

Perlindungan Hak Cipta Film Dalam Pengelolaan Platform Digital Berbasis Teknologi User Generated Content (UGC)

Samuel Sihite¹ Adelina M Aritonang² Ertika Susanti Pasaribu³ Pebryna Riosa Siburian⁴
Mario Fany Manurung⁵ Parlaungan Gabriel Siahaan⁶

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas
Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: samuelsihite52@gmail.com¹ adelina31aritonang@gmail.com²
ertikapasaribu0@gmail.com³ pebrinasiburian495@gmail.com⁴
mariofanymanurung@gmail.com⁵ parlaungansiahaan@unimed.ac.id⁶

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam akses informasi dan produksi karya intelektual. Dalam konteks ini, perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, menjadi sangat penting. Hak cipta memberikan perlindungan eksklusif kepada pencipta untuk mengumumkan dan memperbanyak karya mereka, sekaligus melindungi hak moral dan hak ekonomi yang melekat pada karya tersebut. Namun, dengan munculnya platform digital berbasis User Generated Content (UGC), seperti TikTok dan YouTube, tantangan baru dalam perlindungan hak cipta muncul, terutama terkait dengan pembajakan film. Pembajakan film di era digital ini tidak hanya merugikan pencipta secara finansial, tetapi juga mengancam keberlangsungan industri perfilman. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi interaksi antara undang-undang hak cipta dan undang-undang informasi dan transaksi elektronik dalam menangani pelanggaran hak cipta film, serta mengevaluasi regulasi hukum yang ada dan efektivitasnya dalam melindungi hak cipta film di platform digital berbasis UGC. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi pustaka, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi untuk meningkatkan perlindungan hak cipta dalam menghadapi tantangan pembajakan di era digital.

Kata Kunci: Hak Cipta, Perlindungan, Teknologi

Abstract

Rapid advances in information and telecommunications technology have influenced various aspects of human life, including access to information and the production of intellectual work. In this context, legal protection of intellectual property, especially copyright, becomes very important. Copyright provides exclusive protection to creators to publish and reproduce their works, while protecting the moral and economic rights attached to the work. However, with the emergence of User Generated Content (UGC)-based digital platforms, such as TikTok and YouTube, new challenges in copyright protection have emerged, especially related to film piracy. Film piracy in this digital era not only harms creators financially, but also threatens the sustainability of the film industry. This research aims to identify the interaction between copyright law and information and electronic transaction law in dealing with film copyright infringement, as well as evaluating existing legal regulations and their effectiveness in protecting film copyright on UGC-based digital platforms. With a qualitative descriptive approach through literature study, it is hoped that this research can provide insights and recommendations for improving copyright protection in facing the challenges of piracy in the digital era.

Keywords: Copyright, Protection, Technology



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan informasi teknologi dan telekomunikasi yang semakin pesat sudah menyentuh keseluruhan bagian kehidupan. Teknologi memberikan dampak sangat besar dan

penting untuk mempermudah manusia dalam mengakses informasi dari berbagai bidang. Didalam perkembangan yang sangat pesat ini, sudah semestinya dibarengi dengan adanya suatu produk hukum, yang dapat mengakomodir dan mengatur segala kebutuhan di masyarakat, yaitu Hukum Kekayaan Intelektual yang digunakan sebagai proses pembuatan produk baik itu berupa karya ilmu pengetahuan, sastra dan karya seni, untuk digunakan sebagai alat pemasaran suatu produk. Oleh karenanya yang menjadi salah satu objek dari perlindungan hukum dalam bidang kekayaan intelektual yaitu suatu karya dibidang hak cipta.

Menurut pasal 1 undang-undang Hak Cipta, yang dimaksud dengan Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi penciptanya atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan yang timbul secara otomatis setelah ciptaan selesai dilahirkan tanpa mengurangipembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku. Didalam hak cipta melekat dua hak yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral ini melekat pada pencipta walaupun ciptaanya sudah beralih kepihak lain. Selain itu, Hak Cipta dapat dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud, dimana hak ekonomi (Economic Rights) yang melekat dalam Hak Cipta dapat dialihkan melalui perjanjian lisensi tertulis, Hak Cipta dapat juga dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia yang menjadi hak milik pencipta secara privat atau dimiliki secara pribadi dan oleh pemegang hak cipta. Melalui hak inilah, pencipta mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil ciptaanya. Hak ini meliputi hak untuk mengumumkan dan memperbanyak atau memberikan izin untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan miliknya.

Era teknologi web 2.0 telah mengalami perubahan yang signifikan dalam cara masyarakat memanfaatkan media sosial. Saat ini komunikasi telah mengalami transformasi menjadi dua arah, dan memberikan peluang untuk penerima pesan dapat memberikan pesan balik kepada pengirim (Anasthasia Rayinda, 2019). Berdasarkan laporan waktu penggunaan sosial media pada bulan Juli 2021, jumlah pengguna TikTok mencapai angka 92,2 juta pengguna. TikTok merupakan platform yang menampilkan video berdurasi singkat yang umumnya mengandung unsur musik atau percakapan (Khoirin et al., 2022). Kelompok usia yang paling aktif dalam mengakses media sosial adalah generasi Z yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, dan berusia sekitar 11 hingga 26 tahun. Hasil Sensus Penduduk oleh Badan Pusat Statistik pada Januari 2020 menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia berasal dari Generasi Z atau Gen Z (27,94%) (Ahdiyanti & Waluyati, 2021). Terdapat suatu jenis konten pemasaran yang dikenal sebagai "User Generated Content" atau UGC. Konten ini merupakan ulasan atau tinjauan dari pengguna internet yang telah menguji suatu produk atau jasa dan berbagi pengalaman mereka melalui media sosial. Konten UGC menjadi sangat berharga karena kesan bahwa tinjauannya bersifat netral dan dapat membantu konsumen dalam membuat keputusan yang lebih informasional dan objektif tentang produk atau jasa (Khoirin et al., 2022). Brand image adalah citra yang terbentuk dalam ingatan konsumen melalui penilaian rasional dan interpretasi emosional terhadap merek serta produk atau layanan yang disediakan oleh perusahaan (Hendro & Keni, 2020).

Pembajakan film telah menjadi fenomena yang semakin meresahkan dalam era digital ini. Dengan kemudahan akses internet dan teknologi digital, film-film yang seharusnya dilindungi oleh hak cipta dapat dengan mudah disalin dan disebarluaskan secara ilegal di berbagai platform tanpa izin. Hal ini menimbulkan kerugian tidak hanya bagi para pembuat film dan pemegang hak cipta, tetapi juga bagi industri secara keseluruhan. Dalam konteks ini, perlindungan hak cipta menjadi sangat penting untuk menjaga integritas karya-karya film dan mendorong pertumbuhan industri kreatif secara adil dan berkelanjutan. Penting untuk memahami dampak negatif dari pembajakan film terhadap industri perfilman. Tidak hanya merugikan para pembuat film secara finansial dengan mengurangi pendapatan yang

seharusnya mereka terima dari penjualan dan lisensi film, tetapi juga merusak ekosistem bisnis secara keseluruhan. Pembajakan juga dapat mengurangi insentif bagi para pembuat film untuk berinvestasi dalam produksi karya baru, mengurangi diversitas dan inovasi dalam industri.

Film atau sinematografi masuk dalam ranah HKI khususnya hak cipta sebagai ciptaan yang dilindungi. Sesuai Pasal 40 ayat 1 huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwa sinematografi merupakan media komunikasi massa gambar gerak yang mencakup film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita dan film kartun (Pricillia, Subawa, 2018). Perkembangan sinematografi yang semakin maju membuat para pencipta berusaha keras dalam membuat karyanya untuk didaftarkan dan dapat dilindungi (Ridwan, et.al, 2021). Permasalahan sering kali timbul dalam bidang sinematografi yaitu adanya pembajakan dan penyebarluasan karya film tanpa izin yang dilakukan melalui media sosial. Pelanggaran hak cipta berkisar pada dua hal. Pertama, dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, menggandakan, atau memberi izin untuk itu. Kedua, sengaja memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada publik atas hasil pelanggaran hak cipta. Seperti yang terjadi akhir-akhir ini yaitu menyebarluaskan film melalui media sosial dengan cara mendownload film dari platform legal lalu disebarluaskan ke media sosial yang mengakibatkan orang-orang yang ingin menonton film tersebut dapat mendownload gratis dari media sosial, namun hal itu tidak mempunyai izin dari pemegang hak (Mauludi, et.al, 2021). Perlindungan hal tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman sedangkan untuk perlindungan film berdasarkan substansi diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Regent, et.al, 2021). Karya cipta berbentuk digital sangat mudah untuk ditiru dan hasil atas perbuatan tersebut nyaris tidak berbeda dengan aslinya. Orang-orang dapat melakukan modifikasi terhadap hasil penggandaan dan menyebarluaskan ke seluruh dunia dengan gratis. Dalam hal ini, tentu sangat mudah membuat orang untuk melanggar hak cipta orang lain dalam skala yang sangat besar. Di sisi lain sangat sulit bagi pemilik hak cipta untuk mengetahui terjadinya pelanggaran, mengenali, atau pun kemudian melakukan upaya hukum (Ningsih & Maharani, 2019).

Pelanggaran hak terkait hak cipta atas karya sinematografi dapat berbentuk penggandaan atau penayangan karya tersebut tanpa izin. Kerugian bagi pencipta lebih berdimensi ekonomi yaitu hilangnya kesempatan untuk mendapatkan keuntungan dari hasil ciptaannya. Pelanggaran dapat mengarah pada karya film secara utuh atau sebagian dari elemen film seperti musiknya. Ilustrasi musik sebuah film memiliki lagu-lagu yang hits dalam masyarakat sehingga sering kali dibuat ataupun diperdagangkan tersendiri sebagai karya rekaman suara (soundtrack). Selain itu, pelanggaran juga dapat mengancam hak moral pencipta. Bentuk pelanggaran dapat berupa hak atribusi yaitu peniadaan nama pencipta film, dan hak integritas yaitu tindakan pemotongan atau modifikasi karya cipta (Soelistyo, 2011). Perlindungan hak cipta terhadap pembajakan film di platform lain tanpa izin adalah isu kompleks yang memerlukan pendekatan multifaset. Meskipun berbagai mekanisme perlindungan dan penegakan hukum telah ada, tantangan teknologi dan perbedaan regulasi internasional memerlukan kerjasama global dan solusi inovatif. Melalui kombinasi antara penegakan hukum yang kuat, solusi teknologi canggih, dan edukasi publik, perlindungan hak cipta dapat ditingkatkan untuk meminimalkan dampak negatif pembajakan film. Dalam jurnal ini, kami akan mengeksplorasi lebih lanjut tentang dinamika pembajakan film dalam platform lain tanpa izin, tantangan dalam melindungi hak cipta, serta strategi yang dapat diadopsi untuk mengatasi masalah ini. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang fenomena ini dan upaya bersama dari berbagai pemangku kepentingan, diharapkan dapat diciptakan

lingkungan yang lebih berdaya bagi perlindungan hak cipta dan pertumbuhan industri perfilman yang berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kepustakaan, atau penelitian literatur. Sugiyono mengartikan kajian kepustakaan sebagai kajian teoritis, referensi, serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Penelitian kepustakaan adalah metode penelitian yang menggunakan sumber-sumber tertulis sebagai data utama. Metode ini biasanya dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis informasi dari buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Penelitian kepustakaan sangat penting dalam membangun landasan teori dan memberikan konteks yang lebih luas untuk penelitian yang lebih empiris. Dengan memahami karya-karya sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi celah dalam penelitian yang ada dan mengembangkan pertanyaan penelitian yang lebih spesifik. Dalam penelitian *Pelindungan Hak Cipta Film Dalam Pengelolaan Platform Digital Berbasis Teknologi User Generated Content (UGC)* ini maka peneliti harus menjelaskan penelitian terkait dengan topik tersebut. Adapun metode yang kami gunakan dalam penelitian kali ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan studi pustaka. Metode kepustakaan, atau penelitian kepustakaan, adalah teknik pengumpulan data yang memanfaatkan sumber-sumber literatur seperti buku, jurnal, dan dokumen. Menurut Mardalis (1999), metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai bahan perpustakaan. Metode kepustakaan adalah penelitian yang meneliti mengenai suatu permasalahan lalu mengaitkannya dengan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data sekunder. Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh adalah dari sebuah situs internet, ataupun dari sebuah referensi yang sama dengan apa yang sedang diteliti oleh penulis. Seperti skripsi, tesis, disertasi, jurnal dan buku atau e-book untuk melengkapi atau sebagai bahan referensi dalam menyusun proposal. Instrumen atau alat pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan penelitian normatif empiris dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian Kualitatif yang bersifat studi pustaka dengan mengkaji buku-buku dan jurnal-jurnal yang isinya memaparkan pembahasan penelitian menyusun sebuah instrumen penelitian merupakan salah satu step terpenting dalam penelitian ilmiah, biasanya penyusunan instrumen penelitian ini dilakukan ketika peneliti telah selesai menentukan desain dan metode penelitian yang digunakan untuk mencari jawaban dari fenomena yang terjadi. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang diperlukan dalam mengumpulkan data berupa jurnal dan buku yang berkaitan dengan *Pelindungan Hak Cipta Film Dalam Pengelolaan Platform Digital Berbasis Teknologi User Generated Content (UGC)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan metode kepustakaan yang merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan sumber-sumber tertulis sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan penelitian atau kajian tertentu. Metode ini biasanya melibatkan pengumpulan dan analisis data dari buku, artikel, jurnal, laporan, dan dokumen lainnya yang sudah ada. Metode kepustakaan adalah kemampuan untuk menyediakan akses kepada peneliti terhadap informasi yang luas dan beragam tanpa harus melakukan pengumpulan data langsung. Peneliti dapat mengidentifikasi temuan yang telah ada sebelumnya. Dengan teknik kepustakaan peneliti dapat mengkaji berbagai perspektif dan pendekatan yang telah digunakan oleh peneliti lain, yang dapat memperkaya pemahaman serta kerangka teori yang digunakan dalam penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Interaksi antara Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) di Indonesia fokus pada perlindungan hak cipta di era digital. UU ITE, yang diperbarui pada tahun 2016, mengatur penggunaan informasi elektronik dan transaksi online, termasuk perlindungan kekayaan intelektual seperti film. Pasal 25 UU ITE melindungi karya intelektual, sementara Pasal 54 UU Hak Cipta menegaskan pencegahan pelanggaran hak cipta melalui pengawasan dan kerja sama. Sinergi kedua undang-undang ini penting untuk menangani pelanggaran hak cipta secara efektif dalam konteks digital. Interaksi antara Undang-Undang Hak Cipta diatur dalam UU No. 28 tahun 2014 dan Undang-Undang ITE diatur dalam UU No. 11/2008, diubah UU No. 19 tahun 2016, di Indonesia sangat penting dalam melindungi hak cipta, khususnya di industri film. UU Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap karya seni dengan hak eksklusif bagi pencipta, mencakup hak reproduksi, distribusi, dan publikasi. Hal ini mengakui bahwa pencipta memiliki kontrol penuh atas penggunaan karya mereka, yang sangat relevan di era digital saat ini. Undang – undang ITE memberikan kerangka hukum untuk aktivitas di dunia maya, termasuk larangan penyebaran konten ilegal dan perlindungan data elektronik. Dalam konteks pelanggaran hak cipta, UU ITE berfungsi untuk menangani pembajakan dan mendistribusikan film secara ilegal. Interaksi antara kedua undang-undang ini memungkinkan penegakan hukum yang lebih efektif terhadap pelanggaran yang terjadi di ruang digital.

Ketika sebuah film dibajak dan disebarluaskan tanpa izin, pelanggaran tersebut dapat diselesaikan melalui kedua undang-undang ini. UU Hak Cipta memberikan dasar hukum untuk mengklaim pelanggaran, sedangkan UU ITE menyediakan mekanisme untuk melindungi pelanggaran tersebut di internet. Hal ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara kedua regulasi dalam melindungi karya cipta. Penyedia layanan internet (ISP) juga memiliki peran penting dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Di bawah UU ITE, ISP dapat diminta untuk menghapus konten yang melanggar hak cipta. Tanggung jawab ini pentingnya peran ISP dalam memastikan bahwa platform mereka tidak digunakan untuk kegiatan ilegal seperti pembajakan film. Meskipun terdapat kerangka hukum yang jelas, tantangan tetap ada dalam implementasinya. Pelanggaran hak cipta di dunia maya seringkali sulit dilacak karena pelanggar dapat beroperasi secara anonim. Ini menuntut kolaborasi yang lebih erat antara pemerintah, industri film, dan penyedia platform digital untuk menciptakan sistem yang lebih efektif dalam menanggulangi pelanggaran.

Pendidikan dan kesadaran masyarakat juga berperan penting dalam mengurangi pelanggaran hak cipta. Masyarakat perlu memahami pentingnya menghormati hak cipta dan dampak negatif dari pembajakan terhadap industri fil. Kampanye edukasi yang efektif dapat membantu mengurangi minat masyarakat terhadap konten ilegal. Perkembangan teknologi juga memberikan peluang baru dalam perlindungan hak cipta. Metode baru untuk mendeteksi dan mencegah pelanggaran hak cipta, seperti sistem watermark dan algoritma pencarian konten, semakin berkembang. Hal ini memungkinkan pemilik hak cipta untuk lebih proaktif dalam melindungi karya mereka dari pelanggaran. Kerja sama internasional menjadi semakin penting dalam menangani pelanggaran hak cipta di era digital. Mengingat sifat global dari internet, pelanggaran sering kali melibatkan pelaku dari berbagai negara. Kesepakatan internasional mengenai perlindungan hak cipta dapat membantu dalam penegakan hukum lintas batas. Masa depan perlindungan hak cipta di era digital memerlukan adaptasi dan pembaruan regulasi yang terus-menerus. Pemerintah perlu mengkaji ulang undang-undang yang ada agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan perilaku masyarakat. Revisi terhadap UU ITE dan UU Hak Cipta mungkin diperlukan untuk menghadapi tantangan baru yang muncul. Interaksi antara UU Hak Cipta dan UU ITE di Indonesia menciptakan upaya

dinamis dalam melindungi karya film. Melalui penegakan hukum yang efektif, edukasi publik, dan inovasi teknologi, diharapkan pelanggaran hak cipta dapat diminimalisir sehingga industri film dapat berkembang dengan baik dan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Regulasi hukum yang melindungi hak cipta film di platform digital berbasis User Generated Content (UGC) merupakan isu yang semakin penting di era digital saat ini. Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi landasan hukum utama yang mengatur perlindungan terhadap karya sinematografi. Undang-undang ini memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan dan distribusi karya mereka, sehingga setiap pelanggaran dapat ditindak secara hukum. Dengan adanya regulasi ini, para pembuat film dapat merasa lebih aman dalam menciptakan karya tanpa takut disalahgunakan oleh pihak lain. Di era digital, platform UGC seperti YouTube, TikTok, dan Instagram menjadi tempat bagi banyak orang untuk berbagi konten. Namun, dengan kemudahan ini juga muncul tantangan besar terkait pelanggaran hak cipta. Regulasi hukum yang ada mendorong platform-platform tersebut untuk menerapkan kebijakan yang ketat dalam menangani konten yang melanggar hak cipta. Misalnya, mereka diwajibkan untuk memiliki mekanisme pelaporan yang memungkinkan pemilik hak cipta untuk mengajukan klaim jika karya mereka digunakan tanpa izin. Hal ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi pemilik karya untuk melindungi hak-hak mereka. Salah satu aspek penting dalam regulasi ini adalah penerapan doktrin Safe Harbor. Doktrin ini memberikan perlindungan hukum bagi platform digital dari tanggung jawab atas konten yang diunggah oleh pengguna, selama mereka mengambil tindakan yang tepat setelah menerima pemberitahuan pelanggaran. Dengan adanya doktrin ini, platform tidak dapat dianggap bertanggung jawab atas semua konten yang diunggah oleh pengguna, asalkan mereka menunjukkan itikad baik dalam menangani pelanggaran yang dilaporkan. Ini mendorong platform untuk lebih proaktif dalam mengawasi konten dan memastikan bahwa hak cipta dihormati.

Meskipun regulasi telah ada, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di platform digital masih menjadi tantangan. Banyak kasus pelanggaran yang tidak ditindaklanjuti, sehingga pemilik hak cipta sering kali merasa dirugikan. Dalam banyak situasi, pengguna yang tidak menyadari pentingnya hak cipta dapat mengunggah konten yang melanggar tanpa mempertimbangkan konsekuensi hukum. Oleh karena itu, penting bagi platform untuk tidak hanya mengandalkan regulasi, tetapi juga untuk memberikan edukasi kepada pengguna tentang hak cipta dan pentingnya menghormatinya. Teknologi juga berperan penting dalam perlindungan hak cipta. Penggunaan Digital Rights Management (DRM) dapat membantu pemilik karya untuk mengontrol distribusi dan penggunaan film mereka di platform digital. Teknologi ini memungkinkan pemilik untuk mengatur siapa yang dapat mengakses karya mereka dan dalam format apa. Dengan demikian, DRM menjadi alat yang efektif dalam mencegah pembajakan dan penyalahgunaan karya. Kesadaran pengguna juga menjadi faktor kunci dalam perlindungan hak cipta di platform UGC. Edukasi tentang hak cipta dan konsekuensi hukum dari pelanggaran perlu ditingkatkan. Banyak pengguna yang tidak menyadari bahwa mengunggah konten yang bukan milik mereka tanpa izin dapat berujung pada tindakan hukum. Oleh karena itu, kampanye kesadaran yang menyasar pengguna platform digital sangat penting untuk mengurangi pelanggaran hak cipta.

Kerjasama internasional juga menjadi aspek penting dalam penegakan hak cipta di era digital. Mengingat bahwa pelanggaran hak cipta sering kali bersifat lintas negara, negara-negara perlu bekerja sama dalam penegakan hukum. Kerjasama ini dapat mencakup pertukaran informasi dan praktik terbaik, serta pengembangan regulasi yang harmonis untuk menangani pelanggaran yang terjadi di platform digital. Regulasi hukum juga mencakup sanksi

bagi pelanggar hak cipta, baik individu maupun platform. Sanksi ini dapat berupa denda, penutupan akun, atau tindakan hukum lainnya yang bertujuan untuk memberikan efek jera. Dengan adanya sanksi yang tegas, diharapkan dapat mencegah pelanggaran hak cipta di masa depan dan memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pemilik karya. Perkembangan teknologi dan perubahan perilaku pengguna menuntut regulasi hukum untuk terus diperbarui. Regulasi yang ketinggalan zaman dapat mengakibatkan celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pelanggar hak cipta. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan pemangku kepentingan untuk secara aktif meninjau dan memperbarui regulasi yang ada agar tetap relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan baru di era digital. Dengan pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, perlindungan hak cipta film di platform UGC dapat ditingkatkan, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi para kreator dan pemilik karya.

Di era digital saat ini, perlindungan hak cipta film menjadi tantangan yang semakin kompleks, terutama di platform berbasis User Generated Content (UGC). UGC memungkinkan pengguna untuk mengunggah, berbagi, dan mendistribusikan konten secara luas, yang sering kali mencakup karya-karya yang dilindungi hak cipta. Peraturan hukum yang ada, seperti Undang-Undang Hak Cipta, berfungsi sebagai kerangka dasar untuk melindungi karya cipta, namun implementasinya sering kali tidak sejalan dengan perkembangan teknologi. Efektivitas regulasi hukum dalam melindungi hak cipta film di platform digital berbasis User Generated Content (UGC) merupakan isu yang semakin penting di era digital saat ini. Dengan kemudahan akses dan distribusi konten, banyak karya film yang berisiko tinggi untuk disalahgunakan dan dibajak. Peraturan hukum yang ada, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, memberikan kerangka kerja untuk melindungi hak cipta, namun implementasinya sering kali melawan tantangan. Salah satu aspek penting dari efektivitas regulasi hukum adalah kemampuan untuk menegakkan hak cipta secara cepat dan efisien. Di platform UGC, banyak pengguna yang mengunggah konten tanpa izin, meskipun ada mekanisme pelaporan, proses penanganan pelanggaran hak cipta sering kali lambat. Hal ini menciptakan celah di mana pemegang hak cipta merasa tidak terlindungi, dan karya mereka dapat disalahgunakan tanpa konsekuensi yang berarti.

Doktrin "safe harbour" yang terdapat dalam banyak regulasi, termasuk Undang-Undang Hak Cipta, memberikan perlindungan kepada penyedia platform dari tanggung jawab atas konten yang diunggah oleh pengguna. Meskipun bertujuan untuk mendorong inovasi, doktrin ini juga dapat disalahgunakan. Platform penyedia mungkin kurang berupaya untuk mengawasi konten yang diunggah, dengan harapan bahwa mereka tidak akan bertanggung jawab atas pelanggaran yang terjadi. Perkembangan teknologi yang cepat juga menjadi tantangan bagi regulasi hukum. Misalnya, dengan munculnya teknologi blockchain dan NFT, cara distribusi dan perlindungan karya cipta telah berubah secara signifikan. Regulasi yang tidak fleksibel atau ketinggalan zaman dapat menciptakan celah yang dimanfaatkan oleh pelanggar hak cipta, sehingga mengurangi efektivitas perlindungan yang ada. Pendidikan dan kesadaran tentang hak cipta sangat penting dalam meningkatkan efektivitas regulasi. Banyak pengguna platform UGC tidak menyadari bahwa mengunggah konten tanpa izin adalah pelanggaran hukum. Oleh karena itu, kampanye edukasi yang lebih luas perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tentang hak cipta dan konsekuensi dari pelanggaran. Hal ini dapat membantu menciptakan budaya menghormati karya cipta di kalangan pengguna. Kerjasama antara pemegang hak cipta, penyedia platform, dan pemerintah juga menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi karya cipta. Dengan membangun kemitraan yang kuat, semua pihak dapat berkolaborasi untuk menciptakan solusi yang efektif dalam melindungi hak cipta. Misalnya, penyedia platform dapat

mengimplementasikan teknologi yang lebih baik untuk mendeteksi dan menghapus konten yang melanggar hak cipta.

Penegakan hukum yang lebih ketat juga diperlukan untuk memberikan efek jera bagi pelanggar. Sanksi yang lebih berat dapat menjadi efek jera, namun harus diimbangi dengan proses hukum yang adil dan transparan. Hal ini penting agar tidak terjadi hierarki kekuasaan dalam penegakan hak cipta, yang dapat merugikan pengguna yang tidak berdosa. Perlindungan hak cipta di platform UGC juga harus mempertimbangkan aspek internasional. Internet menghubungkan pengguna di seluruh dunia, sehingga pelanggaran hak cipta sering kali melibatkan berbagai penipuan. Kerja sama internasional dalam penegakan hak cipta menjadi semakin penting untuk mengatasi masalah ini secara efektif, mengingat perbedaan regulasi di setiap negara. Evaluasi dan revisi peraturan secara berkala juga sangat diperlukan untuk memastikan bahwa hukum tetap relevan dan efektif dalam melindungi hak cipta di era digital. Dengan mempertimbangkan masukan dari berbagai pemangku kepentingan, regulasi dapat disesuaikan untuk menghadapi tantangan baru yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi dan perilaku pengguna. Di sisi lain, teknologi baru seperti algoritma deteksi otomatis juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas perlindungan hak cipta. Dengan menggunakan kecerdasan buatan, platform UGC dapat secara proaktif mendeteksi dan menghapus konten yang melanggar hak cipta sebelum laporan pelanggaran dikirimkan. Namun penerapan teknologi ini harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak mengganggu kebebasan berekspresi.

KESIMPULAN

Perlindungan hukum hak cipta film di Indonesia diatur secara otomatis, artinya pencipta atau pemegang hak cipta memperoleh perlindungan tanpa harus mendaftarkan karyanya. Namun, pendaftaran tetap dianjurkan untuk kepastian hukum dan sebagai bukti di pengadilan jika terjadi sengketa. Undang-Undang ini mengakui hak moral dan hak ekonomi pencipta, dan memberikan jangka waktu perlindungan selama hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah meninggalnya. Dengan kemajuan teknologi, distribusi karya sinematografi melalui platform UGC seperti TikTok dan Telegram meningkat, sering kali tanpa izin dari pemegang hak cipta. Hal ini menimbulkan tantangan besar dalam penegakan hak cipta, karena pengguna dapat dengan mudah mengunggah dan menyebarkan konten yang dilindungi tanpa otorisasi. Dalam Upaya Pencegahan dan Penegakan Hukum Pemerintah memiliki kewajiban untuk mencegah pembuatan dan penyebaran konten yang melanggar hak cipta. Ini termasuk upaya preventif seperti sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya menghargai karya cipta serta penegakan hukum yang lebih ketat terhadap pelanggar, termasuk sanksi pidana dan tanggung jawab perdata bagi mereka yang mengunggah konten tanpa izin. Penyedia platform UGC juga memiliki tanggung jawab untuk mencegah pelanggaran hak cipta di platform mereka. Mereka diharapkan untuk menerapkan kebijakan yang jelas mengenai larangan unggahan konten yang melanggar hak cipta dan melakukan pengawasan terhadap aktivitas pengguna. Secara keseluruhan, perlindungan hak cipta film dalam pengelolaan platform digital berbasis UGC memerlukan kerjasama antara pemerintah, pencipta, dan penyedia platform untuk menciptakan lingkungan yang menghargai karya cipta. Upaya preventif dan represif harus dilakukan secara bersamaan untuk mengurangi pelanggaran hak cipta dan melindungi kepentingan pencipta.

Saran

Peran Pemerintah dan Industri perlu adanya kerjasama antara pemerintah, industri film, dan penyedia platform digital untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi karya cipta. Ini termasuk kampanye edukasi publik tentang pentingnya menghormati hak cipta

dengan begitu kebijakan yang dapat diambil oleh pemerintah untuk memperkuat perlindungan hak cipta, seperti peningkatan sanksi terhadap pelanggar dan pengembangan sistem pemantauan konten yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyanti, I., & Waluyati, I. (2021). Perilaku Keberagaman dan Fenomena Media Sosial TikTok pada Generasi Z. *Sosioreligius: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 6(2), 74–83.
- Anasthasia Rayinda, M. (2019). Pengaruh User Generated Content Terhadap Perilaku Para Foodie Pengguna Media Sosial Dalam Perspektif Komunikasi, Teknologi dan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 3(2), 116–127.
- Anjani, A. G., Arditya, G., Sari, M. L., Melati, A. R., & Perdawan, A. (2024). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Dalam Platform Lain Tanpa Izin. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 4(5), 105-115.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*.
- Hendro, H., & Keni, K. (2020). eWOM dan Trust sebagai Prediktor terhadap Purchase Intention: Brand Image sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 298–310.
- Jesselyn, E., & Sari, W. P. (2024). Analisis Regresi User Generated Content terhadap Brand Image Produk Skintific di Aplikasi TikTok Untuk Generasi Z. *Prologia*, 8(1), 184-193.
- Kaunang Wandu Prishela dkk. Tinjauan Tentang Perlindungan Hak Cipta Di Internet Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Fakultas Hukum Unsrat*.
- Khoirin, D., Marlina, N., Niaga, P. T., Ekonomika, F., Bisnis, D., & Surabaya, U.
- Mansur, A., & Setiawan, B. (2021). Dampak Teknologi Terhadap Perlindungan Hak Cipta: Analisis terhadap Blockchain dan NFT. *Jurnal Teknologi dan Hukum*, 8(3), 150-165.
- N. (2022). Pengaruh User Generated Content Dan E-Wom Pada Aplikasi
- Nelimarlina Nurul dkk, 2023. Pelanggaran Hak Atas Penyebarluasan Karya Sinematografi Tanpa Ijin Dari Pemegang Hak Terkait. *Pancasakti Law Journal*.
- Ningsih, Ayup Suran, and Balqis Hedyati Maharani. "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring." *Jurnal Meta Yuridis* Volume 2, Nomor 1, 2019.
- Noor, N. K. (2019). Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Film Layar Lebar Yang Dipublikasi Melalui Media Sosial Tanpa Izin. *Riau Law Journal*, 3(1), 124-148
- Nussbaum, M. (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Pricillia, Luh Mas Putri, and I. Made Subawa. "Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta Di Media Sosial." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* Volume 6, Nomor 11, 2018.
- Ramadhanty, S., Amatullah, N., Setyadani, N. A., & Ramli, T. S. (2020). Doktrin Safe Harbor: Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Dalam Platform User Generated Content. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 12(2), 267-274.
- Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Harvard University Press.
- Rivai, A. (2020). Perlindungan Hak Cipta di Era Digital: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 50(1), 45-62.
- Salma.2023.Penelitian Deskriptif: Pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh.deepublish
- Sukardi, M. (2019). Konten Buatan Pengguna dan Hak Cipta: Tinjauan Hukum di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 15(2), 85-98.
- Susanto, A. (2019). Hak Cipta Film dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Ilmu Hukum*, 10(2), 123-134.

- Tanjung, S. (2020). Perlindungan Hak Cipta di Era Digital. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 50(1), 23-45.
- Tik-Tok Terhadap Purchase Intention Produk Fashion: *Jurnal Sinar Manajemen*, 9(2), 207–218.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. (2014). <https://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/ulasan/lt54f9f3e7b89e/undang-undang-nomor-28-tahun-2014-tentang-hak-cipta>
- Wibowo, R. (2021). User Generated Content: Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Komunikasi*, 15(3), 201-215.
- Wildan, M. Pelanggaran Hak Atas Penyebarluasan Karya Sinematografi Tanpa Ijin Dari Pemegang Hak Terkait (Cek Similarity).
- Yanti, D. M., & Harwanto, E. R. (2024). Perlindungan Hukum Dan Akibat Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Film Pada Platform Digital Berbayar Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. *Jurnal Prisma Hukum*, 8(1).