten buku elektronik (e-book) selain konten digital yang dijelaskan di atas. E-book dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, yang mengatur bahwa jika pihak yang melanggar hak eksklusif, pemegang Hak Cipta dapat menggugat pihak yang melanggar di pengadilan niaga. Selanjutnya, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) no. 11 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan perlindungan hukum dalam hal terjadi pelanggaran hukum oleh penyelenggara negara. Undang-Undang Hak Cipta telah memberikan perlindungan hukum kepada pencipta dan penerbit melalui jalur pidana dan perdata.

Banyak kelompok peretas dan penulis kode komputer (coding) bertujuan untuk mereproduksi video game yang telah dikembangkan pencipta dalam bentuk

¹⁵ Satria Dewi, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube."

¹⁶ Regent et al., "Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention dan Undang-Undang Hak Cipta."

perangkat lunak dalam rangka perangkat lunak game. Hal ini mengakibatkan maraknya pembajakan yang dimotivasi oleh keuntungan finansial, yang mengakibatkan kerugian bagi pengembang perangkat lunak video game. Di Indonesia, perangkat lunak game masih diperlakukan sama dengan perangkat lunak lainnya berdasarkan undang-undang yang mengatur tentang teknologi informasi dan kekayaan intelektual, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akibatnya, perlindungan hukum tetap terbatas, terutama dalam bentuk tindakan pencegahan seperti pencegahan konflik dan penuntutan melalui proses pidana dan perdata, dan jalur perdata dibuat untuk upaya mediasi.

Kemudian, untuk melindungi konten terkait Hak Kekayaan Intelektual dalam pengembangan ekonomi kreatif pemerintah, Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, khususnya Pasal 29, menyebutkan beberapa bantuan hukum dan fasilitas pelayanan bantuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 ayat (1) huruf j, yang meliputi aspek: a) penyuluhan hukum; b) konsultasi hukum; c) mediasi; d) persiapan dokumen hukum; dan e) bantuan hukum sebelum proses pengadilan.

Selanjutnya, pasal 39 tentang peran serta masyarakat menyatakan bahwa masyarakat dapat berperan aktif dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif antara lain dengan a) memberikan Hak Kekayaan Intelektual yang diciptakan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif dan b) melindungi Kekayaan Intelektual yang diciptakan oleh Ekonom Kreatif. Peneliti tertarik untuk meneliti berbagai isu tentang konten Ekonomi Kreatif pada platform digital dalam rangka merumuskan konsep dan implementasi UU Hak Cipta untuk pengembangan Konten Hak Cipta sebagai Ekonomi Kreatif berbasis Teknologi Digital di Era Revolusi Industri 5.0. Peneliti berharap penelitian ini mencetuskan konsep dan implementasi terkait Undang-Undang Hak Cipta untuk pengembangan Konten Hak Cipta sebagai Ekonomi Kreatif berbasis Teknologi Digital di Era Revolusi Industri 5.0, dan dapat bermanfaat bagi ilmu hukum serta praktisi hukum yang berkepentingan dengan peran strategis tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan kajian hukum normatif, jenis penelitian hukum yang sering dilakukan dalam kegiatan pengembangan ilmu hukum dan disebut sebagai dogmatik hukum di negara-negara Barat.¹⁷ Tujuan penelitian hukum normatif adalah untuk menyelidiki asas-asas dan peraturan-peraturan hukum. Dicari sebagai bahan kajian untuk menjawab persoalan-persoalan hukum asli yang dihadapi masyarakat, sehingga tidak ada pilihan selain membiasakan diri dengan hukum normatif sebagai ilmu praktis normatif dan bersandar pada penelitian hukum normatif. Dalam penelitian ini, sumber data utama digunakan sebagai data primer, dengan data sekunder berfungsi sebagai data pendukung atau pelengkap. Sumber data primer adalah UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, UU No. 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan UU No. 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, dan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahan hukum sekunder meliputi karya ahli hukum dan subjek yang berkaitan dengan topik yang diselidiki, serta jurnal dan artikel tentang hak cipta yang diperoleh melalui penelitian literatur.

C. Hasil dan Pembahasan

C.1. Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta

Pada tahun 2021, Halilintar Anofial Said dan Lenggogeni Umar Faruk yang dikenal dengan Gen Halilintar dinyatakan terbukti melakukan pelanggaran hak cipta terhadap lagu berjudul "Lagu Syantik". Mahkamah Agung (MA) menghukum keduanya untuk membayar ganti kerugian sebesar Rp 300 juta. Gen Halilintar dinilai mengubah lirik lagu "Lagi Syantik" dan merekam, membuat video, serta mengunggahnya di akun YouTube Gen Halilintar, tanpa izin dari PT Nagaswara Publisherindo yang menaungi para pencipta lagu "Lagi Syantik". Majelis hakim menyatakan perbuatan keduanya yang mentransformasikan ciptaan dan komunikasi ciptaan adalah pelanggaran hak cipta. Selain itu, keduanya juga

¹⁷ Soekanto, S., & Mamudji, S., "Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat." Jakarta: Raja Grafindo Persada.

melakukan pelanggaran hak cipta dengan menggandakan dalam bentuk elektronik/digital penerbitan karya ciptaan dan pendistribusian hasil pelanggaran karya cipta melalui media sosial.

C.2. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam Ekonomi Kreatif Digital

Maraknya dunia digital atau yang dikenal sebagai disrupsi digital yang terjadi saat ini merupakan ancaman yang signifikan terhadap Hak Cipta. Hak cipta mudah dilanggar di era digital, bahkan dengan biaya rendah; teknologi digital membuatnya mudah untuk direplikasi dan disebarluaskan. Pelanggaran tersebut akan berdampak negatif terhadap pertumbuhan perusahaan ekonomi kreatif. Disruption didefinisikan sebagai pergeseran dasar atau mendasar yang melibatkan pengabaian dan penghancuran pola tatanan yang ada untuk menghasilkan tatanan baru.¹⁸

Dari sisi PDB, Indonesia diakui menduduki peringkat ketiga dunia sebagai negara dengan ekonomi kreatif terbesar, hanya tertinggal dari Amerika Serikat dan Korea Selatan. Akibatnya, usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di sektor ekonomi kreatif harus terus berinovasi, misalnya dengan meningkatkan pemanfaatan hasil riset dan teknologi tinggi dalam proses manufaktur. Tujuannya adalah menjadi lokasi teratas di Asia Tenggara untuk memproduksi pernak-pernik khas berdasarkan penelitian dan teknologi. Ekonomi kreatif bukan hal baru bagi masyarakat, bahkan sudah menjadi program PBB.

Mengingat besarnya potensi ekonomi kreatif digital, maka wajar jika materi hak cipta barang ekonomi kreatif dijaga ketat dengan penegakan hukum yang koersif. Upaya di banyak negara, termasuk Amerika Serikat dan Singapura, sedang dibandingkan. Ide yang berwujud dan orisinal dilindungi oleh hak cipta. Tanpa adanya regulasi perlindungan hak cipta, interaksi bisnis ekonomi kreatif digital di Cyber Space juga telah memperparah masalah pelanggaran hak cipta di masyarakat, seperti perbaikan, penggandaan dalam bentuk elektronik/digital, penerbitan karya cipta, dan pendistribusian hasil pelanggaran. Penggunaan karya cipta yang tidak sah di media sosial telah mengakibatkan kerugian finansial bagi

¹⁸ Ibid., 8.

artis.

Akibatnya, persoalan dalam sistem hukum terlihat jelas dalam hak cipta Indonesia. Sebagai bagian dari Kekayaan Intelektual, hak cipta adalah sekumpulan hak dan kepentingan yang sah atas barang-barang yang muncul dari upaya intelektual manusia. Hak kekayaan intelektual terbentuk dari perbuatan kreatif kemampuan, daya pikir manusia yang diekspresikan kepada masyarakat luas dalam bentuk yang beragam, fungsional, berguna dalam mempertahankan kehidupan, dan bernilai ekonomis.¹⁹

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (DJKI Kemenkumham) menangani pelanggaran HAKI. Dari 226 kasus yang ditangani DJKI, 115 kasus sedang dalam proses, empat kasus dengan klasifikasi P-21, dan 107 kasus yang mendapatkan SP3. P-21 menandakan bahwa berkas perkara dinyatakan lengkap, sedangkan SP3 menandakan bahwa penyidikan perkara telah dihentikan. Menurut Agus, salah satu kesulitan dalam penanganan sengketa HKI adalah syarat adanya delik aduan berdasarkan undang-undang. Sebelum mengambil tindakan, penyidik kepolisian dan kementerian lain memerlukan pengaduan dari pemilik hak cipta. Namun, karena undang-undang tersebut merupakan delik aduan, penyelidikan harus dihentikan saat aduan dicabut. Oleh karena itu, Polri menghimbau kepada semua pihak yang terkena masalah HAKI untuk menyerahkan kekayaan intelektualnya agar para pelaku kejahatan menghadapi konsekuensi hukum. "Penyidikan dari 656 kasus dihentikan, 68 persen di antaranya berakhir karena pencabutan laporan dari pemegang hak atau kuasanya." Itu sesuai dengan sifat pengaduannya." Dirjen Kekayaan Intelektual (Dirjen Hak Kekayaan Intelektual) Kementerian Hukum dan HAM menegaskan, perbaikan iklim investasi di Indonesia memerlukan penegakan hukum HKI. fakta bahwa penerapan hukum KI merupakan salah satu indikasi sebagian besar investor ingin berinvestasi di Indonesia.²⁰

¹⁹ Indirakirana and Millenia Krisnayanie, "Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Youtube WNA yang Dijiplak oleh Wni dalam Perspektif Bern Convention."

²⁰ Ibid., 19

C.3. Pengembangan Landasan Hukum Perlindungan Hak Cipta dalam Perundang-undangan yang Konsisten dengan Konvensi Internasional Pengembangan Landasan Hukum Hak Ekonomi Hak Cipta

Menurut Hukum Pembangunan Mochtar Kusumaatmadja, undang-undang tersebut berpotensi mengelabui masyarakat untuk mematuhi perlindungan keuangan pencipta atas penemuannya. Hak ekonomi meliputi baik hak mengumumkan (melakukan) maupun hak memperbanyak (hak mekanis). Lebih lanjut, Undang- Undang Hak Cipta telah memberikan berbagai landasan hukum bagi hak ekonomi penemu. Hak ekonomi pelaku pertunjukan diatur dalam Pasal 23 UU Hak Cipta. Pasal 24 mengatur hak komersial produser rekaman. Sedangkan lembaga penyiaran memiliki hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25.

Pengembangan Yayasan Hak Moral, hingga Konten Hak Cipta

Pasal 6 Konvensi Berne mengatur dasar hukum Hak Moral dalam Konten Hak Cipta, yang menyatakan bahwa pencipta memiliki hak untuk menuntut kepemilikan atas ciptaannya dan menolak distorsi, mutilasi, atau perubahan, serta pelanggaran lain yang terkait dengan ciptaan tersebut yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi pencipta. Salah satu dari dua hak moral utama adalah hak atas integritas. Hak tersebut meliputi setiap sikap atau perlakuan yang mengancam integritas atau martabat pencipta. Dalam praktiknya, hak-hak ini diartikulasikan sebagai larangan untuk memodifikasi, mengurangi, atau merusak ciptaan sedemikian rupa sehingga membahayakan integritas pencipta. Invensi harus dipertahankan dalam bentuk aslinya dalam situasi ini. Mengubah kata-kata lagu, misalnya, yang mengubah makna puisi aslinya adalah pelanggaran Hak Integritas.²¹

Pembentukan Yayasan Perlindungan Moral dan Hak Ekonomi Internasional, hak cipta adalah abadi selama penemu masih hidup, menurut filosofi Hukum Alam. Untuk merayakan penemu, perlindungan lebih lanjut diperpanjang setelah pencipta meninggal; misalnya, Prancis adalah negara pertama yang menjumlahkan hingga 50 tahun, yang kemudian diadopsi oleh banyak negara.

²¹ Soelistyo, H., "Hak Cipta Tanpa Hak Moral." Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Kemudian, melalui Konvensi Berne, ia mengajak negara-negara anggota untuk memberikan perlindungan yang lebih luas dari yang ditentukan dalam Konvensi Berne Pasal 7 ayat (6). Perlindungan hukum harus diberikan kepada individu yang terlibat untuk mendorong penemuan dan memberikan penghargaan atas pekerjaan mereka melalui insentif dan royalti.

Dasar Hukum Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Pembentukan aturan dan peraturan kekayaan intelektual tidak didasarkan pada kepentingan atau kebutuhan mayoritas penduduk. Perkembangan legislasi HKI semakin dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk merespon tren perdagangan global. Di era global ini, negara-negara berkembang seperti Indonesia hanya memiliki sedikit alternatif selain mengakomodasi tuntutan negara-negara industri yang dengan murah hati membantu negara-negara terbelakang. Dalam Undang-undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, jangka waktu perlindungan hak cipta (hak cipta) dipisahkan menjadi dua jenis perlindungan yaitu perlindungan hak moral dan perlindungan hak ekonomi. Hak moral diberikan perlindungan yang tidak terbatas. Sedangkan hak ekonomi dilindungi selama hidup pemiliknya dan selama 70 tahun setelah kematiannya, dimulai pada tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Jika sebuah perusahaan memegang hak cipta, jangka waktu perlindungannya adalah 50 tahun, dimulai dengan pengumuman awal.

Pengembangan Asas Hukum dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif

Perdagangan elektronik (E-Commerce) diatur dalam Undang-Undang Perdagangan Indonesia Nomor 7 Tahun 2014. Peraturan Pemerintah tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (E-Commerce) yang meliputi ekonomi kreatif telah dinyatakan sebagai penerapan ketentuan Pasal 66 dari UU Perdagangan. Perhatian harus dibuat untuk prinsip-prinsip hukum perdagangan elektronik (E-Commerce). Berikut tujuh (tujuh) prinsip dalam membangun ekonomi kreatif (prinsip integrasi) bagi para pelaku untuk memenuhi tata kelola perusahaan yang baik:

- 1) Prinsip Itikad Baik dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis

Teknologi Digital

Asas itikad baik bagi pelaku usaha dalam menjalankan usahanya, serta konsumen bersikap kritis dalam membeli produk ekonomi kreatif dengan hak cipta, bertujuan agar produk ekonomi kreatif yang memiliki Hak Cipta dan diperdagangkan secara digital melalui sarana elektronik mendapat perlindungan moral dan hak ekonomi yang seharusnya mereka terima, menurut UU Hak Cipta. Elektronik harus bertindak dengan itikad baik karena pelanggaran prinsip ini dapat mengakibatkan penghentian perjanjian para pihak. Oleh karena itu, para pihak tidak boleh membatasi atau mengabaikan hak para pihak yang beritikad baik dalam melakukan perdagangan melalui Sistem Elektronik (Perdagangan melalui Sistem Elektronik, disingkat PMSE). Itikad baik merupakan standar hukum perjanjian yang diatur dalam Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata.²²

Asas itikad baik melindungi kreator dari perilaku konsumen dan produsen yang tidak beritikad baik ketika melakukan kegiatan usaha ekonomi kreatif berbasis teknologi digital. Penegakan hukum yang represif dapat menggunakan hukuman seperti denda yang berat, penjara, dan hukuman tambahan lainnya untuk memberikan perlindungan hukum dalam keadaan di mana konsep itikad baik dilanggar.

2) Prinsip Kehati-hatian Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Prinsip kehati-hatian menyatakan bahwa Pelaku Usaha dan Konsumen harus berhati-hati dalam melakukan perdagangan melalui Sistem Elektronik, dimana segala informasi elektronik yang berkaitan dengan Pelaku Usaha, Konsumen, Barang, dan/atau Jasa yang menjadi objek perdagangan, serta syarat dan ketentuan perdagangan di Barang atau Jasa melalui Sistem Elektronik, harus dipahami dengan baik. Prinsip kehati-hatian memastikan bahwa pelaku perusahaan ekonomi kreatif selalu menjalankan operasinya sesuai dengan Tata Kelola Perusahaan yang Baik, terutama jika menyangkut barang ekonomi

²² Denova Rohmana, Budhijanto, and Rafianti, "Keutamaan Prinsip Fairness Dan Publisher Right Dalam Melindungi Perusahaan Media Nasional Di Era Disrupsi Digital."

kreatif dengan materi yang dilindungi hak cipta. Perbankan dapat menggunakan pengertian ini sebagai pedoman dalam memberikan pinjaman kepada pelaku ekonomi kreatif digital. Hanya pelaku korporasi yang mengikuti prinsip kehati-hatian, khususnya di ekonomi kreatif, yang dapat diganti.

3) Prinsip Transparansi Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Asas keterbukaan mewajibkan Pelaku Usaha dan Konsumen Ekonomi Kreatif untuk menyampaikan semua informasi elektronik mengenai Pelaku Usaha, Konsumen, Barang atau Jasa yang menjadi Objek Perdagangan, serta syarat dan ketentuan Perdagangan Barang dan/atau Jasa Ekonomi Kreatif melalui Sistem Elektronik. Gagasan transparansi dalam bisnis ekonomi kreatif digital juga harus dituangkan dalam bahasa dalam perjanjian antara sesama pelaku bisnis ekonomi kreatif, termasuk konsumennya, tentang pemenuhan hak cipta materi. Transparansi didasarkan pada kebebasan informasi. Mereka yang membutuhkan informasi tentang kepentingan umum terhadap hak cipta dapat mengaksesnya secara langsung.

Artinya, publik harus memiliki akses informasi yang cukup mengenai kegiatan usaha ekonomi kreatif yang mematuhi hak cipta. Akses ke data ini akan memastikan keterbukaan dalam ekonomi kreatif. Informasi tersebut dapat berupa status peserta ekonomi kreatif dalam hal pembayaran royalti dan mencantumkan nama pencipta dalam barang ekonomi kreatif yang dipertukarkan. Apabila Penyelenggara E-commerce atau pelaku usaha ekonomi kreatif memiliki informasi tersebut, pelaku usaha tersebut dinilai telah menerapkan prinsip keterbukaan. Jika pelaku usaha terlibat sebagai mediator, distributor, agen, atau dalam bentuk kerjasama lainnya, informasi tersebut harus dibuat transparan.

4) Prinsip Keterpercayaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Konsep amanah menyatakan bahwa Pelaku Usaha harus mengembangkan Sistem Elektronik yang layak dipercaya untuk menjaga kepercayaan pengguna sistem terhadap Sistem Elektronik yang diselenggarakannya. Prinsip

kepercayaan, terkadang dikenal sebagai kepercayaan, merupakan pengembangan dan turunan dari konsep itikad baik. Kepercayaan terhadap perusahaan ekonomi kreatif akan terjadi ketika seseorang mengadakan perjanjian melalui sarana elektronik dengan itikad baik. Secara umum itikad baik harus selalu melekat pada setiap langkah perjanjian agar para pihak memiliki kepercayaan. Interaksi digital antara penjual dan konsumen barang ekonomi kreatif telah menciptakan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh kedua belah pihak. Dalam skenario ini, pengertian kepercayaan pelanggan harus menjadi isu utama dalam transaksi komersial ekonomi kreatif berbasis teknologi digital. Keinginan konsumen untuk membeli dan menjual akan dipengaruhi oleh kepercayaan. Konsep trustworthiness ini sangat menguntungkan dalam proses bisnis ekonomi kreatif, dan akan sangat menguntungkan kedua belah pihak karena perjanjian juga mengatur hak cipta.²³

5) Prinsip Akuntabilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Bersama dengan konsep hukum lainnya, akuntabilitas merupakan salah satu prinsip hukum yang dapat digunakan untuk membangun ekonomi kreatif berbasis teknologi digital. Prinsip akuntabilitas dalam penyelenggaraan bisnis ekonomi kreatif digital diartikan sebagai prinsip yang mewajibkan bisnis ekonomi kreatif digital yang memiliki konten Hak Cipta dan dilakukan oleh pemangku kepentingan E-Commerce, khususnya pemerintah, untuk menegakkan hukum Hak Cipta secara bertanggung jawab kepada setiap pihak terkait. Akuntabilitas merupakan komponen kunci dari industri ekonomi kreatif, baik dalam UU Hak Cipta maupun dalam perdagangan elektronik (e-commerce). Dalam bidang penegakan hukum hak cipta, "Asas Akuntabilitas" diartikan sebagai asas yang menyatakan bahwa setiap kegiatan dan hasil akhir dari kegiatan Penyelenggara Negara harus dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat atau rakyat sebagai pemegang kedaulatan tertinggi negara, sesuai dengan dengan hukum dan peraturan yang berlaku.

²³ Ausat, Al Bana, and Silvy Sondari Gadzali, "Basic Capital of Creative Economy: The Role of Intellectual, Social, Cultural, and Institutional Capital."

6) Prinsip Proporsionalitas Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Konsep proporsionalitas berusaha menjamin perlindungan hukum yang diberikan kepada hak cipta dan pemegang hak cipta secara wajar, adil, dan tidak berlebihan. Pencipta menerima hak ekonomi dan moral sebanding dengan waktu, energi, dan pemikiran yang diinvestasikan dalam pembuatan karya. Akibatnya, pihak yang terlibat dalam ekonomi kreatif harus memahami hak dan kewajibannya sesuai dengan hak cipta dan peraturan terkait. Prinsip proporsional berusaha menyeimbangkan antara kepentingan material dan spiritual konsumen, pelaku korporasi, dan pemerintah. Gagasan ini mensyaratkan bahwa langkah-langkah perlindungan konsumen menguntungkan konsumen, produsen-pelaku bisnis, dan pemerintah secara setara. Kepentingan konsumen, produsen-pelaku bisnis, dan pemerintah semuanya diatur. Mereka harus dilaksanakan sesuai dengan hak dan kewajibannya yang berbeda dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

7) Prinsip Adil dan Sehat Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital

Adanya kesempatan dan kedudukan yang sama dalam kegiatan usaha antara Pelaku Usaha Perdagangan melalui Sistem Elektronik untuk mewujudkan iklim usaha yang sesuai untuk memberikan kepastian dan prospek usaha yang sama merupakan konsep yang adil dan sehat. Kepatuhan terhadap hukum dan porsinya, menurut Hamidi, merupakan penanda yang terkandung dalam prinsip keadilan. Konsep keadilan berupaya memaksimalkan keterlibatan semua orang sekaligus memberikan kemungkinan bagi konsumen dan pelaku korporasi untuk mendapatkan haknya dan menjalankan tugasnya secara wajar. Konsep ini mengandung arti bahwa melalui pengaturan dan penegakan hukum perlindungan konsumen ini, konsumen dan korporasi produsen bertindak secara wajar melalui perolehan hak dan pelaksanaan tanggung jawab secara seimbang. Akibatnya, undang-undang ini mengatur berbagai hak dan kewajiban konsumen dan perusahaan produsen.

C.4. Desain Sistem Penegakan Hukum Industri Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia

Kegiatan pengembangan internet begitu pesat sehingga Undang-Undang Hak Cipta harus memastikan perlindungan homepage. Tidak relevan lagi untuk diatur dengan undang-undang desain industri, kecuali jika pemerintah merevisi Undang-Undang Desain Industri No. 31 Tahun 2000, mengubah sistem konstitutif menjadi sistem deklaratif, khusus untuk perlindungan desain Informasi dan Komunikasi. Industri teknologi. Suatu perangkat lunak masih dapat dilindungi dengan mekanisme Paten apabila perangkat lunak yang dihubungkan dengan program komputer tersebut dapat mengatasi kesulitan teknis dan berkaitan dengan teknologi dan negara asalnya telah memiliki perlindungan Sertifikat Paten. Menurut Pasal 4 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016, inovasi tidak mencakup antara lain aturan dan teknik yang memuat program komputer saja. Yang dimaksud dengan “aturan dan cara yang hanya memuat program komputer” dalam Pasal 4 huruf d adalah program komputer yang hanya memuat program tanpa bersifat, efek teknis, dan pemecahan masalah, tetapi jika program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi) yang mempunyai pengaruh dan fungsi teknis untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud maupun tidak berwujud adalah Invensi yang dapat diberikan Paten.

Penguasaan iptek masyarakat Indonesia saat ini harus diselaraskan dengan kebutuhan global akan tenaga kerja kreatif. Karena era internet memungkinkan individu-individu kreatif untuk terhubung lintas budaya dan bangsa, maka akan terjadi keragaman kreativitas, sehingga terjadi benturan peradaban dan hukum. Kreativitas masyarakat di bidang industri Teknologi Informasi dan Komunikasi memerlukan perlindungan desain dan kreasi industri yang akurat dan menyeluruh dengan menetapkan aturan atau kualifikasi tentang hak cipta, paten, desain, bahkan merek di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menghindari ambiguitas atau ketidakpastian hukum.

Untuk membangun ekonomi kreatif secara umum, ada empat aspek yang harus diperhatikan: modal manusia, infrastruktur, lembaga keuangan, dan birokrasi pemerintah. Pendidikan dan pelatihan adalah dua cara modal manusia

dapat digunakan untuk meningkatkan ekonomi keratik. Infrastruktur harus mampu mengimbangi perkembangan zaman agar inovasi proses kreatif menjadi lebih ideal. Lembaga keuangan akan memainkan peran tidak hanya dalam hal uang tetapi juga dalam hal investasi dan pemasaran. Birokrasi pemerintah merupakan muara dari keempat variabel fundamental tersebut. Tanpa dukungan penuh dari pemerintah dalam hal regulasi dan perlindungan hak kekayaan intelektual, serta kemudahan perizinan, ekonomi kreatif akan sulit berkembang.

Apabila haknya dilanggar, pendesain atau pemegang desain industri dapat meminta ganti rugi secara hukum. Pemulihan hukum tersebut tersedia melalui dua jalur yaitu, perdata dan pidana. Upaya kepegawaian dapat dilakukan untuk mengadili pelanggar hak desain industri di Pengadilan Niaga, maupun menggunakan Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa, seperti negosiasi, mediasi, dan konsiliasi, sebagaimana diatur dalam Pasal 47 UU No. 31 Tahun 2000 Arbitrase dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar negeri. Apabila terjadi tindak pidana desain industri, maka dapat ditangani melalui proses pidana dengan melaporkan kegiatan melawan hukum tersebut kepada pihak berwajib.

Pemegang hak desain industri atau penerima lisensi berhak menuntut setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberikan hak desain industri, menuntut ganti rugi dan/atau menghentikan penyelenggaraannya. Perkara tersebut diajukan ke Pengadilan Niaga (Pasal 46 ayat 1 dan 2 UU No. 2000). Jika perselisihan itu mengandung unsur pidana atau melanggar pasal 54 ayat 1 dan 2. Apabila terjadi pelanggaran dalam bentuk membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberikan Hak Desain Industri, maka hal itu melanggar hak moral pendesain dan kewajiban merahasiakan permohonan sampai diumumkan, dapat dilaporkan kepada penyidik, yang selanjutnya akan memproses kasus tersebut sesuai dengan ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Delik aduan merupakan salah satu bentuk tindak pidana desain industri. Pelanggaran ini hanya dapat dipidana jika ada laporan dari pihak yang merasa tersinggung, dalam hal ini pemegang hak desain industri yang terkena dampak penggunaan hak desain industri secara tidak

sah.

Selain upaya hukum tersebut di atas, pemegang Desain Industri dapat meminta Penetapan Sementara dari para pihak yang bersengketa. Berdasarkan bukti yang cukup, pihak yang dilanggar haknya dapat meminta agar hakim Pengadilan Niaga menerbitkan surat keputusan sementara yang melarang masuknya produk yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Desain Industri dan menahan bukti-bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Desain Industri. Ketentuan tersebut dimaksudkan untuk melindungi pihak-pihak yang haknya dilanggar agar tidak menderita kerugian lebih lanjut, serta untuk mencegah pelanggaran selanjutnya dan masuknya barang-barang yang diduga melanggar Hak Desain Industri (Pasal 49 s.d 52 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri).

Penyelesaian Non Litigasi dilakukan di luar pengadilan, dan dipilih jika para pihak ingin mencapai kesepakatan tanpa melalui litigasi (pengadilan). Penyelesaian Non Litigasi ini dapat ditempuh oleh pemegang hak desain industri dan pihak-pihak yang melanggar haknya dengan cara penyelesaian di luar pengadilan melalui musyawarah, mediasi dan konsiliasi, serta arbitrase. Arbitrase adalah suatu lembaga peradilan yang didirikan oleh dan berdasarkan kehendak dan itikad baik para pihak yang bersengketa agar arbiter dapat menyelesaikan perselisihan yang mereka tunjuk, dan putusan arbiter bersifat final dan mengikat kedua belah pihak. Pertimbangan hukum itu sendiri, para penegak hukum, lembaga atau sarana yang membantu penegakan hukum, masyarakat, dan budaya merupakan variabel-variabel yang mempengaruhi penegakan hukum. Faktor ini menilai efektivitas. Karena penegakan hukum desain industri sangat tergantung pada faktor hukum itu sendiri/substansi hukum yang mengatur desain industri, maka aparat penegak hukum telah memahami hukum desain industri secara komprehensif, fasilitas pendukung penegakan hukum seperti pengadilan, masyarakat secara substansial telah memahami hukum desain industri dan memiliki budaya hukum yang menghargai.

C.5. Dampak UU Hak Cipta terhadap Perkembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital di Era Revolusi Industri Kelima

Penerapan hukum ekonomi kreatif berbasis teknologi digital di era Revolusi Industri 5.0 bertujuan untuk mengatur kepastian dan ketertiban hukum dalam setiap interaksi atau kegiatan pelaku ekonomi dan perdagangan Melalui Sarana Elektronik (E-Commerce) agar sesuai dengan ketentuan. dari UU Hak Cipta. Konsekuensinya, kebijakan pemanfaatan teknologi keamanan untuk membela hak moral dalam hak cipta telah diatur dalam Pasal 6 dan 7 UU Hak Cipta guna mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi digital di masa revolusi industri 5.0.

Pada masa Revolusi Industri 5.0, penguatan pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis teknologi digital juga dilakukan melalui pemanfaatan teknologi keamanan sebagai perlindungan hak cipta atas hak ekonomi, yang selanjutnya diatur dalam Pasal 52 dan 53 UU Hak Cipta. Hak ekonomi meliputi baik hak mengumumkan (melakukan) maupun hak memperbanyak (hak mekanis). Pasal 52 UU Hak Cipta menyatakan bahwa “setiap orang dilarang merusak, menghancurkan, menghilangkan, atau membuat tidak dapat berfungsinya sarana penguasaan teknologi yang digunakan untuk melindungi Ciptaan atau produk Hak Terkait serta Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara. , serta alasan lain mengikuti ketentuan peraturan perundang-undangan atau diperjanjikan lain.” Pengendalian teknologi berarti melarang atau mengatur perbuatan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, dan/atau dilarang oleh Undang-Undang Hak Cipta dan undang-undang terkait.

Menurut Eddy Damian (2022), Konvensi yang pertama kali dikeluarkan pada tahun 1886 dan telah mengalami beberapa kali penyempurnaan dan penyempurnaan dari tahun ke tahun, memiliki tiga prinsip dasar: pertama, prinsip perlakuan nasional, yang mengacu pada ciptaan yang berasal dari satu negara. dari pihak-pihak yang berkontrak (yaitu, ciptaan warga negara dari perjanjian). Suatu negara yang ikut serta dalam Undang-Undang Hak Cipta sama dengan ciptaan warga negara pencipta itu sendiri. Kedua, konsep perlindungan otomatis, yaitu pemberian perlindungan hukum tanpa batasan apapun (tidak boleh tergantung pada formalitas apapun), harus segera diterapkan. Kemandirian perlindungan

mengacu pada perlindungan hukum yang ditawarkan tanpa bergantung pada sistem perlindungan hukum negara asal pencipta. Sedangkan perlindungan hak cipta (copyright) dipisahkan menjadi dua macam dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu perlindungan hak moral dan perlindungan hak ekonomi. Hak moral diberikan perlindungan yang tidak terbatas. Hak ekonomi, sebaliknya, dilindungi selama hidup pemegangnya dan selama 70 tahun setelah kematian, dimulai pada tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Jika sebuah perusahaan memiliki hak cipta, ia memiliki perlindungan selama 50 tahun dimulai dengan tanggal pengumuman awal.

Hubungan hukum antara pencipta atau pemilik hak dengan pihak yang melakukannya adalah berhubungan. Pelanggaran hak cipta adalah koneksi "pribadi ke pribadi". Pelanggaran hak cipta, sebaliknya, cenderung memenuhi unsur kejahatan jika perbuatan itu dilakukan "dengan sengaja", maka Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur kejahatan dan pidana Hak Cipta. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menegakkan keadilan, kejelasan hukum, dan ketertiban. Akibatnya, sementara politik hukum dalam perkembangan perundang-undangan Hak Cipta telah mengatur tentang kejahatan Hak Cipta dan sanksinya, namun penegakan politiknya masih belum optimal. Menjalani politik hukum pidana termasuk mengadakan pemilihan untuk mencapai hasil hukum pidana yang optimal dari segi keadilan dan efisiensi.

Kebijakan hukuman secara intrinsik terkait dengan tujuan hukuman. Peraturan hukum pidana negara di bidang tertentu menunjukkan bagaimana negara menjalankan tujuan pidana. Kebijakan dapat diartikan sebagai asas umum yang mengarahkan pemerintah, khususnya aparat penegak hukum, dalam mengatur, mengatur, atau menyelesaikan urusan publik, masalah masyarakat, atau menyusun peraturan perundang-undangan dan menegakkan hukum/peraturan, dengan tujuan (umum) mencapai kesejahteraan atau kemakmuran masyarakat (warga negara).

Alasan kebijakan hak cipta kriminal adalah anggapan bahwa hak cipta, sebagai sesuatu yang tidak berwujud, harus ditangani dengan cara yang sama seperti aset atau benda fisik di mata hukum (kesetaraan di depan hukum). Dengan

demikian, hak cipta merupakan bagian dari hukum benda yang berupa benda tidak berwujud (benda tidak berwujud), dan pelanggaran hak cipta sudah selayaknya digolongkan sebagai kejahatan terhadap harta benda. Akibatnya, dalam hal terjadi pelanggaran hak cipta, pihak yang berwenang dapat langsung melakukan penegakan hukum tanpa terlebih dahulu memerlukan pemberitahuan dari pihak yang dirugikan.

Wajar jika negara menjamin sepenuhnya perlindungan terhadap segala bentuk hasil karya intelektual manusia sebagai hasil pemikiran, baik dalam ilmu pengetahuan dan seni, sastra maupun teknologi (Damian, 2022). Kebijakan hukum pidana (penal policy) tidak dapat dipisahkan dari kebijakan (criminal policy), terutama upaya yang masuk akal untuk memberantas kejahatan, sekaligus menciptakan perlindungan hak cipta dalam ekonomi kreatif digital. Ada dua isu utama dalam kebijakan penal (hukum pidana): a) perilaku apa yang harus dikriminalisasi, dan b) konsekuensi apa yang harus diterapkan atau ditegakkan pada pelanggar.

D. Penutup

UU Desain Industri belum secara tegas mengatur tentang desain industri Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga belum ada kepastian hukum; penerapan stelsel konstitutif membuat perlindungan hukum tidak berguna, menyiratkan kegagalan untuk memenuhi tujuan hukum. Penegakan hukum Desain Industri tidak efektif karena tiga faktor: 1) Aspek substansi hukum, yaitu belum diatur secara tegas tentang kualifikasi unsur kebaruan dalam Desain Industri, klasifikasi objek, persyaratan substantif pemberian Hak Desain Industri, sebagaimana serta pemberian sanksi yang membedakan antara pelanggaran hak yang disebabkan oleh Desain Industri yang substansinya “sama secara keseluruhan”, serupa dengan Desain Industri yang didaftarkan untuk tujuan komersial; 2) Aspek Penegakan Hukum, yaitu kurangnya pemahaman para penegak hukum terhadap substansi ketentuan hukum Desain Industri, kurangnya sarana dan prasarana untuk mendukung pelaksanaan UU Desain Industri, dan tidak adanya komisi banding Desain Industri sebagai badan khusus yang

independen yang bertugas dan berwenang memeriksa adanya penolakan substantif terhadap permohonan Hak Desain Industri; 3) Aspek budaya hukum. Masyarakat Indonesia menganut budaya yang berbeda dengan budaya negara barat yang lebih bersifat individualistis, yang menjadi landasan filosofis perlindungan desain industri. Karena masyarakat barat lebih individualistis sedangkan masyarakat Indonesia komunal, penegakan hukum hak desain industri di Indonesia cenderung lebih rumit.

Gagasan keadilan absolut, yang memuat prinsip-prinsip moralitas hukum yang luhur, merupakan teori hukum yang menjadi landasan hukum bagi tujuan strategis konten hak cipta. Dalam mengembangkan bisnis ekonomi kreatif berbasis teknologi digital yang mematuhi undang-undang hak cipta dan menghormati karya cipta (prinsip integrasi), pelaku harus berpegang pada prinsip-prinsip tata kelola perusahaan yang sehat seperti itikad baik, kehati-hatian, transparansi, kepercayaan, akuntabilitas, proporsionalitas, dan kesehatan. Untuk membangun ekonomi kreatif berbasis teknologi digital, diperlukan gagasan perlindungan hukum yang terintegrasi terhadap konten berhak cipta. Selain penerapan aturan hukum untuk melindungi konten hak cipta, kesadaran tentang menghormati dan menghormati karya (konten hak cipta) harus ditingkatkan. Integrasi prinsip: itikad baik; pencegahan; transparansi; kepercayaan; akuntabilitas; proporsionalitas; Pembangunan ekonomi kreatif berbasis teknologi digital yang sehat dan adil diharapkan dapat menciptakan iklim usaha yang kondusif untuk memacu pertumbuhan ekonomi yang berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ausat, Abu Muna Almaududi, Tareq Al Bana, and Silvy Sondari Gadzali. "Basic Capital of Creative Economy: The Role of Intellectual, Social, Cultural, and Institutional Capital." *Apollo: Journal of Tourism and Business* 1, no. 2 (March 7, 2023): 42-54. <https://doi.org/10.58905/apollo.v1i2.21>.
- Denova Rohmana, Rubben, Danrivanto Budhijanto, and Laina Rafianti. "Keutamaan Prinsip Fairness Dan Publisher Right Dalam Melindungi Perusahaan Media Nasional Di Era Disrupsi Digital." *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development* 2, no. 11 (March 27, 2023): 2670-85. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i11.662>.
- Indirakirana, Ayu, and Ni Ketut Millenia Krisnayanie. "Upaya Perlindungan Hak

- Cipta Konten Youtube Wna Yang Dijiplak Oleh Wni Dalam Perspektif Bern Convention." *Ganesha Law Review* 3, no. 2 (July 1, 2021): 85-96. <https://doi.org/10.23887/glr.v3i2.444>.
- Regent, Regent, Revlina Salsabila Roselvia, M. Rahmat Hidayat, and Hari Sutra Disemadi. "Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta." *Indonesia Law Reform Journal* 1, no. 1 (March 31, 2021): 111-21. <https://doi.org/10.22219/ilrej.v1i1.16129>.
- Satria Dewi, Anak Agung Mirah. "PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP COVER VERSION LAGU DI YOUTUBE." *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 4 (December 31, 2017): 508. <https://doi.org/10.24843/jmhu.2017.v06.i04.p09>.
- Dahen, Lovelly Dwina. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *EKSEKUSI* 3, no. 2 (July 4, 2021): 102. <https://doi.org/10.24014/je.v3i2.13358>.
- Divo Sangrila Yusuf, and Ade Yunita Mafruhah. "Pengembangan UMKM Dan Ekonomi Kreatif Di Tengah Pandemi Covid-19." *Bandung Conference Series: Economics Studies* 3, no. 1 (January 28, 2023). <https://doi.org/10.29313/bcses.v3i1.5632>.
- Mao, Lijuan. "Research on the Development Path of Cultural and Creative Industries in the Digital Economy Era." *American Journal of Industrial and Business Management* 10, no. 07 (2020): 1237-49. <https://doi.org/10.4236/ajibm.2020.107082>.
- Law Number 31 of 2000 concerning Industrial Design (State Gazette of the Republic of Indonesia of 2000 Number 243, Supplement to the State Gazette of the Republic of Indonesia Number 4045).
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Kencana 2011).
- Bui Hoai, Son, Binh Hoang Thi, Phuong Nguyen Lan, and Trung Tran. "A Bibliometric Analysis of Cultural and Creative Industries in the Field of Arts and Humanities." *Digital Creativity* 32, no. 4 (October 2, 2021): 307-22. <https://doi.org/10.1080/14626268.2021.1993928>.
- Martinaitytė, Eugenija, and Rusnė Kregždaitė. "The Factors of Creative Industries Development in Nowadays Stage." *Economics & Sociology* 8, no. 1 (May 20, 2015): 55-70. <https://doi.org/10.14254/2071-789x.2015/8-1/5>.
- Agbo, Komlan. "Diana Barrowclough and Zeljka Kozul-Wright (Eds): Creative Industries and Developing Countries: Voice, Choice and Economic Growth." *Journal of Cultural Economics* 33, no. 1 (October 15, 2008): 69-73. <https://doi.org/10.1007/s10824-008-9078-7>.
- Media, Kompas Cyber. "Contoh Kasus Hak Cipta." *KOMPAS.com*, June 22, 2022. <https://nasional.kompas.com/read/2022/06/23/01350081/contoh-kasus-hak-cipta>.