

TINJAUAN HUKUM HAK CIPTA DALAM BIDANG KARYA SINEMATOGRAFI MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA¹

Oleh : Sebastian A. Lendeng²
Karel Yossi Umboh³
Dientje Rumimpunu⁴

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Hak Cipta dalam bidang karya Sinematografi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan bagaimana penyelesaian sengketa perdata Hak Cipta menurut Undang-Undang Hak Cipta, di mana dengan metode penelitian hukum normatif disimpulkan: 1. Perlindungan hukum di era revolusi industri yang diberikan kepada pencipta karya sinematografi secara keseluruhan tegas telah tersirat melalui Undang-Undang Hak Cipta, namun demikian masih terdapat beberapa kekurangan dalam beberapa pengaturan di dalamnya. Tetapi kesesuaian perlindungan yang diberikan melalui undang-undang tetap belum dapat menghapuskan terjadinya pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi. Pelanggaran ini tentunya menyebabkan kerugian bagi pencipta karya sinematografi. Pelanggaran hak cipta melalui media internet yang cenderung lebih sulit diatasi sampai ke akar, kurangnya sumber daya manusia untuk menghentikan akses pelanggaran hak cipta, hingga sikap masyarakat atau sosial kultur yang masih belum dapat menghargai karya cipta sepenuhnya menjadi kendala tersendiri dalam menanggulangi pelanggaran hak cipta, terutama karya sinematografi. 2. Sengketa perdata yang terjadi pada tiap-tiap pelanggaran hak cipta, diupayakan penyelesaiannya melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau pengadilan. Hal ini terjadi karena undang-undang hak cipta menempatkan alternatif penyelesaian sengketa pada urutan pertama, disusul dengan penyelesaian melalui arbitrase yang ditempatkan pada urutan kedua dan pengadilan ditempatkan pada urutan ketiga.

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM 17071101656

³ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

Sedangkan pengadilan perdata yang berwenang dalam arti memiliki kompetensi mutlak dalam perkara ini adalah Pengadilan Niaga. Pengadilan lain, selain Pengadilan Niaga tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa hak cipta.

Kata kunci: hak cipta; sinematografi;

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah derasnya arus perkembangan teknologi digital, sekarang hampir semua kebutuhan dapat dipenuhi secara daring. Adanya jaringan internet juga lebih memudahkan arus informasi masuk, memudahkan akses tiap orang untuk mengetahui yang sebelumnya tidak diketahui. Setiap orang diseluruh dunia dapat saling terhubung satu sama lain melalui fasilitas ini tanpa perlu bepergian jauh-jauh. Orang-orang dapat lebih mudah untuk saling berkomunikasi, mengirim atau memberi informasi, bahkan menyalurkan aspirasi atau kreatifitasnya masing-masing. Akan tetapi internet juga menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum.⁵ Salah satu dampak negatif dengan memanfaatkan internet adalah pelanggaran Hak Cipta dalam bentuk pembajakan.

Di Indonesia, sasaran pembajakan melalui internet paling besar terjadi pada musik atau lagu dan *software*, namun selain itu rupanya pembajakan juga menasar pada karya sinematografi atau yang lebih dikenal dengan film. Pembajakan karya, khususnya karya sinematografi atau film melalui internet dipengaruhi oleh perkembangan era menjadi digitalisasi. Era yang berjalan saat ini pun berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat yang semakin bergantung pada internet.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana Hak Cipta dalam bidang karya Sinematografi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

⁵ Ermansjah Djaja, *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pustaka Timur., Jakarta, 2010, hal 9

2. Bagaimana penyelesaian sengketa perdata Hak Cipta menurut Undang-Undang Hak Cipta ?

C. Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan, metode yuridis normative.

PEMBAHASAN

A. Hak Cipta Dalam Bidang Karya Sinematografi Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Kata sinematografi sendiri berasal dari Bahasa Inggris *cinematography* yang asal katanya bersumber dari Bahasa Latin yaitu *kinema* yang artinya gambar. Dalam pengertian umum Sinematografi adalah segala hal mengenai sinema (perfilman) baik dari estetika, bentuk, fungsi, makna, produksi, proses, maupun penontonnya. Dunia sinematografi dalam hal ini menyangkut pemahaman estetik melalui paduan seni akting, fotografi, teknologi optik, komunikasi visual, industri perfilman, ide, cita-cita dan imajinasi yang sangat kompleks.⁶

Kata sinematografi tidak dapat terlepas dengan film, terkait sejarahnya dimana pertama sekali media penyimpanan dari karya sinematografi tersebut adalah memakai pita film (pita seluloid) yaitu sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Alat inilah yang dipakai sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan industri sinematografi tersebut. Media penyimpanan (perekaman) itu sendiri kemudian berkembang mengikuti perkembangan teknologi seperti antara lain memakai cakram optik dalam *compact disk (audio)*, *video compact disc (audio dan visual)*. Menurut penjelasan dalam Undang-Undang Hak Cipta, yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah: "Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi

merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual." ,sedangkan yang dimaksud dengan film sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Karya sinematografi dilindungi dalam Hak Cipta sebagai benda berwujud. Karya sinematografi memiliki jangka waktu perlindungan selama 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan. Film sebagai perwujudan akan karya sinematografi merupakan objek perlindungan Hak Cipta pula. Dalam sinematografi yang merupakan pencipta karya adalah sutradara, sedangkan penulis cerita sebagai pencipta karya tulis. Produser film sebagai pemegang Hak Cipta karya sinematografi dan pemegang hak terkait dalam karya sinematografi meliputi aktor atau aktris serta *crew* film. Seluruh rangkaian pembuatan film terkait dengan objek Hak Cipta, termasuk *soundtrack* film, desain grafis, pameran film, dan iklan film.

Karya sinematografi merupakan bagian dari objek perlindungan hak cipta, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 40 huruf m Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Secara internasional perlindungan yang diberikan pada karya sinematografi pada awalnya tercantum dalam Konvensi Bern yang menyatakan bahwa ekspresi karya sastra dan seni dilindungi, yang di dalamnya mencakup pula karya sinematografi.

Hak kebendaan pada dasarnya dapat dilekatkan kepada benda yang berwujud maupun tidak berwujud. Dalam kedudukannya, hak cipta memiliki unsur kebendaan yang tidak berwujud. Akan tetapi seiring perkembangan teknologi, hak kebendaan semakin dimaknai menjadi lebih luas. Dalam hal ini internet telah mengambil peranan penting dalam kemajuan dan pemanfaatan teknologi komunikasi yang turut mempengaruhi pergeseran konsep hak kebendaan konvensional. Internet mengenalkan manusia pada ruang *cyber*. Ruang *cyber* merupakan sarana masyarakat untuk

⁶ Alfred Damanik, 2010. *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta atas Karya Sinematografi Tinjauan Khusus Hak Penyewaan Karya Sinematografi dalam Bentuk VCD*. Tesis Fakultas Hukum Universitas Indonesia., hal 40-41

melakukan aktivitas politik, ekonomi, sosial, maupun budaya secara digital.⁷

Banyak hal dapat diperoleh melalui dunia *cyber* ini. Pengenalan dunia ini kemudian mulai mengaburkan batasan antara dunia nyata dan dunia maya. Teknologi memiliki pengaruh yang nyata bagi perubahan pola kehidupan masyarakat. Tidak dapat dimungkiri bahwa hal tersebut karena pengaruh dari revolusi industri yang keempat, atau yang lebih dikenal dengan revolusi industri 4.0. Perkembangan internet dalam revolusi industri 4.0 memang tidak terduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu internet hanya dikenal oleh sebagian kecil orang, namun, dalam tahun-tahun terakhir ini penggunaan jasa internet meningkat secara pesat. Teknologi internet yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya di seluruh dunia dengan memiliki daya kemampuan lintas batas negara dilewati secara mudah, telah melahirkan suatu era baru yang dikenal dengan era digital. Era digital ini memberi kemudahan interaksi antar umat manusia diseluruh dunia dengan memanfaatkan jaringan internet dan tanpa terhalangi dengan wilayah geografis suatu negara dan aturan-aturan yang bersifat teritorial, serta kemudahan mendapat informasi. Informasi pada era digital ini sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja, dimana saja dan melalui media yang menyediakan fasilitas internet⁸

Revolusi teknologi dan digitalisasi telah menghasilkan banyak kemungkinan dan tantangan baru. Pemanfaatan internet juga telah memberi pengaruh dalam perkembangan hak kebendaan, yang merujuk pada kebendaan digital, yang kemudian dikenal dengan istilah *virtual property*. *Virtual* merupakan sesuatu yang tidak nyata, ada dalam suatu pikiran terutama sebagai produk dari imajinasi. Maksudnya adalah dari hasil ciptaan melalui komputer, disimulasikan atau dijalankan

dengan komputer dan memanfaatkan jaringan elektronik. Sedangkan *property* dalam hal ini berarti sesuatu yang dimiliki, dapat dalam bentuk berwujud maupun tidak berwujud.

Virtual property belum memiliki definisi hukum yang pasti, akan tetapi menurut Joshua A.T. Fairfield⁹, *virtual property* merupakan suatu kode yang memanfaatkan sumberdaya internet dan menggunakan sistem komputer. Kemudian membentuk suatu komponen struktural seperti sebuah domain, situs web, *email*, dan lain sebagainya. Hal-hal yang ada di dalam dunia *cyber* ini dibuat menyerupai dunia nyata dan diperlakukan sama dengan objek-objek yang ada di dunia nyata. *Virtual property* atau kebendaan virtual adalah suatu benda tidak berwujud berupa serangkaian kode komputer yang dapat dimiliki atau dikuasai oleh seseorang, mempunyai bentuk virtual sehingga bisa dibaca dengan menggunakan komputer atau jaringan komputer, di desain menyerupai kebendaan di dunia nyata, dapat berupa benda tidak bergerak maupun benda bergerak¹⁰.

Kebendaan digital ini memiliki kesamaan dengan kebendaan konvensional. Pengertian benda (*zaak*) secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat dikuasai atau yang dapat menjadi objek hak milik. Benda berarti objek dari subjek dalam hukum yaitu orang dan badan hukum. Oleh karena itu yang dimaksud dengan benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dimiliki. Kepemilikan ini erat kaitannya dengan hak milik atas suatu benda. Pada kebendaan virtual keberadaan kebendaan ini tidak berwujud, namun demikian juga memiliki nilai ekonomi yang dapat ditukarkan dengan uang secara nyata dengan cara jual beli, atau melalui perjanjian tukar menukar antar sesama objek virtual.

Benda yang diciptakan melalui ide-ide hasil dari pemikiran manusia yang dikembangkan melalui teknologi yang telah terjaring melalui koneksi internet yang termasuk ke dalam dunia *cyber*. Sehingga *virtual property* ini merupakan benda yang tidak terlihat wujud bendanya

⁷ Ardinila Nugrahaningtyas. . *Kepemilikan Atas Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2016, hal 56

⁸ Handy Awaludin,, *Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*”. *Jurnal Lex Privatum*. Vol. III, No. 1, Januari-Maret 2015. Sulawesi Utara: Universitas Sam Ratulangi, hal 50

⁹ Joshua A.T Fairfield, *Virtual Property*”. *Boston University Law Review*. Vol. 85. Boston: Boston University School of Law 2005, hal 1049-1050

¹⁰ Dzulfikar Kardawi, Sabik. 2014. *Keabsahan Jual Beli Kebendaan Virtual dalam Permainan Online Seal Online Plus Indonesia*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Indonesia, hal 4

namun memiliki manfaat serta dapat dirasakan keberadaannya. Di dalamnya pun sering kali terjadi kegiatan-kegiatan yang dilihat sama perlakuannya dengan benda- benda yang ada di dunia nyata. *Virtual property* muncul sebagai benda yang diciptakan dari hasil pemikiran manusia yang menggunakan teknologi komputer dan internet. Terhadap kedudukan *virtual property* sebagai benda tidak berwujud dalam hal kepemilikannya dapat dimasukkan ke dalam hak kekayaan intelektual. Karena dalam pengaturan terhadap benda tidak berwujud dalam hukum benda di Indonesia, benda tidak berwujud ini telah diatur dalam hak kekayaan intelektual. Sehingga dari hal tersebut dapat dikatakan terkait dengan kepemilikan atas *virtual property* bisa digolongkan ke dalam pengaturan terkait dengan hak kekayaan intelektual.

Pengaturan mengenai hak kebendaan digital ini pun belum ada secara jelas. Namun dapat dikatakan virtual property dapat dikategorikan ke dalam hak cipta. dalam *virtual property* segalanya tidaklah nyata, dimulai dari proses pembuatan yang dilakukan dengan kumpulan kode dan lain sebagainya sehingga membentuk sesuatu yang dapat digunakan dalam dunia yang tidak nyata. Dalam Pasal 503 KUH Perdata telah disebutkan bahwa tiap kebendaan adalah bertubuh atau tidak bertubuh. Sehingga dapat dikatakan pula bahwa *virtual property* termasuk dalam benda tidak berwujud. Oleh karena itu, *virtual property* kedudukannya dapat dipersamakan dengan benda yang disebutkan dalam Pasal 499 KUH Perdata dan sebagai tidak berwujud yang disebutkan dalam Pasal 503 KUH Perdata. Namun demikian tidak semua hal yang ada di internet memiliki hak kebendaan dan termasuk ke dalam *virtual property*.

Terdapat batasan-batasan yang harus dimengerti mengenai ciptaan yang dibuat di dunia maya dan ciptaan yang dibuat secara nyata tetapi dipindahkan ke dalam bentuk digital. Sebagaimana yang telah dikatakan sebelumnya, maka kebendaan virtual segala proses produksi sampai tahap akhirnya dilakukan secara tidak terlihat, secara garis besar kebendaan virtual ini dapat disamakan dengan program komputer. Berbeda dengan karya ciptaan yang dibuat secara konvensional yang pembuatannya dapat dilihat secara nyata, seperti film, buku, maupun foto. Keduanya

sama-sama dilekati hak cipta, namun suatu karya cipta yang diunggah dengan bantuan internet tidak lantas menjadikannya sebagai kebendaan digital yang dimiliki si pengunggah. Sebagai contoh: Contoh 1: Si A membeli sebuah novel. Setelah membacanya, A berniat untuk mengunggah isi novel tersebut secara digital supaya dapat dibaca oleh orang lain secara bebas. Hal ini dilakukan karena A merasa telah memiliki novel tersebut. Dalam hal demikian apakah kepemilikan akan berpindah tangan kepada A? Tentu saja tidak. Berdasarkan undang-undang kepemilikan atas karya tersebut tetaplah ada pada pencipta dalam hal ini adalah kepemilikan atas benda tak berwujud (hak cipta), sedangkan A hanyalah memiliki kepemilikan secara fisik. Undang-Undang Hak Cipta juga menyatakan bahwa setiap orang yang akan memanfaatkan suatu ciptaan harus seizin pencipta. Pengubahan novel yang dibaca A ke dalam bentuk digital tanpa izin pencipta tidak lantas mengubah fakta bahwa novel dalam bentuk digital tersebut menjadi hak kebendaan si A, dan justru dapat dikatakan sebagai suatu pelanggaran hak cipta.

Contoh 2:

X sedang menonton film di bisokop, selama film ditayangkan, X melakukan perekaman atas film tersebut, dengan tujuan untuk mengisi konten web yang dimilikinya. Setelah selesai menonton, besoknya X mengunggah film tersebut ke dalam situs webnya dengan memberikan review atas film tersebut. X merasa apa yang dilakukannya hanyalah sarana mengungkapkan ekspresi pribadinya sekaligus mengisi konten pada situs web yang menjadi haknya. Meskipun situs web tersebut adalah milik pribadi X, namun konten film yang diunggah X bukanlah milik X melainkan masih milik pencipta selama masih dalam jangka waktu perlindungan dan belum dialihkan. Film yang diunggah ke situs web milik X tidak mengubahnya menjadi kebendaan virtual.

Karya sinematografi sebagai bagian dari hak cipta mengalami perkembangan yang pesat, yang mana semakin tahun semakin mengalami peningkatan baik itu dari segi penonton ataupun sinematografi,¹¹ akan tetapi

¹¹ Ni Made Rian Ayu, IMade Satjana, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online*". *Jurnal Kertha*

perkembangan ini rupanya tidak lantas menjadikan karya cipta dapat dilepaskan dengan adanya risiko yang membayangi. Hingga saat ini pelanggaran hak cipta, terlebih terhadap karya sinematografi masih tetap ada dan mulai beralih melalui dunia maya. Hal ini dipengaruhi oleh adanya gelombang revolusi industri keempat yang telah memasukan internet ke dalam simpul utamanya, serta memicu penggunaan teknologi yang lebih sering dan lebih besar. Pelanggaran paling sering terjadi saat ini adalah munculnya situs-situs yang menyediakan jasa *streaming* dan unduh gratis. Hal ini karena mahal dan terbatasnya akses bioskop maupun enggan untuk membeli DVD aslinya. Akses internet yang lebih murah, dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menyebabkan masyarakat dengan mudah menonton karya tersebut secara bebas. Perbedaan biaya yang dibutuhkan untuk mengakses suatu karya sinematografi secara daring di internet menyebabkan aksi pembajakan karya sinematografi terus merebak. Meskipun masyarakat setuju dengan tindakan pemerintah untuk memerangi aksi pembajakan, namun masyarakat sesungguhnya juga banyak diuntungkan dengan adanya situs-situs bajakan ini.

Pembajakan terhadap karya sinematografi merugikan pencipta sebagai pemegang hak cipta, juga sekaligus melanggar hak dasar yang dimiliki pencipta secara universal. Dalam *Article 17 Universal Declaration of Human Rights (UDHR)*, mengatakan bahwa *“everyone has the right to own property alone as well as in association with others...”* Setiap orang berhak memiliki suatu barang baik secara sendiri maupun bersama dan tidak seorang pun berhak mengambil hak benda atas orang lain secara sewenang-wenang. Kemudian dalam *Article 27 UDHR*, mengemukakan ketentuan tentang hak cipta, *“Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits. Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the*

author”.¹² Bahwa setiap orang memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan (untuk kepentingan moral dan materi) yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusastraan atau artistik dalam hal dia sebagai pencipta. Berkaca pada keadaan tersebut, maka diperlukan perlindungan hukum terhadap elemen-elemen yang turut hadir dalam perwujudan karya sinematografi, tidak terkecuali pencipta karya sinematografi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel penting yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan Undang-Undang Hak Cipta. Teknologi ini di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi disisi lain juga menjadi media pelanggaran hukum di bidang hak cipta. pengaturan yang proporsional sangat diperlukan supaya fungsi positif dapat dioptimalkan dan yang negatif dapat diminimalkan.

Berlakunya Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia tentunya telah membawa harapan baru yang baik bagi perlindungan hak cipta terhadap pelanggaran hak atas karyanya, terutama bagi pencipta karya sinematografi. Undang-Undang Hak Cipta hadir menjadi penyempurna undang-undang sebelumnya. Perlindungan hukum terhadap pencipta dipertegas dalam Pasal 20 ayat 4 dan Pasal 47 huruf d Undang-Undang Perfilman, yang menyatakan bahwa setiap insan perfilman berhak memperoleh perlindungan hukum. Sejalan dengan itu, industri perfilman harus difasilitasi dengan iklim yang kondusif bagi pengembangan industri kreatif tersebut. Alasan yang mendasari adanya perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta adalah seseorang telah mencurahkan usahanya untuk menciptakan atau menemukan sesuatu. Sudah seharusnya mereka mempunyai hak alamiah atau dasar untuk mengontrol atas apa yang telah diciptakannya. Pemahaman ini menyiratkan kewajiban dan keadilan depan.¹³ Menurut Satjipto Rahardjo kehadiran hukum

Semaya. Vol. 6, No. 3, Mei 2018. Denpasar: Universitas Udayana.

¹² <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/> diakses pada 17 Nopember 2020).10 00 Wita

¹³ Mega Silvana, Kurniawati Musalim.. *“Konsekuensi Perubahan Sifat Delik Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perlindungan Pencipta Menurut Undang-Undang- Nomor 28, hal 7.*

dalam masyarakat adalah untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa bertabrakan satu sama lain. Pengkoordinasian kepentingan itu dilakukan dengan memberi batasan dan perlindungan terhadapnya. Dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi kepentingan pihak lain. Untuk melindungi kepentingan seseorang, maka hukum mengalokasikan suatu kekuasaan untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut. Pengalokasian ini dilakukan secara terukur dan tidak berlangsung sewenang-wenang. Kekuasaan yang demikian disebut sebagai hak. Perlu dipahami bahwa tidak semua kekuasaan dalam masyarakat merupakan hak, melainkan hanya kekuasaan tertentu, yaitu yang diberikan hukum terhadap seseorang.¹⁴

Suatu kepentingan menjadi sasaran dari hak karena adanya pengakuan dan perlindungan hukum terhadapnya. Selain itu, hak tidak hanya mengandung unsur perlindungan hukum, melainkan juga suatu kehendak. Ada beberapa hal pokok yang mencirikan suatu hak, yang pertama bahwa hak dilekatkan pada seseorang sebagai pemilik atau subjek dari hak itu, kedua bahwa hak yang ada pada seseorang mewajibkan pihak lain untuk melakukan (*commission*) atau tidak melakukan (*omission*) suatu perbuatan, *commission* atau *omission* ini menyangkut pada objek dari hak, dan yang terakhir bahwa hak menurut hukum terjadi karena adanya peristiwa tertentu yang menyebabkan melekatnya hak pada pemiliknya¹⁵. Seseorang yang mempunyai hak oleh hukum diberi kuasa untuk mewujudkan haknya itu dengan cara meminta pihak lain untuk melakukan kewajiban tertentu. Hak adalah potensi yang pada suatu saat bisa dimintakan perwujudannya oleh pemegang hak.¹⁶

Berdasarkan pandangan tersebut maka secara sederhana perlindungan hukum diberikan kepada pencipta dengan memberikan batasan terhadap kepentingan orang lain dan memberikan kekuasaan terhadap pencipta untuk menjalankan kepentingannya.

Perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta juga dilakukan dengan cara memberikan pembatasan hak terhadap orang lain untuk memanfaatkan suatu karya cipta dengan bebas. Perlindungan terhadap pencipta merupakan pengakuan terhadap hak eksklusif yang diberikan negara kepada pencipta. Yang dimaksud hak eksklusif bagi pencipta ialah bahwa tidak ada pihak lain yang boleh mengambil manfaat atas hak tersebut kecuali dengan izin pencipta. tidak ada pihak lain mengandung arti suatu ketunggalan, yang menunjukkan hanya pencipta yang boleh mendapatkan hak semacam itu. Inilah yang disebut sebagai hak eksklusif. Eksklusif artinya khusus, spesifik, dan personal. Keunikan ini sesuai dengan sifat dari hak cipta dan juga cara lahirnya hak tersebut¹⁷.

Menurut Hutauruk dalam OK. Saidin, terdapat dua unsur penting yang harus terkandung dalam hak cipta, yaitu:

1. Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak lain;
2. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari penciptanya, seperti mengumumkan karyanya atau tidak mengumumkan karyanya, menetapkan judul atas karya ciptaannya, mencantumkan atau tidak mencantumkan nama asli maupun nama samaran dari pencipta, serta mempertahankan keutuhan atau integritas karya ciptanya.¹⁸

Hal ini telah termuat dalam Undang-Undang Hak Cipta. undang-undang telah memberikan hak eksklusif sebagai perlindungan sekaligus batasan dalam pemanfaatan ciptaan bagi orang lain. Hak Eksklusif yang dimiliki pencipta terbagi menjadi dua, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral dan hak ekonomi merupakan inti dari perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta. Perlindungan yang diberikan kepada pencipta yang timbul sebagai akibat dari integritasnya adalah hak moral. Dengan adanya hak moral maka pencipta berhak untuk mencantumkan namanya pada ciptaannya (*droit de paternite*) dan berhak mengubah judul

¹⁴ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum (Cetakan ke V)*. PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000. hal 53.

¹⁵ *Ibid*, hal 55.

¹⁶ *Ibid*, hal 67.

¹⁷ *Ibid*,. hal 208

¹⁸ OK.Saidin,.. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada., 2015, hal 55

maupun isi ciptaannya, pencipta berhak mengajukan keberatan atas penyimpangan, perusakan, atau tindakan lainnya atas karyanya (*droit au respect*). Pencipta juga berhak memiliki informasi manajemen hak cipta dan informasi elektronik hak cipta sebagai bentuk perlindungan hak moral. Pemanfaatan internet yang besar akan berpotensi menimbulkan pengaruh dalam penyebaran karya sinematografi melalui media elektronik. Dalam Pasal 7 Undang-Undang Hak Cipta telah menentukan apa saja yang berhak dimiliki oleh pencipta terkait dengan informasi manajemen dan informasi elektronik. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.

Hak Ekonomi merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta yang memiliki nilai ekonomi. Dalam Pasal 9 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta, pencipta berhak untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau mentransformasi, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman, komunikasi ciptaan, dan penyewaan. Setiap orang yang akan memanfaatkan karya cipta tersebut harus seizin pencipta dan dilakukan dengan memberi balasan yang wajar. Pelanggaran hak ekonomi bagi pencipta akan lebih nyata dibandingkan hak moral. Pelanggaran hak ekonomi ini dapat pencipta ukur kerugiannya.

B. Penyelesaian Sengketa Perdata Hak Cipta Menurut Undang-Undang Hak Cipta

Sengketa terhadap hak cipta adalah merupakan sengketa terhadap harta kekayaan yang dalam terminologi hak cipta disebut sebagai *economic rights* atau hak ekonomi. Sengketa-sengketa itu tidak hanya berpangkal pada adanya perbuatan melawan hukum yang menyebabkan kerugian kepada pencipta ataupun penerima hak yang dilakukan oleh pihak lain maupun adanya perbuatan wanprestasi sebagai akibat dari pelanggaran klausul-klausul yang termuat dalam perjanjian lisensi. Kedua bentuk perbuatan hukum itu secara umum diatur di dalam Buku III KUHPerdata, yakni perbuatan yang dikategorikan sebagai :

1. *Onrechtmatigedaad*

2. Wanprestasi.

Secara teoritis, kata “ganti rugi” menunjukkan pada satu peristiwa, dimana ada seorang yang menderita kerugian di satu pihak, dan di pihak lain ada orang yang dibebankan kewajiban untuk mengganti atas kerugian yang diderita orang lain tersebut karena perbuatannya. Peristiwa ganti rugi bukanlah peristiwa yang berdiri sendiri, melainkan ada kaitan dengan peristiwa sebelumnya. Dalam terminologi hukum perdata, peristiwa yang mendahuluinya itulah yang perlu diungkapkan. Antara peristiwa dan pelaku peristiwa serta orang yang menderita kerugian mempunyai hubungan, mempunyai keterkaitan. Tidaklah kita dapat meminta ganti rugi, kepada orang yang tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa yang menyebabkan timbulnya kerugian tersebut. Dengan demikian, antara orang yang menderita kerugian dengan orang membuat peristiwa kerugian itu harus ada hubungan, hubungan itu disebut perikatan.

Perikatan, menurut hukum perdata dapat terjadi karena dua hal, pertama karena perjanjian, kedua karena undang-undang. Membayar ganti kerugian adalah merupakan kewajiban. Kewajiban itu dapat timbul karena ada perikatan yang bersumber dari undang-undang atau perjanjian yang telah disepakati sebelumnya. Seorang yang berjanji akan melunasi utangnya, berarti ia berkewajiban untuk melunasinya, tepat pada waktu yang diperjanjikan. Apabila ia tidak melunasi utangnya tepat pada waktu yang diperjanjikan, maka ia dikategorikan telah melakukan wanprestasi. Wanprestasi itu muncul dari suatu peristiwa perikatan yang lahir karena perjanjian, dimana salah satu pihak tidak memenuhi isi perjanjian tersebut atau dipenuhi tapi sebagian, atau dipenuhi tetapi tidak tepat waktu atau juga tidak dipenuhi sama sekali.

Perikatan itu lahir karena undang-undang. Undang-undanglah yang menimbulkan perikatan itu. Karena itu pemenuhan kewajiban itu atas perintah undang-undang, bukan karena perjanjian. Akan tetapi perjanjian yang dibuat secara sah oleh para pihak akan mengikat sama kuatnya seperti undang-undang juga.¹⁹ Terminologi ganti rugi itu dapat dirujuk

¹⁹ Pasal 1338 KUHPerdata.

berdasarkan ketentuan Pasal 1365 KUHPerdara yang lazim disebut dengan peristiwa perbuatan melawan hukum atau *onrechtmatigedaad*.

Demikianlah halnya dengan ganti rugi terhadap tindak pidana hak cipta. Ganti rugi timbul karena adanya perbuatan melawan hukum. Oleh karena itu, untuk mengajukan gugatan ganti rugi haruslah dipenuhi terlebih dahulu unsur perbuatan melawan hukum yaitu :

1. Adanya orang yang melakukan kesalahan.
2. Kesalahan itu menyebabkan orang lain menderita kerugian.

Apabila kedua unsur itu telah dipenuhi, barulah peristiwa itu dapat diajukan ke pengadilan dalam bentuk gugatan ganti rugi, sebagaimana diatur dalam Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta. Memang dapat saja gugatan ganti rugi itu dimajukan secara serentak dengan tuntutan pidana. Hanya saja karena unsur perbuatan melawan hukum itu menentukan harus ada kesalahan, maka sebaiknya gugatan ganti rugi itu diajukan setelah ada putusan pidana yang menyatakan yang bersangkutan telah melakukan kesalahan.

Hal ini untuk menjaga sinkronisasi atau keselarasan putusan hakim dalam perkara pidana dan perkara perdata. Jangan sampai terjadi sebelum seseorang dinyatakan bersalah gugatan ganti rugi sudah dikabulkan atau ditolak. Seandainya gugatan ganti rugi itu dikabulkan, berselang beberapa hari putusan hakim pidana menyatakan yang bersangkutan tidak bersalah, sudah barang tentu hal ini akan merumitkan dalam proses penegakan hukum selanjutnya. Demikian pula sebaliknya, jika putusan hakim perkara perdata menolak gugatan ganti rugi karena belum jelas kesalahannya, di pihak lain putusan hakim perkara pidana menyatakan yang bersangkutan bersalah, sudah tentu kesulitan yang sama akan dihadapi dalam proses hukum selanjutnya.

Ketentuan yang dimuat dalam Buku III KUHPerdara tersebut, bersifat *lex generalis* dan yang menjadi *lex spesialis*nya adalah Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, sengketa perdata yang terjadi pada tiap-tiap pelanggaran hak cipta, diupayakan penyelesaiannya melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau

pengadilan. Undang-undang ini menempatkan agar penyelesaian sengketa perdata itu dapat diselesaikan secara cepat, murah dan biaya ringan sesuai dengan asas peradilan yang dianut oleh sistem peradilan perdata Indonesia.

Hal ini terjadi karena undang-undang menempatkan alternatif penyelesaian sengketa pada urutan pertama, disusul dengan penyelesaian melalui arbitrase yang ditempatkan pada urutan kedua dan pengadilan ditempatkan pada urutan ketiga. Sedangkan pengadilan perdata yang berwenang dalam arti memiliki kompetensi mutlak dalam perkara ini adalah Pengadilan Niaga.

Pengadilan lain, selain Pengadilan Niaga tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa hak cipta. Bahkan sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya di wilayah Kesatuan Republik Indonesia harus terlebih dahulu menyelesaikan sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.²⁰

Terhadap pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti kerugian atas pelanggaran hak cipta. Ganti rugi itu diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana Hak Cipta dan/atau Hak Terkait. Pembayaran ganti rugi kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap. Kerugian yang diderita oleh pencipta atau ahli warisnya atau oleh pemegang hak cipta dan hak terkait harus dilakukan melalui gugatan perdata. Ganti rugi itu dapat juga dicantumkan pada amar putusan para perkara pidana.²¹

Dalam hal ciptaan telah dicatat dalam daftar umum Ciptaan dan Menteri telah menerbitkan surat pencatatan, sebagai konsekuensi dari sistem pendaftaran hak cipta yang menganut sistem pendaftaran deklaratif-negatif, maka pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan tersebut melalui Pengadilan Niaga. Gugatan diajukan

²⁰ Pasal 95 ,Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²¹ Pasal 96 ,Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta terdaftar.²²

Pengalihan Hak Cipta atas seluruh ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pencipta yang melanggar hak moral pencipta untuk :

1. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
2. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
4. mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
5. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Pengalihan hak ekonomi pelaku pertunjukan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pelaku pertunjukan atau ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pelaku pertunjukan yang melanggar hak moral pelaku pertunjukan yang meliputi :

1. namanya dicantumkan sebagai pelaku pertunjukan, kecuali disetujui sebaliknya; dan
2. tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya kecuali disetujui sebaliknya.²³

Subjek yang berhak untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pihak ketiga adalah pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait. Gugatan ganti rugi dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.

Selain gugatan, Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk :

1. meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau
2. menghentikan kegiatan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.²⁴

Surat gugatan atas pelanggaran Hak Cipta dialamatkan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Gugatan dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan. Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran. Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada Ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan. Pengadilan Niaga menetapkan hari sidang. Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.²⁵

Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari sejak gugatan didaftarkan. Dalam hal jangka waktu tidak dapat dipenuhi, atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung jangka waktu tersebut dapat diperpanjang selama 30 (tiga puluh) hari. Putusan harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum. Putusan Pengadilan Niaga harus disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak putusan diucapkan.²⁶

Terhadap putusan Pengadilan Niaga yang diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum hanya dapat diajukan kasasi. Permohonan kasasi diajukan paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak tanggal putusan Pengadilan Niaga diucapkan dalam sidang terbuka atau

²² Pasal 97, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²³ Pasal 98, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²⁴ Pasal 99, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²⁵ Pasal 100, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²⁶ Pasal 101, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

diberitahukan kepada para pihak. Permohonan tersebut didaftarkan pada Pengadilan Niaga yang telah memutus gugatan tersebut dengan membayar biaya yang besarnya ditetapkan oleh pengadilan. Panitera Pengadilan Niaga mendaftarkan permohonan kasasi pada tanggal permohonan diajukan dan memberikan tanda terima yang telah ditandatangani kepada pemohon kasasi pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran. Panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan permohonan kasasi kepada termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak permohonan kasasi didaftarkan.²⁷

Pemohon kasasi wajib menyampaikan memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan. Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan memori kasasi kepada termohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima memori kasasi. Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak termohon kasasi menerima memori kasasi. Panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima kontra memori kasasi. Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan berkas perkara kasasi kepada Mahkamah Agung dalam waktu paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak jangka waktu 14 (empat belas) hari.²⁸

Dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak Mahkamah Agung menerima permohonan kasasi, Mahkamah Agung menetapkan hari sidang. Putusan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung. Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak putusan kasasi diucapkan. Juru sita Pengadilan Niaga wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada pemohon kasasi dan termohon

kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima putusan kasasi.²⁹

Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.³⁰ Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan Hak Cipta atau Hak Terkait. Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara untuk :

1. mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait ke jalur perdagangan;
2. menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut;
3. mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau
4. menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.³¹

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perlindungan hukum di era revolusi industri yang diberikan kepada pencipta karya sinematografi secara keseluruhan tegas telah tersirat melalui Undang-Undang Hak Cipta , namun demikian masih terdapat beberapa kekurangan dalam beberapa pengaturan di dalamnya. Tetapi kesesuaian perlindungan yang diberikan melalui undang-undang tetap belum dapat menghapuskan terjadinya pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi. Pelanggaran ini tentunya menyebabkan kerugian bagi pencipta karya sinematografi. Pelanggaran hak cipta melalui media internet yang cenderung lebih sulit diatasi sampai ke akar, kurangnya sumber daya manusia untuk menghentikan akses pelanggaran hak cipta, hingga sikap masyarakat atau sosial kultur yang masih belum dapat menghargai karya cipta sepenuhnya menjadi kendala tersendiri dalam

²⁷ Pasal 102, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²⁸ Pasal 103, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

²⁹ Pasal 104, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

³⁰ Pasal 105, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

³¹ Pasal 106, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

menanggulangi pelanggaran hak cipta, terutama karya sinematografi.

2. Sengketa perdata yang terjadi pada tiap-tiap pelanggaran hak cipta, diupayakan penyelesaiannya melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau pengadilan. Hal ini terjadi karena undang-undang hak cipta menempatkan alternatif penyelesaian sengketa pada urutan pertama, disusul dengan penyelesaian melalui arbitrase yang ditempatkan pada urutan kedua dan pengadilan ditempatkan pada urutan ketiga. Sedangkan pengadilan perdata yang berwenang dalam arti memiliki kompetensi mutlak dalam perkara ini adalah Pengadilan Niaga. Pengadilan lain, selain Pengadilan Niaga tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa hak cipta.

B. Saran

1. Pemerintah ada baiknya melakukan revisi atau perubahan terhadap Undang-Undang Hak Cipta, terutama dalam menghadapi banyaknya pelanggaran hak cipta melalui karya sinematografi yang menciderai hak pencipta. Sehingga perlindungan hukum kepada pencipta dapat dilakukan lebih optimal dengan tidak mengesampingkan prinsip keseimbangan antara pencipta maupun masyarakat yang menikmati karya cipta tersebut
2. Hendaknya pencipta memahami prosedur dan cara menyelesaikan sengketa perdata perkara pelanggaran hak cipta dan pemerintah lebih tegas menindak mengawasi pelanggaran hak cipta demi terciptanya keadilan dan melindungi pencipta dari perbuatan yang melanggar hukum tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin Handy, *Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*. *Jurnal Lex Privatum*. Vol. III, No. 1, Januari-Maret 2015. Sulawesi Utara: Universitas Sam Ratulangi.
- Damanik Alfred. 2010. *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta atas Karya*

Sinematografi Tinjauan Khusus Hak Penyewaan Karya Sinematografi dalam Bentuk VCD. Tesis Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

- Djaja Ermansjah. 2010. *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pustaka Timur.
- Kalalo Merri, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*, Cetakan Pertama Manado Unsrat Press, 2015
- M. Djumhana dan R Djubaedillah. 2003. *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mega Silvana Kurniawati Musalim. 2016. "Konsekuensi Perubahan Sifat Delik Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perlindungan Pencipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". *Jurnal Universitas Atma Jaya*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Ni Made Rian Ayu Sumardani dan I Made Sarjana. 2018. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online". *Jurnal Kertha Semaya*. Vol. 6, No. 3, Mei 2018. Denpasar: Universitas Udayana
- Nugrahaningtyas. Ardinila 2016. *Kepemilikan Atas Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- O. Yanto. 2015. "Konsep Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)". *Jurnal Yustisia*. Vol. 4 No. 3. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Saidin. OK 2015. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Satjipto Rahardjo. 2000. *Ilmu Hukum (Cetakan ke V)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Di Era Global*, Cetakan Pertama, Graha Ilmu ,Yogyakarta, 2010