



# AJUDIKASI

## Jurnal Ilmu Hukum

ajudikasi.unsera@gmail.com

e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/ajudikasi

### PERLINDUNGAN HUKUM PEMBAJAKAN FILM DIGITAL (Studi Perbandingan Hukum Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan)

<sup>1</sup>Reviansyah Erlianto, <sup>2</sup>Hana Faridah

Fakultas Hukum, Universitas Singaperbangsa Karawang, Kab. Karawang, Jawa Barat.

Correspondent email : [revianlaw19@gmail.com](mailto:revianlaw19@gmail.com)

---

<i>Article History</i>	:	
<i>Submission</i>	:	27 September 2022
<i>Last Revisions</i>	:	20 Desember 2022
<i>Accepted</i>	:	26 Desember 2022
<i>Copyedits Approved</i>	:	27 Desember 2022

---

#### **Abstract**

*Cinematography is one of the copyrighted works that are included in the scope of works that are protected in the Copyright Law, therefore the state needs to protect film works, especially domestic films. In the case of rampant acts of digital film piracy, resulting in moral and economic losses to the creators or filmmakers, of course the need for legal protection by the state for them. The purpose of this study is to analyze the existence of the state in copyright protection related to the phenomenon of film piracy, and to compare regulations related to copyright between Indonesia, Malaysia, and South Korea. The author conducts legal comparisons and uses normative legal research methods in the form of secondary data that are combined through a literature study. The results obtained are that the three countries through their respective regulations regulate and protect all forms of creation produced through IPR. And the need for the government's role in educating the public in appreciating copyright and copyrighted works.*

**Keywords:** *Film; Piracy; Comparative; Law; Copyright.*

---

## A. PENDAHULUAN

Film didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang tidak dapat dinilai secara rasional melainkan artistik, dibuat oleh para tenaga kreatif dibidangnya. Dimaknai pula sebagai wadah perantara dalam menyampaikan suatu gagasan, nilai, dan pengekspresian suatu budaya. Dimana dari nilai-nilai tersebut diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman baru bagi para penikmatnya. Apabila kita menilik lebih jauh, industri perfilman dapat dikatakan relatif baru berkembang beberapa dekade kebelakang dibanding beberapa kesenian lain.<sup>1</sup> Tentu itu tidak terlepas adanya peran globalisasi di dalamnya, semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka mendorong perkembangan dunia perfilman. Itu membuat berbagai negara di belahan dunia berkompetisi menciptakan berbagai genre/jenis film yang berkualitas, negara-negara tersebut diantaranya Amerika Serikat, China, Jepang, dan Korea Selatan.<sup>2</sup>

Dengan adanya globalisasi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat dimana banyaknya orang yang memanfaatkan internet digunakan untuk mengakses jejaring sosial, pendidikan, maupun menikmati hiburan, misalnya menonton film secara daring. Globalisasi sendiri diyakini sebagai suatu proses yang memiliki hubungan ketergantungan dengan masyarakat dan budaya-budaya yang hidup berkembang di dalamnya. Pengaruh besar globalisasi membawa serta menciptakan kebiasaan, perilaku, dan sifat pada masyarakat. Akulturasi budaya dan perilaku masyarakat terhadap kemajuan globalisasi yang akhirnya membuat tatanan baru yang tentu memerlukan penyesuaian. Salah satu aspek yang berpengaruh signifikan dalam membentuk karakter masyarakat ialah melalui film sebagai mediumnya. Film Indonesia tidak bisa kita pungkiri bahwa telah mengalami perubahan yang sangat signifikan dalam segi penyampaian cerita dan kandungan unsur kebudayaan, atas imbas dari kemajuan globalisasi.<sup>3</sup>

Perfilman di Indonesia mengalami pasang surut seiring dengan perkembangannya, dewasa ini industri perfilman dalam negeri telah melakukan berbagai inovasi agar dapat bersaing dengan kompetitornya dari negara lain. Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Ketum AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia), yang mengatakan bahwa “Pada rentang waktu 2015 s.d. 2019 perkembangan industri film khususnya animasi kita (Indonesia) mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu sejumlah 153% yang jika dirata-ratakan 26% per tahunnya. Meskipun masih jauh tertinggal dengan negara serumpun kita seperti Malaysia”. Faktanya, pada 2018 jika

---

<sup>1</sup> Y Mudjiono, “Kajian Semiotika Dalam Film,” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 (2020): 125–38. Hlm. 126.

<sup>2</sup> M. Angela and S. Winduwati, “Representasi Kemiskinan Dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure Pada Film Parasite),” *Koneksi* 3, no. 2 (2019): 478–84. Hlm. 479.

<sup>3</sup> A. Puspasari, C., Suryani and R. L. MBP, “Pengaruh Globalisasi Film Indonesia: Interpretasi Budaya Dalam Film Nagabonar Dan Nagabonar Jadi 2,” *COVERAGE* 8, no. 1 (2017): 1–12. Hlm. 1.

membandingkan capaian industri dalam negeri dengan Malaysia ialah sebesar 1:12.<sup>4</sup> Sama halnya dengan industri hiburan Korea Selatan yang mengalami lonjakan permintaan yang sangat tinggi dari berbagai negara. *K-Pop* dan *K-Drama* merupakan salah satu buah pencapaian industri hiburan Korea Selatan. Hal tersebut dibuktikan melalui jumlah akses video khususnya terkait *K-Pop* dan *K-Drama* di Youtube mencapai total akses 793.57 juta di seluruh dunia.<sup>5</sup>

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi industri perfilman dalam negeri dapat digolongkan masih jauh tertinggal dibandingkan negara tetangga Malaysia, Korea Selatan, dan negara maju lainnya. Namun, perkembangan industri hiburan khususnya perfilman di Indonesia yang sedang merangkak naik agar dapat bersaing dengan para kompetitornya, sayangnya tidak diimbangi dengan dorongan beberapa faktor pendukung. Terlepas dari kualitas dan mutu produksi film dalam negeri, beberapa faktor penyebab permasalahan yang justru menghambat perkembangan perfilman Indonesia. Diantaranya, terjadinya praktik monopoli dalam bisnis film impor, serta terpusatnya jumlah dan lokasi bioskop di Pulau Jawa mengakibatkan tidak meratanya penyebaran letak gedung bioskop di Indonesia.<sup>6</sup> Hal tersebut mengakibatkan ketimpangan sosial yang sangat besar terhadap wilayah-wilayah tanah air yang belum dapat mengakses serta menikmati seni film khususnya karya perfilman Indonesia. Ini menimbulkan permasalahan sosial baru yang berkembang atas dasar ketidakadilan yang diterima pada beberapa daerah yang belum memiliki akses menonton film di bioskop.

Permasalahan lainnya yang terjadi akibat peristiwa di atas ialah melonjaknya minat dan permintaan pembelian film bajakan di Indonesia. Bahkan, reputasi Indonesia masuk kedalam katagori negara dengan permintaan tertinggi terhadap produk bajakan disusul Thailand, Filipina, Brazil, Mexico, dan beberapa negara lainnya.<sup>7</sup> Hal ini sangat disayangkan, justru industri perfilman dalam negeri turut menanggung kerugian baik materiil maupun immateriil akibat perilaku konsumen tanah air. Berdasarkan laporan BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) disebutkan bahwa perkembangan industri perfilman nasional sangat jauh tertinggal dibandingkan dengan sesama negara Asia lainnya. Salah satunya negara Thailand, Malaysia, dan Korea Selatan. Artinya, jumlah presentase permintaan produk bajakan berbanding terbalik dengan kualitas mutu suatu industri,

---

<sup>4</sup> Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, "Meski Didera Pandemi, Kenaikan Rata-Rata Industri Animasi Indonesia 26% per Tahun," 2022, <https://dgip.go.id/artikel/detail-artikel/meski-didera-pandemi-kenaikan-rata-rata-industri-animasi-indonesia-26-per-tahun?kategori=Berita Resmi Desain Industri>.

<sup>5</sup> Department Global Communication and Contents Division, "Hallyu (Korean Wave)," Korea.Net, 2019, <https://www.korea.net/AboutKorea/Culture-and-the-Arts/Hallyu>.

<sup>6</sup> H. Ardiyanti, "PERFILMAN INDONESIA: PERKEMBANGAN DAN KEBIJAKAN, SEBUAH TELAHAH DARI PERSPEKTIF INDUSTRI BUDAYA (CINEMA IN INDONESIA: HISTORY AND GOVERNMENT REGULATION, A CULTURAL INDUSTRY PERSPECTIVE)," *Kajian* 22, no. 2 (2020): 163–79. Hlm. 176.

<sup>7</sup> S. P. Utama, "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT KONSUMEN DALAM MEMBELI FILM BAJAKAN," *Media Mahardhika* 18, no. 1 (2019): 24–31. Hlm. 24

dalam hal ini industri perfilman Indonesia. Tingginya permintaan film bajakan di masyarakat mengakibatkan semakin rendahnya pula apresiasi dan mutu perfilman di Indonesia.

Pernyataan tersebut didukung dengan fakta bahwa sebanyak 2/3 dari total pengguna daring di Indonesia membuka website streaming film ilegal berdasarkan hasil survey YouGov. Pada hasil survey yang dilaksanakan oleh CAP (*Coalition Against Piracy*) diidentifikasi sejumlah 29% pengguna Indonesia memanfaatkan fitur tersebut untuk mengakses konten video, televisi, dan/atau film bajakan.<sup>8</sup> Pembajakan film telah menjadi permasalahan serius yang dihadapi oleh industri kreatif perfilman dalam negeri. Bahkan, industri perfilman lokal diperkirakan mengalami penurunan pendapatan materi hingga mencapai Lima triliun Rupiah per tahunnya yang merupakan imbas atas tingginya minat para konsumen yang lebih memilih menonton film melalui situs *streaming* film ilegal. Artinya situs ilegal tersebut mengurangi jumlah penonton yang hendak mengunjungi penyedia materi yang sah memiliki hak ciptanya.<sup>9</sup>

Sejatinya HKI (Hak Kekayaan Intelektual) ialah hak ekonomi yang timbul bersumber dari hasil suatu kreativitas intelektual yang diciptakan. Oleh sebab itu, perlunya perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki Pemegang Hak Cipta, melalui hak cipta yang sebagaimana dicantumkan dalam UUHC yang merupakan hak eksklusif (hak moral dan ekonomi) Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta.<sup>10</sup> Perlindungan atas HKI sendiri telah diakomodir dalam beberapa regulasi yang diimplementasi dalam undang-undang, diantaranya (1) UU Hak Cipta (28/2014), (2) UU Paten (13/2016), (3) UU Merek dan Indikasi Geografis (20/2016), dsb.

Pembajakan (*piracy*) merupakan suatu penggambaran berbagai akitivitas dalam pemalsuan atau mengunduhan secara ilegal yang terkait dengan akses internet. Dimana internet *piracy* digolongkan kedalam tindak kriminal atas penyalinan perangkat lunak (*software*) yang dilindungi oleh regulasi. Pembajakan film sendiri dfinisikan sebagai tindakan menggandakan ciptaan secara ilegal atau tidak sah, dimana dalam proses distribusi bertujuan untuk mendapat keuntungan dalam arti materiil.<sup>11</sup> Penyalahgunaan teknologi dalam melakukan kegiatan ilegal tentu merupakan pelanggaran terhadap Pencipta atas hak ekonomi dan moralnya, merupakan tindakan yang sangat merugikan

---

<sup>8</sup> Agus Tri Haryanto, "Survei: Mayoritas Konsumen Online RI Doyan Film Bajakan IndoXXI Baca Artikel Detikinet, 'Survei: Mayoritas Konsumen Online RI Doyan Film Bajakan IndoXXI' Selengkapnya <https://inet.detik.com/Cyberlife/d-4833471/Survei-Mayoritas-Konsumen-Online-Ri-Doyan-Fil>," Detik.com, 2019, <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4833471/survei-mayoritas-konsumen-online-ri-doyan-film-bajakan-indoxxi>.

<sup>9</sup> Kurniawan Vernando, W., V. K., Ellysinta, and J. Lim, "Pengaruh Illegal Movie Streaming Terhadap Popularitas Film Bagi Mahasiswa. Jurnal Teknologi Informasi," *Jurnal Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2020): 35–42. Hlm. 36.

<sup>10</sup> Konsideran Pasal 4 UU Nomor 28 Tahun 2014.

<sup>11</sup> Konsideran Pasal 1 angka 23 UU Nomor 28 Tahun 2014.

hak Pencipta karya intelektual sendiri.<sup>12</sup> Pada intinya, pembajakan disimpulkan sebagai tindakan menggandakan ciptaan secara tidak sah (illegal) dan digolongkan kedalam perbuatan kriminal. Sedangkan pembajakan film digolongkan sebagai tindakan penggandaan sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 1 angka 12 UUHC yang mengakibatkan adanya akibat hukum yang timbul dari perbuatan hukum yang terjadi atas maraknya pembajakan film di Indonesia.

Hak cipta berdasarkan UUHC, memiliki makna sebagai suatu hak eksklusif yang melekat langsung berdasarkan prinsip deklaratif yang diterima oleh Pencipta atau pemilik hak cipta serta dimiliki oleh Pemegang Hak Cipta secara sah dilindungi oleh undang-undang. Hak Moral merupakan hak abadi dan kekal yang melekat pada diri Pencipta, selama Pencipta hidup hingga setelah meninggal dunia.<sup>13</sup> Artinya segala bentuk penggunaan, pemakaian, atau pemanfaatan ciptaannya, Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta berhak mengetahui informasi manajemen Hak Cipta. Sedangkan, Hak Ekonomi dimaknai sebagai hak istimewa, yang lahir sejak ciptaan dikatakan berwujud atau dapat didengar, kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta dalam menerima keuntungan ekonomi atas ciptaan. Dalam hal ini, artinya suatu karya film merupakan hasil ciptaan yang menimbulkan hak moral dan ekonomi kepada Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Segala bentuk penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pendistribusian, dsb. terhadap karya film harus diketahui dan segala bentuk keuntungan komersial wajib memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.<sup>14</sup>

Faktanya, pelonjakan permintaan terhadap film bajakan yang dihadapi Indonesia dirasakan pula pada beberapa negara Asia lainnya. Salah satu kasus yang terjadi pada Industri hiburan dan media Malaysia yang diperkirakan kehilangan RM 3 Milyar. karena banyaknya kasus pembajakan digital, ditemukan banyak konten digital yang justru disiarkan dan dipergunakan dengan aplikasi yang tidak sah. Dimana beberapa tokoh menyangkan sanksi hukuman bagi pelanggar sangatlah ringan dan tidak sebanding atas kerugian yang ditimbulkan atas tindakannya.<sup>15</sup> Fenomena kasus pembajakan film di Malaysia dilaporkan bukan hanya melalui pada dunia maya, melainkan sejumlah besar film di curi langsung dari layar bioskop oleh para pembajak profesional menggunakan kamera video untuk menyalin film secara ilegal selama pameran awal di bioskop atau pada saat sebelum rilis (misalnya saat promosi), kemudian hasil salinan tersebut didistribusikan kepada “penyedia” diseluruh dunia melalui internet.<sup>16</sup>

<sup>12</sup> S. H Hery Firmansyah, *Perlindungan Hukum Terhadap Merek* (Yogyakarta: MediaPressindo, 2013). Hlm. 16.

<sup>13</sup> B. Santoso, *HKI Hak Kekayaan Intelektual* (Semarang: Penerbit Pustaka Magister, 2011). Hlm. 98-100.

<sup>14</sup> Konsiderans Pasal 5 s.d Pasal 9 UU Nomor 28 Tahun 2014.

<sup>15</sup> Janice Tan, “Malaysian Media and Entertainment Industry Claims RM3bn Lost Annually Due to Piracy,” *Avertisting Marketing*, 2021, <https://www.marketing-interactive.com/malaysian-media-and-entertainment-industry-claims-rm3bn-lost-annually-due-to-piracy>.

<sup>16</sup> V.R. GOV, “INTERNATIONAL INTELLECTUAL PROPERTY ALLIANCE 2008 SPECIAL 301 REPORT MALAYSIA,” 2011.

Selain Malaysia, negara yang sedang naik daun dengan tingginya permintaan industri perfilman, Korea Selatan pun tidak terlepas dari banyaknya tindak kejahatan pembajakan film. Bahkan Korea Selatan masuk menjadi salah satu negara dengan peminat film bajakan terbesar di Asia, disusul oleh Indonesia. Korea Selatan sendiri, sebagian besar pembajakan online dilakukan melalui “webhards” (*hard drive web*) merupakan jenis dari situs berbagi file lokal yang memiliki akses mudah dengan melakukan pembayaran sekitar 10 dolar untuk membeli poin yang cukup untuk mengunduh konten ilegal tersebut. Berdasarkan Laporan KCOPA (*Korea Copyright Protection Agency*), website ilegal tersebut menyumbang 15,6 persen pembajakan online pada 2016, serta sekitar 334 juta file telah diperdagangkan, ditambah 22,8 persen berasal dari film.<sup>17</sup> Oleh karena itu, pembajakan film merupakan tindak kejahatan yang dirasakan oleh beberapa negara serta memiliki efek domino dikemudian hari, seperti yang penulis telah singgung di atas, bahwa presentase permintaan produk bajakan berbanding terbalik dengan kualitas mutu suatu industri. Apabila kita mengacu rumusan diatas terhadap negara Korea Selatan, maka untuk periode beberapa tahun kebelakang bisa dibilang tidak relevan. Namun jika melihat sejarah negara tersebut, hampir mayoritas warga negaranya sangat mengapresiasi segala produk yang diciptakan oleh negaranya, termasuk dalam industri hiburan dan perfilman di Korea Selatan. Rendahnya minat dan dukungan masyarakat Indonesia terhadap karya perfilman dalam negeri merupakan cerminan tolak ukur apresiasi masyarakat dalam menikmati karya film. Sikap memandang sebelah mata terhadap karya film buatan anak bangsa masih banyak kita jumpai di beberapa kalangan masyarakat, hal tersebut dapat terbukti bahwa banyaknya masyarakat yang justru ingin melihat karya film dalam negeri melalui situs atau *website* bajakan. Ketimbang mereka pergi ke bioskop atau menonton pada *platform digital* yang terdaftar secara sah. Lantas mau sampai kapan industri perfilman Indonesia terus mengacu dan bergantung pada kualitas film impor, bagaimana nasib kebudayaan kita yang terus tergerus dengan perkembangan budaya barat. Maka tugas kita sebagai generasi penerus bangsa agar menjamin kelestarian dan keberlangsungan kebudayaan bangsa.

Dengan adanya kemajuan globalisasi yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, berdampak pada semakin mudahnya setiap orang dalam mencari dan menerima segala informasi dari berbagai penjuru dunia. Salah satu manfaat ialah akses media hiburan, khususnya pada media perfilman. Dengan adanya teknologi internet maka setiap orang memiliki hak yang sama dalam mengakses segala informasi kapan dan dimanapun ia berada. Namun, dibalik manfaat dan kemudahan internet tentu menimbulkan resiko, misalnya perkembangan kejahatan dunia maya (*cybercrime*) dilakukan oleh sebagian oknum yang memanfaatkan dunia siber untuk meraup

---

<sup>17</sup> Ho Kyeong Jang, “South Korea’s Online Piracy Paradise,” Korea Expose, 2018, <https://www.koreaxpose.com/south-korea-online-piracy-paradise/>.

keuntungan secara tidak sah (illegal). Seperti pembajakan film yang merupakan tindak kejahatan dikategorikan kedalam *cybercrime* yang menyerang hak milik (*against property*).<sup>18</sup> Maka, perlunya upaya masif yang harus dilakukan pemerintah melalui regulasi, terkait perlindungan hukum terhadap para Pemegang Hak Cipta dari suatu karya/ciptaan atas ancaman kejahatan terkait pelanggaran hak cipta dikemudian hari. Hal-hal diatas merupakan tujuan dilakukannya penelitian ini, agar para pembaca diharapkan memahami segala bentuk tindak kejahatan pembajakan film serta dapat membandingkan konsekuensi hukum atas pelanggaran hak cipta yang diatur dalam regulasi di Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan. Harapan besar penulis dengan adanya jaminan dari negara terhadap perlindungan hukum atas hak cipta, industri hiburan tanah air dapat bersaing di kancan internasional.

Permasalahan pembajakan film yang terjadi di Indonesia merupakan permasalahan yang terus bergulir setiap tahunnya. Beberapa penelitian hukum yang telah dilakukan sebelumnya telah banyak mengkaji mengenai pembajakan film di Indonesia, diantaranya “Kajian Yuridis Tindak Pidana Pembajakan Film Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring”, dan sebagainya. Namun pembahasan permasalahan yang akan diulas dan diidentifikasi dalam tulisan ini relatif belum banyak dikaji dalam tulisan jurnal-jurnal pendahulunya. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dirumuskan suatu persoalan dimana “Jumlah presentase permintaan produk bajakan berbanding terbalik dengan kualitas mutu suatu industri”, dalam hal ini ialah industri perfilman. Pembahasan ini menggunakan perspektif perbandingan hukum terhadap kejahatan pembajakan film serta perlindungan hukum terhadap Hak Cipta (*copyright*) antara Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan. Karena seperti yang kita tahu, bahwa industri perfilman kedua negara tersebut berada pada tingkatan yang lebih tinggi dan berkembang dibanding Indonesia. Penelitian ini membahas bagaimana pemahaman Hak Cipta di dalam regulasi masing-masing negara, serta perbandingan dalam perlindungan hak cipta terhadap tindak kejahatan pembajakan film.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yuridis normatif diteraokan penulis dalam melakukan penelitian ini serta melakukan beberapa perbandingan hukum beberapa negara, diantaranya Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan. Data yang diperoleh selanjutnya dikumpulkan dan disatukan, data tersebut berupa data yang sudah jadi berasal dari dalam maupun luar negeri yang terdiri dari beberapa penulisan jurnal/artikel, laporan, peraturan

---

<sup>18</sup> D. Z. Abidin, “Kejahatan Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Jurnal Processor* 10, no. 2 (2017): 509–516.

perundang-undangan, dan sumber informasi elektronik lain.<sup>19</sup> Teknik pengumpulan data diperoleh dan dikumpulkan melalui beberapa kajian kepustakaan, hingga didapat beberapa sumber bahan hukum, diantaranya Peraturan perundang undangan Indonesia (UU 28/2014, UU 33/2009), Undang-Undang 332 Hak Cipta Malaysia 1987, dan Undang-Undang 14634 Hak Cipta Korea Selatan, publikasi artikel/jurnal, buku, dan media informasi elektronik lainnya. Selanjutnya bahan hukum diatas dikumpulkan, diseleksi, dikaji, dan disatukan kedalam tulisan ini untuk memperoleh hasil dari identifikasi masalah yang dirumuskan dalam tulisan ini. Dengan menggunakan penalaran secara deduktif serta menggunakan metode penelitian deksruptif kualitatif dan perbandingan hukum. Metode analisis perbandingan hukum diterapkan dalam penelitian ini guna menganalisis persamaan dan perbedaan terkait pengaturan hak cipta di dalam regulasi Hak Cipta antara Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan, Sehingga diharapkan menjadi sebuah komparasi dalam penegakan pelanggaran Hak Cipta khususnya dalam karya sinematografi. Selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan atau acuan dalam pembaharuan peraturan perundang-undangan pada masa mendatang.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Perbandingan Perlindungan Hak Cipta di Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan Berdasarkan Ketentuan Peraturan Perundang-Undangan

Konsepsi pemikiran John Locke tentang hak bahwa setiap manusia melekat tiga hak utama yaitu Hak hidup (*the right of life*), Hak Kemerdekaan (*the rights of liberty*), dan Hak milik (*the right to property*). Dimana ketiga hak tersebut menjadi salah satu dasar pedoman yang tercantumkan dalam Ketentuan Hak Asasi Manusia. Pengakuan HAM didalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 yang menjadi *basic law* merupakan norma dasar tertinggi yang harus dijunjung, dihormati, dipatuhi, serta dijamin penerapannya oleh negara.<sup>20</sup> Setiap orang memiliki kebebasan dalam menuangkan hasil pemikiran dan gagasan melalui karya seni, oleh sebab itu suatu karya seni dapat diidentifikasi kekayaan intelektual yang melekat pada diri Pencipta. Dalam konstitusi, negara menjamin akan hak kebebasan kepada setiap orang dalam upaya pengembangan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasar dan hak memperoleh pendidikan serta mendapat kemanfaatan salah satunya dalam bidang seni dan budaya.<sup>21</sup> Dipahami bahwa, negara menjamin setiap hak dari para Pencipta karya seni dalam mengembangkan bakat, gagasan, serta kreativitasnya demi

<sup>19</sup> Irwansyah, *Penelitian Hukum Pilihan Metode Dan Praktik Penulisan Artikel*, Revisi (Yogyakarta: Mirra Buana Media, 2021).

<sup>20</sup> M. O. Hsb, "HAM DAN KEBEBASAN BERPENDAPAT DALAM UUD 1945," *AL WASATH Jurnal Ilmu Hukum* 2, no. 1 (2021): 29–40. Hlm. 30.

<sup>21</sup> Penafsiran Pasal 28C Angka 1 Undang-Undang Dasar 1945.



meningkatkan kualitas hidup hidup orang banyak. Dimana hasil karya Pencipta dilindungi oleh negara melalui Hak Kekayaan Intelektual.

Hak Kekayaan Intelektual di zaman modern ini mencakup pula perkembangan hukum hak cipta atas produk-produk digital, seperti perangkat lunak (software), musik digital, film digital, dsb. Oleh sebab itu perlunya pengembangan perlindungan hukum terhadap hasil karya yang tergolong ke dalam HKI.<sup>22</sup> Indonesia telah meratifikasi beberapa deklarasi yang berasal dari Organisasi Perdagangan Dunia (WTO), dimana mencakup pula Persetujuan Aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual atau biasa dikenal dengan TRIPs (*Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*), serta Perjanjian Hak Cipta “WIPO”. Hasil dari ratifikasi tersebut ialah penyempurnaan terhadap Undang-Undang Hak Cipta Indonesia, yang menyepakati bahwa aturan terkait hak cipta dilindungi berdasarkan UUHC merupakan rangkaian dari Hak Kekayaan Intelektual.<sup>23</sup>

Hak cipta merupakan istilah julukan dari suatu hak seorang atau beberapa orang atas hasil ciptaannya. Ia menghubungkan antara Pencipta (subjek) dengan Ciptaan (objek), serta masuk kedalam kekayaan intelektual (*intellectual property*) yang secara deklaratif mendapat perlindungan oleh negara.<sup>24</sup> WIPO sendiri mendefinisikan terkait hak cipta ialah “Istilah hukum dalam menggambarkan hak Pencipta atas hasil karya artistik dan karya seninya. Mencakup pula hak cipta atas lukisan, buku, music, patung, film, hingga perangkat lunak komputer.”<sup>25</sup>

Hak cipta dalam UUHC dimaknai sebagai hak eksklusif yang dimiliki Pencipta atas hasil ciptaannya dalam mengumumkan, mengizinkan, serta mengelola segala hak yang timbul atas ciptaan tersebut, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan.<sup>26</sup> Dimana dalam hal ini, Pencipta berhak dalam mengelola ciptaannya, mencakup pemberian izin dalam memproduksi, mendistribusi, memperbanyak (*right to copy*), menampilkan (*right to publish* atau *right to perform*), mengomersilkan karya, dsb. selama diatur oleh undang-undang.<sup>27</sup> Hak cipta merupakan hak yang timbul dengan sendirinya tanpa harus menempuh mekanisme pendaftaran atau permintaan, dimana terjadi secara langsung diberikan oleh negara. Bertujuan untuk melindungi para Pencipta atas ciptaan yang dihasilkan, bahwa didalam hak cipta tidaklah hanya berisi haknya saja, melainkan tersimpul pula suatu kewajiban sebagaimana terdapat dalam kalimat

<sup>22</sup> Aan Priyatna, “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Pembuatan E-Book” (Semarang, 2016). Hlm. 7

<sup>23</sup> R. Desmayanti, “UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA DAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA MALAYSIA: PERLINDUNGAN DAN PENERAPAN (SEBUAH PERBANDINGAN),” *ADIL: Jurnal Hukum* 4, no. 2 (2013): 371–395. Hlm. 383-384

<sup>24</sup> A Sardjono, *Hak Cipta Dalam Desain Grafis* (Yellow Dot Pub, 2008). Hlm. 7.

<sup>25</sup> WIPO, “Copyright,” World Intellectual Property Organization, n.d., <https://www.wipo.int/copyright/en/>.

<sup>26</sup> Konsiderans Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

<sup>27</sup> Lihat Pasal 43 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

“...sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”. Dari pernyataan di atas maka diperoleh sifat hak cipta itu, yakni:<sup>28</sup>

- a. Hak eksklusif (*exclusive rights*) Pencipta dan/atau pemilik hak cipta, artinya hak ini mewariskan perlakuan khusus dan istimewa yang tidak seorangpun boleh menggunakan hak tersebut tanpa sepengetahuan dan atas izin Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta;
- b. Hak tersebut meliputi kewenangan para Pemegang Hak Cipta/Pencipta dalam memperbanyak, menyebarkan dan memberikan hak terhadap ciptaannya kepada orang lain untuk menyebarkan dan memperbanyak hasil ciptaan tersebut. Selama dilakukan sesuai dengan regulasi yang berlaku;
- c. Hak cipta dipandang sebagai benda bergerak (*immaterial*) yang memungkinkan untuk dialihkan atau beralih kepada bukan Pencipta, baik untuk sebagian maupun seluruhnya.

Dengan adanya pengaruh globalisasi, maka semakin pesat pula perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, dimana sedemikian banyak karya cipta yang dihasilkan, baik di bidang ilmu pengetahuan, seni, maupun sastra. Melalui Undang-Undang Hak Cipta Malaysia, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik hak cipta dalam jangka waktu tertentu. Perlindungan terhadap karya cipta berlaku secara otomatis tanpa melalui upaya pendaftaran terlebih dahulu, dengan syarat memenuhi beberapa kualifikasi yang diatur oleh undang-undang, sebagai diantaranya:<sup>29</sup>

- a. Karya autentik/asli dari pemilik hak yang telah memenuhi syarat;
- b. Setiap ciptaan diperoleh, didirikan, maupun disiarkan pertama di Malaysia;
- c. Karya telah berwujud berbentuk ciptaan yang termasuk dalam ruang lingkup hak cipta.

Sedangkan hak cipta di Korea Selatan diatur didalam *Act No. 14634-Copyright Act of South Korea*, mengatur perlindungan hukum yang diberikan oleh undang-undang kepada Pencipta karya berupa hak eksklusif yang bertujuan melindungi hak-hak Pencipta, hak-hak terkait dengannya, serta sebagai wadah dalam menjamin keadilan atas karya dan industri terkait. Sehubungan dengan Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan merupakan negara yang turut meratifikasi beberapa aturan terkait hak cipta yang bersumber dari perjanjian atau konvensi internasional (TRIPs Agreement dan WIPO). Maka, tentu menimbulkan beberapa persamaan dalam pengakuan bentuk karya cipta yang masuk dalam ruang lingkup ciptaan

---

<sup>28</sup> M. Z. Alam, “Perbandingan Perlindungan Sarana Kontrol Teknologi Atas Ciptaan Menurut Ketentuan Hak Cipta Di Indonesia Dan Amerika Serikat,” *Legal Spirit* 2, no. 1 (2018). Hlm. 108.

<sup>29</sup> Section 10A *Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987*.

dilindungi oleh UUHC. Beberapa persamaan ciptaan dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan, sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a. Karya sastra meliputi buku, novel, puisi, tesis, ceramah, pidato, dan segala hasil karya tulis yang diterbitkan;
- b. Karya musik dan/atau musik dengan atau tanpa teks, rekaman, dsb.;
- c. Teater, drama, koreografi, pantonim, dsb.;
- d. Karya seni meliputi segala bentuk karya cipta dalam berbagai bidang dan medium;
- e. Karya arsitektur meliputi bangunan, model, desain, dsb.;
- f. Karya fotografi termasuk yang dihasilkan dengan metode serupa;
- g. Karya sinematografi;
- h. Peta, bagan, sketsa, dan bentuk karya diagram lainnya;
- i. Progam computer.

Korea Selatan dan Malaysia memiliki kesamaan terkait aturan masa berlaku hak cipta yang diatur pada masing-masing regulasinya. Hak Cipta sendiri berdasarkan regulasi mereka berlaku selama seumur hidup pencipta ditambah 50 tahun setelah kematiannya, artinya bahwa warisan pada pewaris hak cipta berlaku selama 50 tahun kedepan.<sup>31</sup> Melalui perbandingan hukum antara Indonesia, Malaysia, Korea Selatan didapat suatu kesamaan tujuan terhadap perlindungan hak cipta berlaku dan diatur oleh negara sejauh mana sejak hak tersebut lahir hingga Pencipta atau Pemegang Hak Cipta meninggal dunia, yang menjadi pembeda ialah masa/jangka waktu perlindungan hak cipta Malaysia dan Korea Selatan dengan Indonesia dimana Indonesia memberlakukan perlindungan hak cipta hingga seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun.

**Tabel 1.**  
**Komparasi Pengaturan Hak Cipta antara Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan**

Subtansi	Korea Selatan	Indonesia	Malaysia
Pengakuan Hak Cipta berdasarkan Konvensi TRIPs Agreement dan WIPO	Hasil ratifikasi dalam Article 4 Act No. 14634-Copyright Act of South Korea	Hasil ratifikasi dalam Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	Hasil ratifikasi dalam Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987
Syarat dan kualifikasi Ciptaan diatur UU	Tertera pada poin (a) s.d.(i). Pada intinya mencakup kesamaan dengan UUHC RI	Tertera diatas pada poin (a) s.d.(i).	- Karya autentik/asli - Ciptaan diperoleh, didirikan, disiarkan pertama di Malaysia - Berwud termasuk ruang lingkup hak cipta
Masa berlaku Hak Cipta sesuai UU	Seumur hidup Pencipta+50 tahun.	Seumur hidup Pencipta+70 tahun.	Seumur hidup Pencipta+50 tahun.

<sup>30</sup> Membandingkan isi muatan antara Pasal 40 UU 28 Tahun 2014, Section 7 Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987, dan Section 1 Article 4 Act No. 14634-Copyright Act of South Korea.

<sup>31</sup> KASS International, "Copyright," KASS International, 2018, <https://www.kass.com.my/copyright/>.

Ketiga negara yaitu Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan memberlakukan Undang-Undang Hak Cipta yang pada muatannya hampir sebgaiian besar memiliki persamaan, hal tersebut dasari karena ketiga negara tersebut telah meratifikasi beberapa konvensi internasional mengenai hak cipta dan dimasukan ke dalam Undang-Undang Hak Cipta masing-masing negara. Terdapat perbedaan pada regulasi yang mengatur terkait hak cipta di Indonesia, yaitu pada Pasal 50 UUHC, terkait larangan bagi setiap orang dalam melakukan pemberitahuan, penyaluran, atau mengomunikasi ciptaan yang bertentangan dengan agama. moral, kesusilaan, ketertiban umum, atau pertahanan dan keamanan negara. Poin yang menjadi pembeda ialah frasa “moral” pada undang-undang tersebut, dimana berdasarkan Pasal 38 Peraturan Hak Cipta Korea Selatan hak moral sendiri dimaknai sebagai keinginan dari Pencipta atau pemilik hak cipta terhadap ciptaannya, bukan merupakan hak moral yang ada kaitannya dengan keyakinan, moralitas, pertahanan dan keamanan (prinsip landasan filosofis Indonesia yaitu Pancasila).<sup>32</sup> Serta perbedaan lainnya terdapat pada ancaman hukuman bagi pelanggar di setiap masing-masing negara.

Dalam masing-masing regulasinya, ketiga negara tersebut mengakui hak cipta sebagai implementasi Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki dan merekat pada diri Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta melalui UUHC pada masing-masing negara. Namun yang menjadi persoalan bagi penelitian ini dimana masih terhambatnya pengaplikasian perlindungan hak cipta di Indonesia karena beberapa faktor. Dimana gagalnya penanganan pelanggaran terhadap hak cipta dipengaruhi oleh faktor internal, meliputi lemahnya aparat penegak hukum yang dinilai belum menyelesaikan permasalahan hingga ke akar persoalan. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi yang dipengaruhi oleh antropologi masyarakat Indonesia, seperti faktor ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan lingkungan turut berperan besar dalam menentukan kadar tingkatan apresiasi terhadap penghargaan HKI milik orang lain. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jumlah perbandingan presentase konsumen penikmat konten ilegal antara masyarakat Indonesia dengan Korea Selatan dan Malaysia.

---

<sup>32</sup> M. Ruhtiani, “Perbandingan Perlindungan Hukum Pada Hak Cipta Antara Indonesia Dan Korea Selatan,” *Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2018): 25–43. Hlm. 36-37.

## **2. Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan**

Perlindungan dalam HKI bukan lagi semata merupakan keperluan atau kepentingan domestik pada suatu negara, melainkan menjadi persoalan universal dalam upaya menciptakan keharmonisan pasar dunia. Artinya semua negara telah mengakui hak kekayaan yang berasal dari ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata. Berkaca dari berbagai kasus pelanggaran terkait hak kekayaan intelektual, tersirat makna bahwa hukum bukan lagi menjadi payung dalam menghalangi atau mencegah terjadinya suatu pelanggaran, fenomena tersebut tentu dilatarbelakangi oleh kemudahan dan keuntungan pemanfaatan teknologi yang tidak diimbangi dengan ancaman hukuman yang tegas dan mengikat.

Perlindungan hukum merupakan suatu perlindungan yang diperoleh subjek hukum diatur dalam regulasi yang berlaku dan memiliki sanksi terhadap pelanggarnya. Perlindungan hukum sendiri dapat dibagi menjadi: (1) Perlindungan hukum preventif, bertujuan dalam upaya mitigasi atau pencegahan sebelum terjadinya pelanggaran, melalui peraturan perundang-undangan yang segala kewajiban dan batasan dalam melakukan segala tindakan. Dalam hal ini pengesahan Peraturan Menteri Bersama diatas, merupakan implementasi dari perlindungan hukum preventif demi mengurangi dan meminimalisir pelanggaran hak cipta atas film yang diatur dalam UU 14/2015 Tentang Hak Cipta. Pasal 54 UUHC mengatur mengenai wewenang pemerintah dalam pencegahan pelanggaran hak cipta melalui sarana berbasis teknologi informasi (2) Perlindungan represif, disebut dengan perlindungan akhir dimana dijalankan atas akibat terjadinya tindak pidana atau pelanggaran. Perlindungan hukum ini dapat berupa penerapan sanksi, seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan. Upaya pemerintah melakukan pemblokiran beberapa situs yang menyajikan film bajakan merupakan salah satu tindakan dalam menertibkan situs-situs terlarang tersebut.<sup>33</sup>

Tindak kejahatan pembajakan film memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap industri perfilman tanah air, seperti yang telah dijelaskan pada pendahuluan diatas, beberapa dampak negatif dari pembajakan film yang diterima oleh pemerintah maupun pembuat/Pencipta film itu sendiri. Bagi pemerintah, adanya segala tindak kejahatan membuktikan lengahnya pemerintah melalui aparat penegak hukumnya terhadap ancaman kejahatan yang terus tumbuh dan berkembang di masyarakat. Dalam hal semakin maraknya bermunculan situs ilegal yang menyajikan film bajakan yang belum juga dapat terkontrol, membuktikan ketidakseriusan pemerintah

---

<sup>33</sup> Ningsih, A. S. and B. H. Maharani, "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring," *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 1 (2019). Hlm. 24-25.

dalam menjamin dan menindak para pelaku demi menegakan perlindungan hak intelektual film. Alasan tersebut yang akhirnya berimbas kerugian bagi pembuat film, penurunan angka penonton pada penayangan film di bioskop membuat penghasilan film lebih rendah dibanding biaya produksi filmnya, yang pada akhirnya menghambat kemajuan industri perfilman tersebut.

Dewasa ini, kegiatan yang digolongkan kedalam pembajakan film semakin berkembang dari waktu ke waktu, melalui peran internet maka perkembangan praktik pembajakan film yang semula menggunakan kepingan kaset/cd lambat laun bertransformasi kedalam produk digital. Menyesuaikan dengan perubahan metode dalam menikmati karya film yang masa sekarang lebih mudah dan efisien melalui *streaming* internet. Semakin banyak bermunculan penyedia jasa menonton film secara *streaming* yang dapat dengan mudah kita temukan di internet. Namun sayangnya, tidak semua penyedia jasa layanan tersebut telah memenuhi kewajiban kepada pemilik lisensi film dalam hal pemakaian dan pemanfaatan karyanya. Banyak situs website yang justru melakukan pembajakan film yang dilakukan secara terang-terangan, hal ini tentu menimbulkan polemik yang ada di masyarakat, dimana tentu mayoritas masyarakat menginginkan segala sesuatu yang mudah dan gratis untuk didapatkan. Maka, hal ini mengakibatkan tingginya permintaan kepada situs-situs yang menyediakan jasa menonton film secara ilegal.

Maraknya penggunaan, pengunduhan dan penggandaan film bajakan melalui media digital, membuktikan bahwa tidak efisiennya penerapan ketentuan hukum UUHC dan UUTE. Seyogyanya, Film dipahami sebagai sebuah hasil karya seni yang dihasilkan berdasarkan pemikiran Pencipta yang dituangkan dan disampaikan dalam sebuah karya. Sedangkan dalam Pasal 1 angka 1 UU 33/2009 Tentang Perfilman, film didefinisikan sebagai pertunjukan karya cipta seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang disampaikan dan dikemas menggunakan kaidah sinematografi. Perfilman memiliki beberapa fungsi,<sup>34</sup> diantaranya pertama, fungsi budaya yakni melalui perfilman diharapkan karya seni dapat menjadi media berekspresi dalam melestarikan dan mengembangkan budaya. Kedua, berkaitan dengan fungsi pendidikan karya film diharapkan berguna sebagai sarana dalam menyampaikan ilmu dan pengetahuan kepada penonton. Ketiga, fungsi hiburan dimana perfilman merupakan sarana bagi penonton untuk menikmati sebuah pertunjukan yang sifatnya menghibur. Keempat, fungsi informasi perfilman berfungsi sebagai media dalam menyampaikan suatu gagasan yang ingin disampaikan kepada penonton. Kelima, fungsi pendorong karya kreatif, film berfungsi sebagai media penyalur kreativitas yang dikemas menggunakan pedoman

---

<sup>34</sup> Konsiderans Pasal 4 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009

sinematografi. Terakhir fungsi ekonomi yang menekankan pada segi komersil perfilman, dimana merupakan pengimplementasian hak ekonomi Pencipta karya.

Pembajakan (*piracy*) merupakan salah satu pengaruh negatif dari perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi dalam bidang informatika dan elektronika yang yang dipergunakan secara melawan hukum (ilegal) oleh beberapa oknum tanpa memerdulikan hak-hak orang lain dan hukum yang berlaku. Salah satu contoh, banyaknya penyedia akses dalam pengunduhan film secara gratis di internet yang dilakukan secara ilegal yang selanjutnya disebut dengan pengunduhan ilegal (*illegal downloading*). Beberapa bentuk pelanggaran yang berhubungan dengan pengunduhan ilegal melalui internet yaitu, pengunduhan film melalui internet tanpa izin, penyebaran konten film melalui situs website, serta melakukan pengunduhan dan penyebaran film tanpa menyertakan nama Pencipta. Dimana dalam kasus tersebut, segala bentuk pengambilan, pemindahan, dan penggandaan file tersebut digolongkan kedalam pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi dalam hal pembajakan film. Pembajakan dapat dikategorikan kedalam:

- (1) Pembajakan sederhana, pengemasan kembali rekaman asli yang diduplikat dan sedikit dimodifikasi sehingga berbeda dengan kemasan aslinya, serta memperjualbelikan karya tanpa izin dari pemegang hak yang sah,
- (2) Rekaman yang diduplikasikan, menirukan logo, merek, dan dikemas sedemikian mungkin mirip dengan aslinya, dengan tujuan mengelabui masyarakat bahwa yang dibeli merupakan produk aslinya,
- (3) Penggandaan atau penduplikatan tanpa izin Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta. Pada intinya segala bentuk pembajakan merupakan tindak kejahatan pencurian barang dalam bentuk produk digital yang semestinya harus memenuhi syarat pemakaian atau kepemilikan yang sesuai dengan ketentuan lisensi.<sup>35</sup>

Apabila ditemukan tindakan yang termasuk kedalam kategori diatas maka tindakan tersebut merupakan tindakan ilegal yang digolongkan tindak kejahatan pembajakan film. Dalam *Section 41 Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987* ayat (1) diatur larangan bagi setiap orang selama berlangsungnya hak cipta atas suatu ciptaan, maka dilarang menjual, menyewakan, mengizinkan untuk disewa, menawarkan, dan/atau mendistribusikan salinan. Maka, selama pelaku tidak bisa membuktikan bahwa ia bertindak dengan itikad baik dan tidak memiliki alasan yang masuk akal untuk menduga bahwa hak cipta dengan demikian dilanggar, pelaku dinyatakan bersalah atas pelanggaran dan dapat dijerat hukuman pidana denda tidak kurang dari RM.20.000 dan/atau hukuman pidana penjara maksimal lima tahun. Namun pada

---

<sup>35</sup> Raharja, G. G. G. (2020). PENERAPAN HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA DI BIDANG EMBAJAKAN FILM. *Jurnal Meta-Yuridis*, 3(2). Hlm. 97-99.

ayat (4), dalam hal pelanggaran dilakukan oleh badan hukum atau yang memiliki hubungan dengan badan hukum, maka dapat dituntut secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Kecuali ia dapat membuktikan bahwa pelanggaran tersebut dilakukan tanpa persetujuan atau persekongkolannya. Didalam *Section 37 Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987*, pada ayat (1) mengatur terkait ganti rugi berhak diajukan penggugat (Pencipta atau pemilik hak cipta) kepada pihak tergugat. Bahkan dalam ayat (3) menerangkan dalam menetapkan ganti rugi, pengadilan juga memiliki opsi untuk memperhitungkan keuntungan yang disebabkan oleh pelanggaran atau tindakan terlarang yang belum diperhitungkan dalam menghitung kerugian.

Sama halnya dengan peraturan hak cipta di Korea Selatan yang mengecam segala perbuatan yang dikategorikan kedalam tindak pembajakan film, melalui *Article 136 Act No. 14634-Copyright Act of South Korea*, bahwa setiap orang yang melanggar hak ekonomi Pencipta atau pemilik hak cipta dengan cara memperbanyak, mempertujukan, memamerkan, mendistribusikan, menyewakan, atau memproduksi karya turunannya, dapat dihukum dengan hukuman tenaga kerja dan/atau hukuman pidana denda maksimal 50 juta won. Korea Selatan membagi bentuk pelanggaran hak cipta kedalam pelanggaran hak cipta primer dan sekunder, dalam hal ini didefinisikan secara langsung dan tidak langsung. Disebutkan langsung bahwa dalam setiap penggunaan suatu ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang tanpa izin dari pemegang hak eksklusif atas ciptaan tersebut (pemilik, pengarang, pemain produser, fonogram, atau perusahaan penyiaran) merupakan suatu bentuk pelanggaran hak cipta. Meskipun tidak disebutkan tersurat namun berdasarkan putusan pengadilan, tindakan pelanggaran secara tidak langsung mengakibatkan tanggung jawab perdata dan pidana dalam keadaan tertentu. Berkenaan terkait apa yang merupakan pelanggaran secara tidak langsung, MA Korea Selatan memutuskan bahwa kejahatan membantu dan bersekongkol dalam melakukan kegiatan ilegal tersebut (yang digolongkan pelanggaran langsung), misalnya penyedia layanan online yang turut mendukung dan membantu pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh konsumennya. Maka berdasarkan putusan pengadilan, menyatakan penyedia jasa tersebut turut bertanggung jawab karena membantu dan bersekongkol dengan terkait pelanggaran hak cipta.<sup>36</sup>

Indonesia sendiri merupakan negara yang menempatkan hukum sebagai landasan dari seluruh aktivitas berbangsa dan bernegara, penegakan hukum dalam sistem ketatanegaraan di Indonesia dilakukan oleh pemerintah melalui badan peradilan. Akibat hukumnya dapat berupa pengenaan sanksi di bidang hukum

---

<sup>36</sup> Angela Kim, Seoung Soo Lee, and Hyung Ji Kim, "Copyright Litigation in South Korea: Overview," accessed December 14, 2022, [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/w-010-6175?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)&firstPage=true](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/w-010-6175?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true).



pidana, perdata, atau sanksi administratif.<sup>37</sup> Berdasarkan penelusuran hukum, pelaku yang terbukti telah melakukan pembajakan film dikategorikan sebagai pelanggaran atas hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang 28/2014 (UUHC), serta dapat hukuman pidana penjara dengan ancaman minimal dua tahun dan maksimal sepuluh tahun serta pidana denda minimal seratus juta rupiah. Dalam hal terjadinya pelanggaran hak cipta yang terdapat dalam sistem informasi dan komunikasi, pelanggar hak cipta yang ada di internet, dapat dikenakan pula Undang-Undang 11/2008 (UU ITE) yang mengatur lebih lanjut terkait perlindungan hak cipta dalam sistem informasi.

Dalam hal penyelesaian sengketa terhadap pelanggaran Ciptaan berupa karya sinematografi, pemilik hak cipta memiliki hak dalam melakukan upaya sejalan dengan Pasal 95 UUHC, diantaranya melalui litigasi dan di luar litigasi. Selain upaya hukum melalui sanksi pidana, terhadap pelanggaran hak cipta dapat dilakukan beberapa upaya hukum lain, diantaranya:

- (1) Melakukan mediasi, proses negosiasi lanjutan untuk mencari pemecah masalah. dimana pihak ketiga merupakan mediator berkewajiban bersifat netral dan tidak memihak, pada proses ini diharapkan memperoleh penyelesaian berdasarkan kesepakatan yang memuaskan kedua pihak,<sup>38</sup>
- (2) Gugatan ganti rugi, dalam hal terjadinya pelanggaran hak ekonomi dan hak moral. Pencipta dan/atau pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan ganti rugi yang diajukan ke Pengadilan Niaga kepada pelanggar karya cipta.<sup>39</sup>

Seperti yang telah dijelaskan diatas, bahwa pembajakan film sendiri dapat digolongkan kedalam tindakan kejahatan dunia maya (*cybercrime*). Namun sangat disayangkan, selain UUHC RI digolongkan kedalam delik aduan, bahwa pemerintah melalui DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual) tidak dapat melakukan tindakan represif terhadap para pelaku tindak pembajakan film yang berada di luar wilayah Indonesia. Hal tersebut dipicu akibat Indonesia belum turut meratifikasi Konvensi *Cybercrime* kedalam undang-undangnya.<sup>40</sup> Akibatnya, Indonesia tidak dapat menjalin kerjasama dalam bidang penanganan kasus *cybercrime* khususnya terhadap pembajakan hasil karya sinematografi yang berada diluar yurisdiksinya.

Ketentuan terhadap tindak pembajakan film diatur dan dilindungi dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC). Negara melalui pemerintah sebenarnya telah mengambil langkah preventif dalam menyikapi, kasus pembajakan film pada situs-situs ilegal yang banyak beredar di internet, melalui Peraturan Menteri Bersama

<sup>37</sup> Siti Malikhatun, *Sistem Penemuan Hukum Dalam Masyarakat Prismatik* (Jakarta: Sinar Grafika, 2016).

<sup>38</sup> S. Mamudji, "Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan," *Jurnal Hukum & Pembangunan* 34, no. 3 (2017): 194–209. Hlm. 202-203.

<sup>39</sup> Konsiderans Pasal 96 UU 28 Tahun 2014.

<sup>40</sup> Galuh Kartiko, "Pengaturan Terhadap Yurisdiksi Cyber Crime Ditinjau Dari Hukum Internasional," *Rechtidee* 8, no. 2 (2013): 136–53.

antara MenKumHam dan MenKomInfo Nomor 14 Tahun 2015. UUHC memberikan landasan kuat terhadap sikap pemerintah dalam menerbitkan Peraturan Menteri Bersama tersebut, dalam melakukan antisipasi dan pemberantasan pelanggaran hak cipta film melalui media internet. Upaya perlindungan terhadap film perlu dilakukan oleh aparat penegak hukum agar mengakomodir kepentingan dan memberikan rasa aman baik secara fisik maupun psikis kepada masyarakat dari gangguan dan ancaman dari pihak manapun.<sup>41</sup>

Jika membandingkan presentase jumlah pelanggaran HKI yang terjadi diantara Indonesia dengan Malaysia dan Korea Selatan, tentu sangat jauh berbeda karena jumlah masyarakat dan kondisi masyarakat Indonesia. Namun bukan menjadi alasan pula masih tingginya angka disapresiasi masyarakat tanah air terhadap karya sinematografi yang telah dilindungi Hak Ciptanya. Bila membandingkan regulasi Korea Selatan, menggunakan penyelesaian *case by case* terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi bukan tidak mungkin Indonesia melalui DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual) mengambil langkah masif melaksanakan tindakan terhadap para pelanggar langsung maupun tidak langsung (menganut Korea Selatan), mengingat pula sebagai bentuk pelaksanaan edukasi kepada masyarakat yang seperti kita tahu masih minimnya edukasi terhadap apresiasi HKI.

#### **D. KESIMPULAN**

Melalui beberapa konvensi internasional HKI khususnya terkait Hak Cipta Sinematografi serta didukung oleh ratifikasi UUHC yang berlaku. Ketiga negara (Indonesia, Malaysia, dan Korea Selatan) melalui masing-masing regulasinya melindungi segala bentuk ciptaan yang dihasilkan melalui Hak Kekayaan Intelektual. Namun, menjadi persoalan ialah hambatan yang dialami dalam melaksanakan upaya perlindungan hukum tersebut disebabkan oleh faktor internal dan eksternal yang dijelaskan diatas. Perlunya upaya perbaikan melalui rekonstruksi peraturan hukum dan edukasi kepada masyarakat agar perlindungan hukum kekayaan intelektual dapat berjalan dengan semestinya.

Maraknya pengunduhan film secara ilegal membuktikan bahwa rendahnya keseriusan pemerintah dalam upaya penegakan hukum di dalam UUHC dan UUTE di Indonesia terhadap para pelaku dan para penyedia jasa layanan ilegal tersebut. Meskipun yang menjadi persoalan tersebut, dikarenakan UUHC merupakan delik aduan, sehingga mengakibatkan ketidakberdayaan pemerintah apabila Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta itu sendiri tidak memberikan laporan atas dugaan kejahatan. Meskipun pada penerapannya di ketiga negara, upaya perlindungan terhadap pelanggaran HKI masih

---

<sup>41</sup> Ningsih, A. S. and Maharani, Op. Cit. Hlm 26.

berupa pengaduan kepada lembaga penegak hukum, namun yang menjadi pembeda ialah jumlah dan kesadaran masyarakat akan apresiasi HKI itu sendiri. Bagaimana masyarakat dengan penuh rasa tanggung jawab mampu menghargai dan menjunjung Kekayaan Intelektual. Hal tersebut tentu memberikan dampak domino terhadap kepercayaan para investor dalam melakukan kerja sama yang menguntungkan industri perfilman itu sendiri. Untuk itu pemerintah perlu menggiatkan edukasi kepada masyarakat yang diharapkan dengan partisipasi masyarakat maka dapat menumbuhkan apresiasi dan optimisme kepada industri perfilman dalam negeri.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku :

- Aan Priyatna. "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Pembuatan E-Book." Semarang, 2016.
- Hery Firmansyah, S. H. *Perlindungan Hukum Terhadap Merek*. Yogyakarta: MediaPressindo, 2013.
- Irwansyah. *Penelitian Hukum Pilihan Metode Dan Praktik Penulisan Artikel*,. Revisi. Yogyakarta: Mirra Buana Media, 2021.
- Santoso, B. *HKI Hak Kekayaan Intelektual*. Semarang: Penerbit Pustaka Magister, 2011.
- Sardjono, A. *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*. Yellow Dot Pub, 2008.
- Siti Malikhatun. *Sistem Penemuan Hukum Dalam Masyarakat Prismatic*. Jakarta: Sinar Grafika, 2016.

#### Jurnal :

- Abidin, D. Z. "Kejahatan Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Jurnal Processor* 10, no. 2 (2017): 509–16.
- Alam, M. Z. "Perbandingan Perlindungan Sarana Kontrol Teknologi Atas Ciptaan Menurut Ketentuan Hak Cipta Di Indonesia Dan Amerika Serikat." *Legal Spirit* 2, no. 1 (2018).
- Angela, M., and S. Winduwati. "Representasi Kemiskinan Dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure Pada Film Parasite)." *Koneksi* 3, no. 2 (2019): 478–84.
- Ardiyanti, H. "PERFILMAN INDONESIA: PERKEMBANGAN DAN KEBIJAKAN, SEBUAH TELAAH DARI PERSPEKTIF INDUSTRI BUDAYA (CINEMA IN INDONESIA: HISTORY AND GOVERMENT REGULATION, A CULTURAL INDUSTRY PERSPECTIVE)." *Kajian* 22, no. 2 (2020): 163–79.
- Desmayanti, R. "UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA DAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA MALAYSIA: PERLINDUNGAN DAN PENERAPAN (SEBUAH PERBANDINGAN)." *ADIL: Jurnal Hukum* 4, no. 2 (2013): 371–95.

- Hsb, M. O. "HAM DAN KEBEBASAN BERPENDAPAT DALAM UUD 1945." *AL WASATH Jurnal Ilmu Hukum* 2, no. 1 (2021): 29–40.
- Kartiko, Galuh. "Pengaturan Terhadap Yurisdiksi Cyber Crime Ditinjau Dari Hukum Internasional." *Rechtidee* 8, no. 2 (2013): 136–53.
- Mamudji, S. "Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 34, no. 3 (2017): 194–209.
- Mudjiono, Y. "Kajian Semiotika Dalam Film." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 (2020): 125–38.
- Ningsih, A. S., and B. H. Maharani. "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring." . . *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 1 (2019).
- Puspasari, C., Suryani, A., and R. L. MBP. "Pengaruh Globalisasi Film Indonesia: Interpretasi Budaya Dalam Film Nagabonar Dan Nagabonar Jadi 2." *COVERAGE* 8, no. 1 (2017): 1–12.
- Ruhtiani, M. "Perbandingan Perlindungan Hukum Pada Hak Cipta Antara Indonesia Dan Korea Selatan." *Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2018): 25–43.
- Utama, S. P. "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT KONSUMEN DALAM MEMBELI FILM BAJAKAN." *Media Mahardhika* 18, no. 1 (2019): 24–31.
- Vernando, W., Kurniawan, V. K., Ellysinta, and J. Lim. "Pengaruh Illegal Movie Streaming Terhadap Popularitas Film Bagi Mahasiswa. Jurnal Teknologi Informasi." *Jurnal Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2020): 35–42.

**Peraturan perundang-undangan :**

Act 332-Copyright Act of Malaysia 1987

Article 4 Act No. 14634-Copyright Act of South Korea.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5060).

**Website :**

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. "Meski Didera Pandemi, Kenaikan Rata-Rata Industri Animasi Indonesia 26% per Tahun," 2022. <https://dgip.go.id/artikel/detail-artikel/meski-didera-pandemi-kenaikan-rata-rata-industri-animasi-indonesia-26-per-tahun?kategori=Berita Resmi Desain Industri>.

Division, Department Global Communication and Contents. "Hallyu (Korean Wave)."

- Korea.Net, 2019. <https://www.korea.net/AboutKorea/Culture-and-the-Arts/Hallyu>.  
GOV, V.R. "INTERNATIONAL INTELLECTUAL PROPERTY ALLIANCE 2008  
SPECIAL 301 REPORT MALAYSIA," 2011.
- Haryanto, Agus Tri. "Survei: Mayoritas Konsumen Online RI Doyan Film Bajakan  
IndoXXI Baca Artikel Detikinet, 'Survei: Mayoritas Konsumen Online RI Doyan  
Film Bajakan IndoXXI' Selengkapnya <https://inet.detik.com/Cyberlife/d-4833471/Survei-Mayoritas-Konsumen-Online-Ri-Doyan-Fil>." Detik.com, 2019.  
<https://inet.detik.com/cyberlife/d-4833471/survei-mayoritas-konsumen-online-ri-doyan-film-bajakan-indoxxi>.
- International, KASS. "Copyright." KASS International, 2018.  
<https://www.kass.com.my/copyright/>.
- Jang, Ho Kyeong. "South Korea's Online Piracy Paradise." Korea Expose, 2018.  
<https://www.koreaexpose.com/south-korea-online-piracy-paradise/>.
- Kim, Angela, Seoung Soo Lee, and Hyung Ji Kim. "Copyright Litigation in South  
Korea: Overview." Accessed December 14, 2022.  
[https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/w-010-6175?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)&firstPage=true](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/w-010-6175?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true).
- Tan, Janice. "Malaysian Media and Entertainment Industry Claims RM3bn Lost  
Annually Due to Piracy." Avertisting Marketing, 2021. <https://www.marketing-interactive.com/malaysian-media-and-entertainment-industry-claims-rm3bn-lost-annually-due-to-piracy>.
- WIPO. "Copyright." World Intelektual Property Organization, n.d.  
<https://www.wipo.int/copyright/en/>.

