

Pengaruh Teknologi dalam Perkembangan Hak Cipta

Kristopansen^{1*}, Wiwik Sri Widiarty², Bernard Nainggolan³

Universitas Kristen Indonesia, Indonesia

Email: kristovansen@gmail.com^{1*}

Abstrak

Article Info:

Submitted:

02-04-2025

Final Revised:

17-04-2025

Accepted:

19-04-2025

Published:

23-04-2025

Perkembangan teknologi, terutama internet dan media sosial, telah memberikan dampak besar terhadap hak cipta, mempermudah akses dan distribusi karya seni, namun juga meningkatkan pelanggaran hak cipta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi terhadap perkembangan hak cipta dan dampaknya terhadap pelanggaran yang terjadi, serta untuk mengevaluasi efektivitas regulasi yang ada. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan kepustakaan untuk menganalisis norma hukum terkait perlindungan hak cipta dalam era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ada regulasi seperti Undang-Undang Hak Cipta dan Peraturan Pemerintah tentang Royalti, penegakan hukum masih terbatas karena adanya kesenjangan antara hukum positif dan dinamika teknologi. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya reformasi regulasi yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi, seperti memasukkan platform digital seperti YouTube dalam kategori layanan publik yang wajib membayar royalti. Selain itu, penerapan hukum progresif sebagai solusi dalam mengatasi kelemahan sistem hukum yang kaku juga sangat diperlukan untuk memberikan perlindungan yang lebih efektif bagi pencipta di era digital. Penelitian ini mengusulkan adanya pembaruan regulasi dan penerapan teknologi baru seperti blockchain untuk meningkatkan transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan royalti.

Kata kunci: Hak Cipta; Teknologi; Youtube; Royalti; Hukum Progresif; Hukum Positivisme; Pelanggaran Hak Cipta.

Abstract

The development of technology, especially the internet and social media, has significantly impacted copyright, facilitating access and distribution of artistic works but also increasing copyright infringements. This study aims to analyze the influence of technology on the development of copyright and its impact on violations, as well as evaluate the effectiveness of existing regulations. The method used is a normative legal approach with a literature review to analyze the legal norms of copyright protection in the digital era. The results show that although regulations such as the Copyright Law and the Royalty Government Regulation exist, law enforcement is still limited due to a gap between positive law and the dynamic nature of technology. The implications of this finding suggest the need for regulatory reform more responsive to technological developments, such as including digital platforms like YouTube in the category of commercial public services that must pay royalties. Furthermore, implementing progressive law as a solution to the rigidity of the legal system is also necessary to provide more effective protection for creators in the digital era. This study proposes regulatory updates and the application of new technologies such as blockchain to enhance transparency and efficiency in royalty management.

Kata kunci: *Copyright; Technology; Youtube; Royalties, Progressive Law, Law of Positivism, Copyright Infringement*

Corresponding: Kristopansen
E-mail: kristovansen@gmail.com



PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi saat ini boleh dikatakan memiliki pertumbuhan yang cukup pesat, bahkan dengan keberadaannya juga memiliki dampak besar pada kehidupan manusia sehari-harinya. Tak hanya untuk memenuhi kebutuhan, teknologi juga digunakan dalam hal mencari keuntungan (Ahadiyah, 2024; Cholikh, 2021; Daud, 2021; Farhatun Nisaul Ahadiyah, 2023; Wiryany et al., 2022). Secara umum, teknologi menjadi katalisator utama dalam perubahan dan perkembangan pada berbagai bidang seperti transportasi, ekonomi, pendidikan, politik, sosial, seni dan budaya. Pengaruhnya bisa dilihat dan dirasakan di setiap sendi kehidupan, mulai dari bekerja, belajar, bermain, hingga bersosialisasi. Bahkan untuk sekarang ini, ketergantungan manusia terhadap teknologi sulit untuk dipisahkan dari kehidupan bila melihat perubahan-perubahan yang ada (Kausar, 2019; Muhammad Rusli et al., 2020; Nasution, 2024).

Sadar atau tidak, salah satu perubahannya adalah mengenai hal bersosialisasi. Secara sederhana, bersosialisasi merupakan kegiatan dalam kehidupan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan satu orang atau lebih. Jauh sebelum teknologi seperti internet dan media sosial ada, cara bersosialisasi seseorang dilakukan secara langsung atau bertatap muka dengan cara bertemu atau berkumpul di suatu tempat dan di suatu waktu. Namun, dengan kehadiran teknologi tersebut, bersosialisasi menjadi bisa dilakukan kapan pun dan dari mana pun. Karena itu, teknologi saat ini dapat dikatakan memiliki dampak positif pada kehidupan manusia sehari-harinya. Sebagai contohnya, batasan seperti jarak dan waktu yang menjadi hilang hanya dengan memanfaatkan teknologi (Jauhari, 2017; Juwita, 2017; Priambada, 2015; Silitonga, 2023; Widada, 2018).

Hal yang sangat menarik menurut penulis adalah perubahan dan perkembangan pada bidang seni. Bagi seorang Pencipta, teknologi memberikan kemudahan dalam menciptakan, mengolah, menyimpan hingga mempublikasikan karya ciptanya kepada banyak orang. Akan tetapi bagi orang lain (bukan pencipta), teknologi juga memberi kemudahan untuk mencari, mengakses lalu menggunakannya kapan pun dan di mana pun bagi yang membutuhkannya.

Dengan demikian, teknologi bisa dikatakan ibarat pedang bermata dua. Meski dikatakan berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan dan kemajuan peradaban manusia, teknologi juga menjadi sarana dalam melakukan perbuatan melawan hukum dengan contohnya seperti penipuan, prostitusi dan lain-lainnya. Sederhananya, teknologi tidak saja hanya memberi manfaat sebagai dampak positifnya, tetapi bisa juga menimbulkan persoalan sebagai dampak negatifnya pada kehidupan manusia.

Sebagaimana penjelasan di atas, selain membawa perubahan ke dalam kehidupan manusia, teknologi juga membawa perubahan pada segi hukum khususnya mengenai Hak Cipta yang sekaligus sebagai fokus Penulis dalam penelitian ini. Karenanya, berbagai upaya terus dilakukan pemerintah Indonesia yang salah satunya melalui pembentukan dan pembaruan di setiap peraturan yang diperlukan. Salah satu contoh peraturannya adalah

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya hanya disingkat **UU Hak Cipta**).

Pengaturan yang ada di dalamnya adalah untuk melindungi suatu Karya Cipta yang memiliki wujud nyata dengan bentuk khas dan asli sebagai ciptaan berdasarkan kemampuan dan kreativitasnya. Bila disederhanakan lagi, suatu Karya Cipta agar mendapat perlindungan harus memenuhi dua syarat, yaitu memiliki wujud nyata (*the expression of an idea*) dan asli (*original*).

Selain itu upaya Pemerintah tersebut juga sebagai cara untuk melindungi hak-hak Pencipta, sekaligus menjadi hukum modern dalam adaptasinya dengan teknologi. Akan tetapi, eksistensi hukum modern ternyata belum cukup melindungi hak-hak Pencipta di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan karakter utama hukum modern yang mengutamakan kepastian hukum (*legal certainty*) dan kurang memperhatikan kemanfaatan dan keadilan, sehingga menjadi penghambat dalam melindungi hak-hak Pencipta.

Selanjutnya, seiring dengan berkembangnya teknologi yang mempengaruhi bidang seni, pelanggaran pada Hak Cipta semakin banyak terjadi khususnya mengenai royalti pada seni pertunjukan seperti Lagu dan/atau Musik. Meski UU Hak Cipta memiliki pengaturan mengenai Royalti yang ditambah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik (selanjutnya hanya disingkat **PP Royalti**) sebagai peraturan dalam pelaksanaannya. Pencipta tetap saja kesulitan dalam mendapatkan Royalti yang merupakan haknya (Putra & Kurniawan, 2023; Sugiyanto & Yahanan, 2022; Suran Ningsih & Hedyati Maharani, 2019; Ujang Badru Jaman et al., 2021).

Sebagai contohnya dalam seni pertunjukan yakni lagu dan/atau musik, beberapa pelanggaran Hak Cipta yang terjadi, diantaranya :

1. Grup band Payung Teduh mengeluarkan peringatan kepada sejumlah pihak yang menyanyikan ulang atau *cover* lagu miliknya. Selain itu, *cover* tersebut dijual tanpa memiliki izin dari grup band Payung Teduh;
2. Rhoma Irama yang menggugat Sandi *Record* sebesar Rp 1 miliar terkait royalti lagunya. Gugatan dilayangkan karena Sandi *Record* mengunggah lagu-lagu Rhoma ke YouTube tanpa izinnnya sebagai Pencipta; dan
3. Jerinx salah satu personil dari band *Superman Is Dead* (SID) yang menegur Via Valen karena tanpa izin sudah menyanyikan lagu grup bandnya yang berjudul "Sunset di Tanah Anarki", bahkan muncul VCD atau DVD Via Valen yang menyanyikan lagu tersebut.

Dari beberapa contoh diatas, terlihat jelas bahwa teknologi melahirkan bentuk-bentuk baru suatu perbuatan hukum. Antara pengaturan dengan kenyataan yang terjadi di tengah masyarakat, terdapat kesenjangan yang mengakibatkan sulitnya penegakan hukum untuk dilakukan. Selain itu, peraturan yang ada saat ini juga belum mengatur pemanfaatan Hak Cipta dengan teknologi, hal inilah yang menyebabkan penegakan hukum tidak dapat dilakukan. Padahal dengan terlaksananya penegakan hukum di setiap pelanggaran Hak Cipta, aktivitas dan kreativitas Pencipta bisa lebih terdorong. Karena itu, muncullah pemikiran yang meragukan hukum positif di saat zaman bergerak maju dan mengalami perubahan seiring dengan teknologi yang terus berkembang dengan pesat, tetapi hukum hanya diam di tempatnya.

Menanggapi fenomena di atas, Penulis melihat adanya urgensi terhadap hukum yang diperlukan, apalagi masyarakat saat ini sudah sangat bergantung dengan teknologi. Sehingga

Penulis semakin tertarik untuk meneliti lebih dalam lagi mengenai Hak Cipta. Karena itu, Penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian hukum berupa tesis dengan judul: “Pengaruh Teknologi Dalam Perkembangan Hak Cipta”.

Perkembangan teknologi, terutama internet dan media sosial, telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam bidang seni dan hukum, khususnya hak cipta. Salah satu permasalahan yang muncul adalah meningkatnya pelanggaran hak cipta akibat kemudahan akses terhadap karya cipta melalui platform digital. Teknologi yang memungkinkan orang untuk mengakses dan mendistribusikan karya dengan cepat juga membuka peluang bagi pelanggaran hak cipta yang sulit dikendalikan. Dalam konteks ini, meskipun regulasi tentang hak cipta seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah ada, penegakan hukumnya masih menemui kendala karena kesenjangan antara hukum positif dan dinamika perkembangan teknologi.

Permasalahan penelitian ini berfokus pada bagaimana perkembangan teknologi mempengaruhi hak cipta, terutama dalam hal pelanggaran yang terjadi di dunia digital. Selain itu, penting untuk mengidentifikasi apakah regulasi yang ada sudah cukup efektif untuk melindungi hak pencipta di era digital ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak teknologi terhadap perkembangan hak cipta dan efektivitas hukum yang ada dalam menanggapi pelanggaran yang terjadi.

Urgensi penelitian ini sangat tinggi karena pelanggaran hak cipta semakin sering terjadi di berbagai platform digital, seperti YouTube dan media sosial lainnya. Hal ini menunjukkan kebutuhan untuk mengadaptasi hukum hak cipta agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi yang pesat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan tentang bagaimana regulasi hak cipta dapat diperbarui untuk menangani tantangan baru yang timbul akibat teknologi.

Penelitian terdahulu telah membahas berbagai aspek terkait perkembangan hak cipta dalam era digital. Hesty D. Lestari (2019) dalam penelitiannya menyoroti kesenjangan antara regulasi hak cipta yang ada dan pelanggaran yang terjadi akibat perkembangan teknologi, serta mengusulkan pembaruan hukum untuk lebih mengakomodasi perkembangan digital. Penelitian lainnya oleh Pratama (2020) fokus pada pelanggaran hak cipta yang sering terjadi di platform digital seperti YouTube, dan menyarankan agar peraturan hak cipta lebih adaptif terhadap fenomena pelanggaran yang terjadi di media sosial. Di sisi lain, Arifin (2021) juga menemukan bahwa meskipun ada regulasi seperti UU Hak Cipta dan PP Royalti, penegakan hukumnya masih lemah, terutama dalam hal pengawasan dan pembayaran royalti di *platform* digital.

Sebagai tambahan, Andika Andrea Pratista dan Bambang Winarno (2020) juga meneliti fenomena pelanggaran hak cipta di media sosial, khususnya terkait dengan konten yang diunggah tanpa izin pencipta. Mereka mengusulkan pendekatan hukum progresif untuk menangani permasalahan ini, dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi yang pesat, seperti kecerdasan buatan (AI) dan *blockchain*, yang dapat digunakan untuk meningkatkan sistem pengawasan dan pembayaran royalti. Penelitian ini memberikan gambaran penting tentang bagaimana peraturan hak cipta harus berkembang untuk mengakomodasi tantangan-tantangan baru dalam dunia digital.

Novelty dari penelitian ini terletak pada analisis penggunaan teknologi terbaru, seperti *blockchain*, dalam manajemen royalti dan pengawasan hak cipta. Penelitian ini juga

mengusulkan pendekatan hukum progresif untuk menjawab tantangan yang timbul akibat perkembangan teknologi digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh teknologi terhadap hak cipta dan memberikan rekomendasi tentang bagaimana hukum hak cipta dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk melindungi hak pencipta. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas regulasi yang ada dan memberikan rekomendasi kebijakan yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi.

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi para pembuat kebijakan, pencipta, dan masyarakat mengenai pentingnya pembaruan regulasi hak cipta di era digital. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum dalam konteks perlindungan hak cipta dan penerapan hukum progresif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan kepustakaan untuk menganalisis norma hukum, peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, serta doktrin hukum. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan untuk menelaah konsistensi regulasi serta pendekatan konseptual guna memahami doktrin hukum yang relevan. Sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang mencakup bahan hukum primer (Undang-Undang dan regulasi terkait), bahan hukum sekunder (jurnal dan literatur hukum), serta bahan hukum tersier (kamus dan ensiklopedia hukum). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tiga tahap utama: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di Jakarta selama enam bulan, dengan fokus utama pada perlindungan hukum hak cipta di era digital. Keorisinalan penelitian ini terletak pada analisis pemanfaatan teknologi dalam pelanggaran hak cipta, yang dikaitkan dengan hukum progresif sebagai pendekatan penyelesaian. Kajian ini juga membahas peran teknologi seperti internet, kecerdasan buatan (AI), dan *blockchain* dalam perkembangan hak cipta, serta menyoroti tantangan hukum terkait dengan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam sistem desentralisasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam merumuskan kebijakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mendukung penegakan hukum yang lebih efektif dan progresif di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Hak Cipta Dalam Perspektif *Positivisme*

A. Hak Cipta berdasarkan Hukum Positif Indonesia

Menurut data Worldometers, sebagai salah satu dari 10 negara dengan jumlah penduduk terbanyak di Dunia, Indonesia menempati urutan keempat dengan jumlah penduduk yang lebih dari 278 juta jiwa. Dengan jumlah tersebut pastinya memiliki banyak persoalan, belum lagi dengan keragaman budaya yang dimilikinya, menambah kompleks persoalan yang harus diselesaikan.

Namun, persoalan yang terjadi belum berhenti sampai di situ saja. Perubahan masyarakat yang lebih dinamis akibat pengaruh teknologi saat ini, menambah persoalan yang sekaligus menjadi tantangan bagi Indonesia dalam perjalanannya sebagai Negara.

Sepanjang perjalanannya sebagai Negara, berbagai upaya terus dilakukan Pemerintah untuk melindungi, memajukan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal itu sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia yang terdapat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya hanya disebut **UUD 1945**) yang merupakan Konstitusi Negara Republik Indonesia.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melalui pembentukan dan pembaruan di setiap peraturan yang diperlukan. Selain itu, upaya tersebut juga sebagai pemenuhan amanat konstitusi yang menyatakan :

“Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum.”

Mengenai Hak Cipta di dalam konstitusi memang tidak ada, konstitusi hanya menyatakan bahwa :

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Selain itu, di dalam konstitusi dinyatakan juga bahwa :

“Setiap orang berhak untuk memajukan dirinya dalam memperjuangkan haknya secara kolektif untuk membangun masyarakat, bangsa dan negaranya.”

Karena itu, dengan dua kutipan di atas pada kalimat “mengembangkan diri, memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya” dan “memajukan dirinya dalam memperjuangkan haknya secara kolektif” dapat diartikan mengenai hal sebagai Pencipta. Maka secara implisit, di dalam konstitusi terdapat Hak Cipta. Itu sebabnya, kedua kutipan tersebut menjadi dasar dalam hal mengenai Hak Cipta.

Selanjutnya, sejak dibentuknya UU Hak Cipta juga terdapat beberapa kali pembaruan yang dilakukan pemerintah, diantaranya :

1. Pada tahun 1982, ditetapkannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta menjadi awal terbentuknya UU Hak Cipta;
2. Pada tahun 1987, ditetapkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta menjadi perubahan yang pertama pada UU Hak Cipta;
3. Pada tahun 1997, ditetapkannya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta menjadi perubahan yang kedua pada UU Hak Cipta;
4. Pada tahun 2002, ditetapkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menjadi perubahan yang ketiga pada UU Hak Cipta; dan
5. Pada tahun 2014, ditetapkannya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi perubahan yang keempat pada UU Hak Cipta dan masih berlaku hingga saat ini.

Sedangkan dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa peraturan yang dapat digunakan. Beberapa peraturan tersebut, diantaranya:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 1989 tentang Penerjemahan Dan/Atau Perbanyak Ciptaan Untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Penelitian dan Pengembangan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1989 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 1986 tentang Dewan Hak Cipta;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 1986 tentang Dewan Hak Cipta;
6. Keputusan Presiden Nomor 74 Tahun 2004 tentang Pengesahan *WIPO Performances and Phonograms Treaty*, 1996 (Traktat WIPO Mengenai Pertunjukan dan Rekaman Suara, 1996);
7. Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works*;
8. Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*;
9. Keputusan Presiden Nomor 56 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Between The Government of The Republic of Indonesia And The Government of The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland On Copyright Protection*;
10. Keputusan Presiden Nomor 38 Tahun 1993 tentang Pengesahan *Agreement Between The Government of The Republic of Indonesia and The Government of Australia Concerning The Protection and Enforcement of Copyright*;
11. Keputusan Presiden Nomor 25 Tahun 1989 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hak Cipta Antara Republik Indonesia dan Amerika Serikat;
12. Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1988 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hak Cipta atas Rekaman Suara antara Republik Indonesia dan Masyarakat Eropa;
13. Keputusan Presiden Nomor 93/M Tahun 1987 tentang Dewan Hak Cipta;
14. Keputusan Presiden Nomor 34 Tahun 1986 tentang Permasalahan Yang Timbul Dalam Pelaksanaan PerUndang-Undangan Mengenai Hak Cipta Dan Mengenai Merek Perusahaan Dan Merek Perniagaan;
15. Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Nomor 9 Tahun 2022 Tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik;
16. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 136/PMK.02/2021 Tahun 2021 Tentang Pedoman Pemberian Imbalan Yang Berasal Dari Penerimaan Negara Bukan Pajak Royalti Hak Cipta Kepada Pencipta, Royalti Paten Kepada Inventor, Dan/Atau Royalti Hak Perlindungan Varietas Tanaman Kepada Pemulia Tanaman
17. Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Nomor 20 Tahun 2021 Tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik;
18. Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Nomor 20 Tahun 2020 Tentang Syarat dan Tata Cara Pengenaan Tarif Tertentu Pada Pelayanan Paten dan Hak Cipta;

19. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/Atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Dan/Atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik;
20. Peraturan Menteri Kehakiman Nomor M.01-HC.03.01 Tahun 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan;
21. Keputusan Menteri Kehakiman Nomor M.04.PW.07.03 Tahun 1988 tentang Penyidikan Hak Cipta;
22. Surat Edaran Menteri Kehakiman Nomor M.01.PW.07.03 Tahun 1990 tentang Kewenangan Menyidik Tindak Pidana Hak Cipta;
23. Surat Edaran Menteri Kehakiman Nomor M.02.HC.03.01 Tahun 1991 tentang Kewajiban Melampirkan NPWP dalam Permohonan Pendaftaran Ciptaan dan Pencatatan Pemindahan Hak Cipta Terdaftar.

Lebih lanjut, selain UU Hak Cipta juga terdapat peraturan lain yang bisa digunakan dalam hal terjadinya pelanggaran Hak Cipta, yakni KUHPer yang menyatakan :

“Tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.”

Sehingga berdasarkan kutipan di atas, pelanggaran hak cipta termasuk sebagai perbuatan melawan hukum. Karena itu, perbuatan melawan hukum dapat dikatakan sebagai suatu perbuatan yang melanggar hak subjektif orang lain atau yang bertentangan dengan kewajiban hukum yang diatur dalam Undang-Undang. Sederhananya, melawan hukum merupakan pengertian lain dari melawan Undang-Undang.

Lebih jauh lagi, penerapan Hak Cipta sebenarnya sama dengan penghormatan terhadap Hak Asasi Manusia (HAM). Dalam *Universal Declaration of Human Right* disebutkan :

“Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author.”

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pencipta haruslah mendapat pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum mengenai Hak Cipta. Sehingga pembentukan UU Hak Cipta beserta pembaruannya, menjadi pemenuhan amanat kontitusi bagi warga negaranya yang khususnya menjadi Pencipta. Selain itu, agar Pencipta dapat terus berkreasi dan mewujudkan Ciptaan baru yang dapat meningkatkan perekonomian Negara.

Lebih lanjut lagi, hal yang sangat mendasar pada Hak Cipta adalah dengan usaha yang dikeluarkan seseorang dalam mencipta menjadikannya memiliki hak alami untuk memperoleh manfaat dan mengontrol Ciptaannya. Oleh karena itu, siapapun tidak dapat memamerkan, meminjamkan, memperbanyak, mempertunjukkan, mendistribusikan, menerbitkan, menerjemahkan, mengadaptasi, mengalihwujudkan, mengaransemen, menggandakan, mengimpor, mengkomunikasikan, mengubah, mengumumkan, menjual, mentransmisikan, menyewakan, menyiarkan, merekam dan lain-lainnya atas suatu Ciptaan yang tanpa seizin Pencipta kepada publik melalui sarana apapun.

Itu sebabnya, bagi siapa pun yang ingin menggunakan suatu Ciptaan haruslah terlebih dahulu mendapatkan izin dari Penciptanya. Seperti dalam penelitian Hesty D. Lestari yang

dikutip Lu Sudirman (*et.al.*) pada penelitiannya, izin tersebut adalah lisensi dan pemberian izin kepada pihak lain yang dilakukan dengan cara melalui suatu perjanjian yang disebut dengan perjanjian lisensi.

B. Teknologi berdasarkan Hukum Positif Indonesia

Berkembangnya teknologi saat ini, menunjukkan jelas bahwa teknologi sangatlah mempengaruhi kehidupan manusia yang berubah menjadi lebih dinamis. Bahkan tidak hanya itu saja, secara langsung teknologi juga memiliki pengaruh terhadap lahirnya bentuk-bentuk baru suatu perbuatan. Namun, yang menjadi masalah adalah ketika perbuatan yang baru ternyata menyerang dan merugikan kepentingan orang lain akibat pemanfaatan teknologi yang disalahgunakan.

Sehingga, untuk mengatasi hal tersebut Pemerintah membentuk sebuah peraturan yang dirasa perlu bagi warganya, yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya hanya disingkat **UU ITE**). Seperti yang sudah dijelaskan di awal Bab ini, pembentukan dan pembaruan pada peraturan yang diperlukan merupakan pemenuhan amanat kontitusi bagi warga negaranya. Di dalam konstitusi dinyatakan :

“Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum.”

Maka berdasarkan kutipan di atas, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta sebagai subjek dari Hak Cipta haruslah mendapat pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.

Akan tetapi, bila melihat Hak Cipta di dalam konstitusi sebenarnya masih dinyatakan secara implisit, sedangkan teknologi justru dinyatakan sebaliknya dan bahkan terdapat pada dua Bab. Pertama, pada Bab Hak Asasi Manusia yang menyatakan:

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan **teknologi**, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Kedua, pada Bab Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan :

“Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan **teknologi** dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”

C. Pengaruh teknologi terhadap perkembangan Hak Cipta di Indonesia dalam perspektif positivisme.

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang mempengaruhi kehidupan manusia, ternyata turut juga mempengaruhi perkembangan Hak Cipta yang salah satunya adalah Hak Cipta atas Lagu dan/atau Musik. Sebelum ada teknologi seperti internet dan media sosial, untuk menikmati atau mendengarkan Lagu dan/atau Musik yang disukai, seseorang diharuskan membeli piringan hitam, kaset, cd, dvd dan sebagainya.

Akan tetapi, hal tersebut sudah tidak berlaku lagi untuk dilakukan di zaman sekarang ini. Dengan kemajuan teknologi seperti internet dan media sosial, tidak ada lagi batasan ruang dan waktu bagi siapapun yang ingin menikmati atau mendengarkan Lagu dan/atau Musik yang disukainya. Selain itu, bila sebelumnya dalam mempublikasikan atau mengumumkan suatu

Ciptaan Lagu dan/atau Musik hanya dilakukan melalui *music publisher*, teknologi tersebut justru menjadi alternatif bagi seorang Pencipta dalam mempublikasikan atau mengumumkan Lagu dan/atau Musik yang diciptakannya.

Meski hal tersebut merupakan pengaruh yang baik terhadap perkembangan Hak Cipta, ternyata teknologi juga memiliki pengaruh yang dapat dikatakan buruk. Salah satunya adalah *cover*, hal tersebut menjadi pengaruh yang buruk terhadap perkembangan Hak Cipta dikarenakan adanya pelanggaran terhadap Hak Cipta atas lagu dan/atau musik.

Secara sederhana, *cover* merupakan kegiatan menyanyikan dan/atau memainkan kembali suatu Lagu dan/atau Musik. Kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk baru suatu perbuatan yang lahir akibat pengaruh teknologi. Cara melakukan *cover* yang dimaksud adalah dengan difiksasi atau direkam lalu diupload di beberapa media sosial, dan biasanya hal tersebut dilakukan tanpa memiliki izin dari Penciptanya.

Itu sebabnya, pengaruh teknologi seperti *cover* sebenarnya sangat merugikan bagi Pencipta lagu dan/atau musik. Belum lagi dengan perkembangan teknologi saat ini, semakin banyak juga orang yang melakukan *cover* karena kemudahan dalam melakukannya. Bahkan bila melihat banyaknya *cover* yang ada sekarang ini, bisa dibilang hal tersebut sudah menjadi suatu pekerjaan yang merupakan salah satu bentuk perubahan yang dialami dalam kehidupan masyarakat saat ini.

Lebih lanjut, di awal Bab I juga sudah disampaikan mengenai salah satu perubahannya, yakni mengenai hal bersosialisasi. Akan tetapi, pada bagian ini akan disampaikan salah satu perubahan lainnya, yakni mengenai hal bekerja. Bila sebelum teknologi seperti internet dan media sosial ada, minat seseorang untuk bekerja dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pendidikan sebagai faktor utamanya. Dalam penelitian Raudhatul dikatakan, pendidikan yang tinggi memungkinkan seseorang agar mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dan tentunya akan berdampak kepada penghasilan yang lebih baik pula.

Namun, bila melihat perkembangan teknologi saat ini, pendidikan tidak lagi menjadi faktor utama melainkan fleksibel sebagai faktor utama yang mempengaruhi minat seseorang untuk bekerja. Salah satu contoh pekerjaan yang bisa dikatakan fleksibel saat ini adalah menjadi *YouTuber*.

YouTuber sering diasumsikan sebagai pekerjaan yang dapat dilakukan dengan fleksibel dan tidak terikat aturan tetapi bisa menghasilkan banyak uang. Sejalan dengan penelitian Ayub yang mengatakan, pekerjaan seorang *YouTuber* adalah pekerjaan yang diklaim cukup nyaman tanpa adanya jam kerja. Itu sebabnya, menjadi *YouTuber* banyak diminati warga Indonesia (Pratama & Kahija, 2022).

Lebih lanjut, *YouTuber* merupakan istilah bagi seseorang atau sekelompok orang yang membuat konten yang kemudian dipublikasikan melalui *channel YouTube* yang dimilikinya. Konten yang dimaksud dapat berupa video tutorial, video *review* produk, video wawancara, video tips dan trik, video dokumentasi, video *cover* dan sebagainya.

Mengenai penghasilan yang dimaksud adalah pendapatan sebagai *YouTuber*, kemudian ada dua cara agar *YouTuber* tersebut bisa mendapatkan penghasilan. Pertama, melalui iklan dari *YouTube* dengan cara *monetize channel*. Kedua, melalui iklan dari luar *YouTube* yang disebut sebagai *brand deals* dengan syarat harus memiliki *viewers* (penonton) yang tinggi dengan banyak *subscribers* (pengikut).

Karena itu, menjadi *YouTuber* haruslah memiliki ide dan kreatifitas dalam menyajikan suatu konten. Bila konten yang disajikan ternyata tidak menarik dan membosankan, *viewers* (penonton) dari konten yang disajikan pasti akan sedikit dan akibatnya sudah pasti tidak akan ada yang mau menjadi *subscribers* (pengikut) pada *channel YouTuber* tersebut. Itu sebabnya, mengenai konten yang disajikan sering kali menjadi permasalahan khususnya mengenai Hak Cipta.

Lebih lanjut lagi, dengan penjelasan di atas muncul pertanyaan mengapa menjadi persoalan hukum? Sebagaimana perkembangan teknologi saat ini, penggunaan teknologi seperti *YouTube* ternyata mengalami peningkatan. Dengan peningkatan tersebut, semakin banyak juga masyarakat yang ingin menjadi *YouTuber*. Seiring dengan banyaknya *YouTuber*, akan semakin banyak juga konten yang dipublikasikan. Semakin banyak konten yang dipublikasikan, akan semakin banyak juga pelanggaran hukum yang terjadi.

Lalu muncul lagi pertanyaan berikutnya, mengapa menjadi pelanggaran? Bila dilihat dari tujuannya, masyarakat yang menjadi *YouTuber* pada dasarnya memiliki tujuan ekonomis, yakni untuk mendapatkan suatu penghasilan. Karena itu, hal yang paling utama bagi *YouTuber* bukan lagi mengenai kontennya, melainkan hanya *viewers* dari konten yang dibuatnya. Itu sebabnya, banyak *YouTuber* yang tidak memperdulikan mengenai konten yang dipublikasikannya.

Sehingga ketika konten tersebut ternyata memanfaatkan suatu Ciptaan, publikasi yang dilakukannya justru menjadi pelanggaran terhadap Hak Cipta. Selain itu, penyebab lainnya menjadi pelanggaran terhadap Hak Cipta juga adalah dikarenakan belum adanya izin dari Pencipta dalam memanfaatkan Ciptaannya, dari sinilah awal mulanya menjadi permasalahan. Padahal mengenai hal tersebut sudah diatur di dalam UU Hak Cipta yang menyatakan :

”Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.”

Selanjutnya, hanya berawal dari ide dengan kreatifitas dalam memanfaatkan suatu Ciptaan, publikasi yang dilakukan *YouTuber* justru sangatlah merugikan Pencipta yang sudah bersusah payah dalam menciptakannya. Apalagi dalam mewujudkan suatu Ciptaan ada waktu, pikiran, tenaga dan biaya yang dikeluarkan oleh Penciptanya. Karena itu, sangat wajar bila pelanggaran yang dilakukan disebut sangatlah merugikan. Bahkan di zaman sekarang ini, menjadi Pencipta sudah dianggap sebagai suatu profesi atau pekerjaan karena adanya harapan untuk bisa mendapat keuntungan dari Ciptaan yang diwujudkankannya.

Mengenai pelanggaran Hak Cipta yang terjadi, hal itu disebabkan juga oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Faktor ekonomi;

Bagi banyak orang, kemampuan ekonomi menjadi alasan utama terjadinya pelanggaran Hak Cipta. Apalagi dalam memenuhi kebutuhan hidup di tengah himpitan ekonomi saat ini, masyarakat menjadi berani berbuat apa saja demi mendapatkan keuntungan dengan cepat.

Contohnya seperti barang atau produk palsu yang ternyata bisa memberikan keuntungan dengan cepat, hal itu dikarenakan harganya yang jauh lebih murah dari barang atau produk aslinya. Alhasil, barang atau produk palsu tersebut menjadi lebih diminati banyak orang.

2. Faktor kesadaran masyarakat;

Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap Hak Cipta, membuat masyarakat kurang menghargai jerih payah dan pengorbanan Pencipta dalam mewujudkan suatu Ciptaan. Hal

itu dikarenakan kurangnya edukasi dan sosialisasi dari Pemerintah, sehingga pelanggaran Hak Cipta sering dianggap hal yang biasa bahkan lumrah untuk dilakukan.

3. Faktor barang itu sendiri;

Terkadang stok barang atau produk asli terbatas, sedangkan permintaan pasar atau pembeli masih besar. Hal ini dimanfaatkan oknum sebagai kesempatan dalam hal mencari keuntungan yang cepat dan besar.

4. Faktor pencipta;

Kurang pahamnya Pencipta mengenai hak atas Ciptaannya, bahkan ada juga Pencipta yang bangga bila karyanya ditiru oleh orang lain. Hal tersebut dikarenakan ada anggapan bahwa semakin banyak yang mengetahui Ciptaannya, semakin besar juga keuntungan yang nantinya akan didapatkan.

5. Faktor penegakan hukum.

Sanksi hukum yang diberikan kepada pelanggar dianggap terlalu ringan, bahkan terkadang menjadi transaksional. Contohnya bisa dilihat dari penjualan buku palsu, CD/DVD seperti film, lagu dan/atau musik, *software* dan lain-lainnya yang ada di tempat umum seperti pusat perbelanjaan maupun melalui *e-commerce*.

Lebih lanjut lagi, dengan beberapa faktor di atas, berbagai upaya dilakukan Pemerintah untuk mengatasinya yang sekaligus sebagai pemenuhan amanat kontitusi bagi warga negaranya yang khususnya sebagai Pencipta. Salah satu upayanya adalah melalui pembentukan dan pembaruan di setiap peraturan yang diperlukan khususnya mengenai Hak Cipta.

Namun, dalam kenyataannya upaya yang dilakukan ternyata tidak memiliki efektivitas dalam melindungi Pencipta. Hal itu bisa dilihat dari pelanggaran yang tetap saja terjadi, bahkan semakin sering dan terkesan seperti ada pembiaran karena ketidakmampuannya, apalagi ketika dihadapkan dengan perkembangan teknologi seperti internet dan media sosial. Hal itupun menjadi sejalan dengan pendapatnya Satjipto yang menyatakan, bahwa lahirnya Undang-Undang tidak secara otomatis memunculkan suatu kepastian hukum.

Selanjutnya, sepanjang berkembangnya teknologi pelanggaran terhadap Hak Cipta pun mengalami peningkatan dengan berbagai cara dan bentuk. Hanya dengan memanfaatkan teknologi, hal yang sulit menjadi mudah dan hal yang tidak mungkin menjadi mungkin untuk dilakukan. Beberapa contohnya pengaruh teknologi yang menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap Hak Cipta, diantaranya :

1. Cover Lagu dan/atau Musik;

Cover adalah kegiatan menyanyikan dan/atau memainkan ulang Lagu dan/atau Musik yang dilakukan oleh orang lain (bukan Pencipta, bukan Penyanyi aslinya, dan bukan musisi aslinya), kemudian terhadap *cover* tersebut dilakukan fiksasi agar dapat diumumkan atau dipublikasikan dengan tujuan untuk mendapatkan sejumlah keuntungan. *Cover* tersebut juga dapat diperlihatkan dan/atau diperdengarkan secara langsung. Untuk *cover* yang difiksasi, biasanya akan diunggah di media sosial seperti *YouTube*, *Spotify*, *Instagram*, *TikTok* dan lain-lainnya.

Mengenai *cover* yang menjadi pelanggaran, hal itu dikarenakan *Youtuber* yang melakukannya ternyata belum mendapatkan izin dari Pencipta. Bahkan pada suatu *cover* juga bisa terdapat perubahan pada lirik/syair dan/atau melodi/nadanya dari lagu dan/atau Musik aslinya. Karena itulah, suatu *cover* terkadang bisa lebih baik daripada aslinya. Hal

itu bisa dilihat dari banyaknya jumlah *viewer* atau penonton yang lebih banyak dari Lagu dan/atau Musik aslinya.

2. Penggunaan *software* atau perangkat lunak;

Software atau perangkat lunak merupakan sarana interaksi (perantara) antara Pengguna dengan perangkat keras untuk memperoleh luaran yang dikehendaki. Namun, dalam penggunaannya sering kali dilakukan pembajakan khususnya pada *software* dengan lisensi yang berbayar seperti *Microsoft Office* dan *Operating System Windows*.

Pada dasarnya, setiap *software* memiliki lisensi, namun tidak semua *software* berlisensi harus membayar untuk bisa digunakan. Beberapa jenis lisensi pada *software*, diantaranya : *Proprietary Software*; *Commercial Software*; *Unlicensed / Public Domain*; *Freeware*; *Shareware*; *GNU General Public License (GNU / GPL)*; *Open Source*; dan *Copyleft*.

3. *Streaming Video*; dan

Streaming video merupakan layanan menonton yang disediakan oleh pihak tertentu dengan tujuan komersial. Untuk dapat menikmatinya, pengguna atau penonton diharuskan membayar sejumlah biaya ke pihak penyedia layanan *streaming video*. Selain itu, dalam menikmati layanan tersebut membutuhkan teknologi lainnya juga, yakni internet. Untuk memiliki internet, pengguna atau penonton juga diharuskan membayar sejumlah biaya ke pihak penyedia layanan internet.

Beberapa situs maupun aplikasi yang menyediakan layanan *streaming video*, diantaranya *Netflix*, *HBO GO*, *Disney+ Hotstar*, *Amazon Prime Video* dan lain-lainnya. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, *streaming video* ternyata bisa dilakukan juga tanpa perlu membayarkan sejumlah biaya ke penyedia layanan *streaming video*. Hal itu dilakukan melalui situs-situs ilegal yang menyediakan layanan *streaming video*.

4. *File Sharing*.

File sharing merupakan teknologi untuk berbagi informasi atau data. Secara sederhana, *file sharing* merupakan pemberian akses terhadap informasi atau data kepada pihak lain dengan menggunakan teknologi internet. Berbagai macam informasi atau data bisa dibagikan, mulai dari dokumen, audio, video, foto hingga program komputer.

Berdasarkan uraian di atas, pada Bab ini dapat disimpulkan bahwa teknologi memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan Hak Cipta di Indonesia. Karena itu, muncul pertanyaan bagaimana peran hukum terhadap perkembangan Hak Cipta di Indonesia, membawa pemikiran mengenai peran Hukum terhadap perkembangan Hak Cipta.

Peran Hukum Terhadap Perkembangan Hak Cipta

A. Lemahnya hukum dalam mengatasi pelanggaran Hak Cipta akibat pengaruh teknologi

Sebelumnya telah disampaikan, bahwa teknologi memiliki pengaruh terhadap perkembangan Hak Cipta di Indonesia. Itu sebabnya, pelanggaran terhadap Hak Cipta semakin meningkat juga seiring dengan berkembangnya teknologi. Karena itu, berbagai upaya dilakukan Pemerintah untuk mengatasi hal tersebut yang salah satunya melalui pembentukan dan pembaruan pada peraturan yang diperlukan.

Akan tetapi, upaya yang dilakukan ternyata masih saja kurang efektif, pelanggaran terhadap Hak Cipta tetap saja terjadi dan bahkan semakin banyak. Oleh karena itu, berkembangnya teknologi tidak hanya berdampak positif saja, melainkan memiliki dampak yang negatif juga

bagi Pencipta. Apalagi dengan perkembangan teknologi saat ini, lahir bentuk-bentuk baru suatu perbuatan yang salah satunya adalah *cover* yang diunggah di *YouTube*.

Secara sederhana, *cover* dapat diartikan sebagai suatu gambar yang bergerak atau disebut sebagai video dan memiliki suara serta tersimpan pada media dengan bentuk digital, dalam hal ini media yang dimaksud adalah media sosial seperti *YouTube* sebagai contohnya. Sebagaimana penjelasan pada Bab II, *YouTube* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan pada saat ini dan untuk menggunakannya juga membutuhkan teknologi lain seperti internet.

Pembentukan UU ITE bertujuan untuk mengatasi permasalahan hukum terkait teknologi, termasuk dalam hal hak cipta digital seperti *cover* lagu di *YouTube*. Berdasarkan UU ITE, *YouTube* dapat dikategorikan sebagai dokumen elektronik yang menyimpan informasi dalam bentuk digital, termasuk video dan audio. Dengan demikian, setiap *cover* lagu yang diunggah di *YouTube* termasuk dalam lingkup peraturan ini dan berhubungan erat dengan perlindungan hak cipta.

Selain UU Hak Cipta, UU ITE juga memberikan perlindungan terhadap karya intelektual yang dipublikasikan secara digital. Namun, dalam praktiknya, regulasi ini masih belum mampu memberikan kepastian hukum bagi pencipta. Contohnya adalah kasus *cover* lagu "Akad" oleh Hanin Dhiya yang dilakukan tanpa izin dari pencipta aslinya, grup band Payung Teduh. Kasus ini menunjukkan bahwa *cover* lagu dapat merugikan pencipta, terutama jika digunakan untuk tujuan komersial tanpa izin.

Selain itu, pengaturan mengenai royalti dalam UU Hak Cipta dan PP Royalti juga masih memiliki kelemahan dalam memberikan kepastian hukum bagi pencipta lagu. PP Royalti mengatur pembayaran royalti untuk penggunaan musik dalam layanan publik yang bersifat komersial, seperti restoran, hotel, dan bioskop. Namun, *YouTube* tidak termasuk dalam kategori ini, meskipun *platform* tersebut digunakan secara luas untuk kepentingan komersial. Hal ini mencerminkan keterbatasan regulasi dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Dalam perspektif positivisme hukum, hukum positif hanya mengacu pada peraturan tertulis yang ada, tanpa mempertimbangkan perkembangan sosial dan teknologi. Hal ini menyebabkan lemahnya perlindungan hukum terhadap hak cipta di era digital. Dengan hukum yang hanya berorientasi pada kepastian tanpa mempertimbangkan realitas, penegakan hak cipta menjadi sulit dilakukan, terutama dalam menghadapi fenomena baru seperti *cover* lagu di *YouTube*.

Oleh karena itu, diperlukan revisi regulasi agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi, termasuk memasukkan platform digital seperti *YouTube* sebagai bagian dari layanan publik komersial dalam PP Royalti. Selain itu, pendekatan hukum yang lebih progresif perlu diterapkan, dengan mempertimbangkan aspek moralitas dan keadilan substantif bagi pencipta. Tanpa adanya perubahan yang adaptif, hukum hak cipta akan terus tertinggal dan sulit ditegakkan dalam era digital yang terus berkembang.

B. Hukum Progresif sebagai hukum yang ideal.

Kondisi hukum dalam satu dekade terakhir ini boleh dibilang mengalami kemunduran, hal ini terlihat dari meningkatnya pelanggaran pada Hak Cipta yang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi seperti internet dan media sosial. Menurut DataReportal, jumlah pengguna internet hingga di tahun 2023 sebanyak 5,16 miliar pengguna, sedangkan pengguna media sosial hingga tahun 2023 sebanyak 4,76 miliar pengguna.

Dari jumlah di atas, sudah bisa dibayangkan seperti apa penggunaan *YouTube*. Apalagi dengan penjelasan pada bab sebelumnya mengenai keuntungan yang bisa didapatkan *Youtuber*. Maka tidak salah bila dikatakan bahwa pelanggaran Hak Cipta bukan saja hanya terjadi, tetapi juga meningkat seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi yang disebutkan di atas.

Dalam penelitian Andika Andrea Pratista dan Bambang Winarno yang dikutip Ronal Agusmi dan Sri Walny Rahayu pada penelitiannya menyatakan, secara umum terdapat beberapa pelanggaran di *YouTube*, beberapa contohnya adalah :

1. Pelanggaran Privasi;

Hal ini terjadi apabila seseorang memberika informasi pribadi seseorang secara ilegal.

2. Pelecehan dan penindasan dunia maya;

Hal ini dapat meliputi pembuatan pesan yang menyinggung pihak lain dan sebagainya;

3. Hal-hal yang mendorong pada kebencian terhadap pihak tertentu;

Orientasi kontennya menyerukan kebencian kepada pihak tertentu.

4. Peniruan data pihak lain;

Menyalin tata letak saluran pengguna, menggunakan nama akun yang sama, atau memanipulasi identitas dan lain sebagainya.

5. Konten yang berisikan materi ancaman fisik terhadap pihak tertentu;

Orientasi kontennya menyerukan ancaman fisik kepada pihak tertentu.

6. Konten yang membahayakan bagi anak; dan

Contohnya konten yang memiliki materi dewasa.

7. Konten yang berbahaya;

Seperti tutorial pembuatan obat-obatan terlarang, atau hal-hal yang bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan.

Dari beberapa contoh di atas saja, boleh dikatakan mengenai hukum saat ini sudah mencapai titik nadirnya. Apalagi dengan positivisme yang digunakan dalam berhukum di Indonesia, penegakannya semakin memperlihatkan bila hukum hanya dipandang sebatas teks saja tanpa memperhatikan aspek-aspek lain yang salah satunya adalah teknologi dengan gejolak yang ditimbulkannya.

Bahkan yang terjadi di Indonesia sekarang ini, Undang-Undang dianggap sebagai satu-satunya pintu masuk saat orang berbicara mengenai hukum dan negara hukum. Padahal berbicara hukum tidak lain adalah berbicara dinamika, artinya berbicara dalam konteks tantangan sedangkan di sisi lain adalah jawaban dalam suatu persoalan (*challenge and response*), dan hukum itu sendiri memang seharusnya dirancang berdasarkan asumsi-asumsi tertentu, keadaan-keadaan tertentu, teritorial-teritorial tertentu, prinsip-prinsip tertentu dan dalam normalisasi-normalisasi tertentu serta pada susunan institusi-institusi tertentu.

Maka, untuk dapat menghadirkan hukum yang bisa memberikan keadilan yang substantif dalam membahagiakan rakyatnya, dibutuhkan cara berhukum yang lebih progresif. Sebagaimana pendapatnya Satjipto yang mengatakan, bahwa keadilan dan kebahagiaan rakyat ada di atas hukum. Itu sebabnya, ketika hukum tidak mampu membahagiakan rakyatnya, pembuat hukum haruslah memiliki kegelisahan.

Begitu juga dengan positivisme yang selama ini digunakan, hukum menjadi tidak mampu memberikan keadilan yang substantif dalam membahagiakan masyarakatnya. Karenanya, pembuat hukum perlu mempelajari apa efek sosial yang mungkin ditimbulkan oleh institusi

dan doktrin hukum, berbanding dengan efek yang mungkin ditimbulkan oleh sarana kontrol atau sarana rekayasa lain yang bukan hukum.

Lebih lanjut lagi, karena hukum adalah hasil ciptaan masyarakat, tetapi sekaligus juga hukum menciptakan masyarakat. Seperti pandangannya Hans Kelsen, hukum dilihat sebagai suatu tatanan perbuatan manusia, sedangkan tatanan yang dimaksud adalah suatu sistem aturan. Maka dapat disimpulkan bahwa hukum adalah seperangkat peraturan yang mengandung semacam kesatuan yang dipahami sebagai sistem.

Mengenai sistem yang dimaksud, Friedman mengatakan terdapat tiga komponen, yaitu struktur (*structure*), substansi (*substance*) dan budaya hukum (*legal culture*). Untuk menjelaskan hubungan antara ketiga komponen tersebut, Friedman membuat ilustrasi dengan menarik dan jelas sekali, yaitu mengenai sistem dari hukum sebagai suatu "proses produksi" dengan menempatkan mesin sebagai "struktur", kemudian produk yang dihasilkan sebagai "substansi hukum", sedangkan bagaimana mesin ini digunakan merupakan representasi dari komponen "budaya hukum".

Selanjutnya, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa berhukum tidak hanya menerapkan huruf-huruf yang ada di peraturan saja, melainkan mencari dan menemukan makna dari nilai yang terkandung dalam suatu peraturan. Dalam disertasi Yudi Kristiana yang juga dikutip Niken Savitri menyatakan, hukum bukan institusi yang mutlak dan final, karena hukum selalu berada dalam proses untuk terus menjadi (*law as process, law in the making*). Hal itu sejalan juga dengan teorinya Jeremy Bentham yang mengatakan, bahwa hukum harus berbasis manfaat bagi kebahagiaan manusia. Untuk itu, dalam menghadapi teknologi yang masih berkembang, sudah tidak ideal lagi bila berhukum masih menggunakan positivisme. Maka berhukum yang paling ideal saat ini adalah berhukum dengan menggunakan Hukum Progresif. Karena Hukum Progresif menghadirkan cara berhukum yang lebih bermakna dengan prinsip bahwa hukum untuk manusia, bukan manusia untuk hukum. Artinya, ketika hukum dalam penerapannya menemui hambatan seperti halnya karena teknologi, maka hukumlah yang seharusnya diperbaiki.

Sebagaimana yang sudah disampaikan pada Bab II, terdapat beberapa gagasan dasar mengenai Hukum Progresif, diantaranya:

1. Hukum untuk manusia;
2. Faktor perilaku di atas peraturan;
3. Orientasi sosiologis;
4. Hukum dalam proses "menjadi"; dan
5. Hukum yang bersifat membebaskan.

Dalam penelitian Subarkah dikatakan, bahwa konsep Hukum Progresif diantaranya :

1. Adanya pembebasan sebagai spirit dari Hukum Progresif dengan artian; dan
 - a. Pembebasan terhadap tipe, cara berpikir, asas, dan teori yang selama ini digunakan; dan
 - b. Pembebasan terhadap kultur dari penegak hukum (*administration of justice*) yang selama ini berkuasa dan dirasa menghambat usaha hukum untuk menyelesaikan persoalan.
2. Memiliki karakter hukum dengan maksud :
 - a. Bertujuan untuk kesejahteraan dan kebahagiaan manusia dan oleh karenanya memandang hukum selalu dalam proses menjadi (*law in the making*);

- b. Peka terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat, baik lokal, nasional maupun global; dan
- c. Menolak status *quo* manakala menimbulkan dekadensi suasana korup dan sangat merugikan kepentingan rakyat, sehingga menimbulkan perlawanan dan pemberontakan yang berujung pada penafsiran progresif terhadap hukum.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Hukum Progresif memiliki tujuan untuk mendorong pekerja hukum agar lebih berani melakukan terobosan dibandingkan dengan *to the letter* dalam menjalankan hukum di Indonesia. Selain itu, maksud dari hukum progresif juga adalah agar dunia hukum tidak lagi hanya dibelenggu oleh pikiran positivistic dan *legal analytical*.

C. Peranan Hukum Progresif terhadap perkembangan Hak Cipta

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peraturan-peraturan yang ada sekarang ini khususnya mengenai Hak Cipta boleh dibilang merupakan cerminan dari hukum modern. Dikatakan demikian, dikarenakan hukum modern masih didominasi oleh alam pemikiran positivistik yang menghasilkan doktrin *Rule of Law* dengan bercirikan *formal rules*, *procedure*, *methodologist* dan *bureaucracy*.

Bahkan Satjipto juga memiliki pendapat bahwa hukum modern memiliki ciri-ciri seperti:

1. Bentuknya yang tertulis;
2. Hukum berlaku untuk seluruh masyarakat; dan
3. Hukum digunakan dalam mewujudkan keputusan-keputusan politik.

Satjipto juga mengatakan, karakteristik yang paling menonjol dari hukum modern adalah sifatnya yang rasional dan formal. Maka tidak heran bila dalam penerapannya, penyelenggara hukum di Indonesia hanya bergerak secara rasional saja.

Itu sebabnya, meski Pemerintah sudah memiliki aturannya, pelanggaran hukum tetap saja terjadi khususnya pada Hak Cipta. Apalagi dalam menghadapi perkembangan teknologi, penegakan hukum semakin sulit untuk dilakukan dengan berhukumnya yang masih menggunakan positivisme. Akibatnya, terhadap peraturan seperti UU Hak Cipta dan PP Royalti menjadi tidak memiliki guna ketika implementasinya tidak sesuai dengan tujuan dikeluarkannya peraturan tersebut.

Untuk itulah, Hukum Progresif hadir bilamana dalam pelaksanaan hukum modern mengalami hambatan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Ketika hukum mengalami kebuntuan, Hukum Progresif bisa memberikan alternatif yang kreatif ketimbang menjalankan hukum *to the letter*.

Bila Positivisme melihat hukum sebagai sesuatu yang final, Hukum Progresif justru mengatakan sebaliknya, bahwa hukum tidak bisa disebut sebagai suatu tipe hukum yang mutlak dan selesai. Karena sesuai dengan namanya "Progresif" yang berasal dari kata *progress*, memiliki arti sebagai kemajuan.

Cepat atau lambat teknologi tetap dan terus berkembang, maka hukum harus bisa menyeimbangkannya agar kepastian hukum dan keadilan dapat tercapai. Karena, suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk, melainkan bukan hukum sama sekali. Untuk itu, dalam menghadapi tantangan teknologi yang mempengaruhi Hak Cipta, Hukum progresif mencoba memberikan solusi bagaimana mewujudkan hukum yang

dapat mewujudkan ketertiban, keteraturan dan keadilan, serta kebahagiaan dan kesejahteraan masyarakat.

Tawaran yang diberikan Hukum progresif mengenai bentuk pemikiran dan penegakan hukum yang lebih berani ketimbang submisif terhadap sistem yang ada. Apalagi dalam pandangan hukum progresif, hukum harus bisa memberi perlindungan terhadap individu termasuk korban kejahatan yang nyata-nyata telah mengalami kerugian secara individu.

Di sisi yang lain, hukum progresif juga melihat tujuan-tujuan lain seperti tujuan sosial dan konteks sosial. Itu sebabnya, hukum progresif dikatakan sangat dekat dengan pemikiran Nonet dan Selznick, karena hukum responsif menempatkan hukum sebagai sarana respons terhadap ketentuan-ketentuan sosial dan aspirasi publik. Sesuai dengan sifatnya yang terbuka, tipe hukum ini mengedepankan akomodasi untuk menerima perubahan-perubahan sosial demi mencapai keadilan dan emansipasi publik.

Namun, pada hakikatnya hukum itu mengandung ide atau konsep yang dapat digolongkan sebagai sesuatu yang abstrak. Maka untuk mewujudkannya, penegakan hukum menjadi hal yang paling utama dalam mencapai tujuan dari hukum. Karena tujuan hukum sendiri adalah memiliki manfaat untuk memberikan kepastian dalam mendapatkan keadilan.

Akan tetapi, berbicara mengenai penegakan hukum tidak lepas dari persoalan apa yang ditegakkan. Dalam prosesnya perlu dipahami bahwa aturan hukum bersifat memaksa, yang dalam pengertiannya memaksa dari segi kehadiran hukum sebagai instrumen untuk menertibkan dan membangun masyarakat.

Itu sebabnya, harapan Pencipta pada peraturan seperti PP Royalti adalah dapat mencerminkan hukum yang terus bergerak maju, karena Pencipta sendiri juga membutuhkan hukum yang selalu dapat ditegakkan agar tercipta kebaikan dalam kehidupannya. Sebagaimana pendapatnya Satjipto yang mengatakan, bahwa hukum untuk manusia, bukan untuk dirinya sendiri. Artinya, hukum itu ada untuk kebahagiaan manusia.

Oleh karena itu, dengan keberadaan hukum diharapkan dapat mewujudkan ketertiban dan keadilan yang bisa membawa kesejahteraan bagi masyarakatnya. Dengan terciptanya ketertiban di dalam masyarakat, kepentingan manusia diharapkan akan terlindungi. Sebagaimana pendapatnya Pound mengatakan, bahwa hukum dapat difungsikan sebagai alat rekayasa sosial untuk melindungi kepentingan-kepentingan sosial. Begitu juga dengan pendapat Satjipto yang mengatakan bahwa kehadiran hukum untuk mengintegrasikan dan mengkordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa berbenturan antara kepentingan yang satu dengan yang lain.

Satjipto Rahardjo menekankan bahwa penegakan hukum progresif tidak boleh hanya berpegang pada teks peraturan secara harfiah, tetapi harus menggali makna mendalam dari hukum itu sendiri. Penegakan hukum tidak hanya membutuhkan kecerdasan intelektual tetapi juga kecerdasan spiritual, yang mencerminkan determinasi, empati, komitmen terhadap penderitaan rakyat, serta keberanian dalam mencari solusi di luar cara-cara konvensional. Oleh karena itu, penegakan hukum progresif harus memperhatikan asas manfaat, asas persamaan di hadapan hukum, serta nilai-nilai moralitas, integritas, dan keberanian dalam mengambil keputusan, meskipun terkadang menyimpang dari hukum positif yang berlaku.

Hukum, menurut Satjipto, bukanlah institusi yang absolut dan final, melainkan selalu dalam proses berkembang. Oleh karena itu, ketika terjadi pelanggaran, bukan masyarakat yang harus dipaksa menyesuaikan diri dengan hukum yang ada, tetapi hukum yang harus dievaluasi dan

diperbaiki agar lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat. Konsep ini sejalan dengan pemikiran Nonet dan Selznick yang menyatakan bahwa perkembangan hukum harus selaras dengan perkembangan negara dan dinamika sosial masyarakatnya.

Hukum progresif juga mengutamakan kepedulian dan kesadaran dalam penerapannya, bukan sekadar menjalankan teks hukum secara kaku. Kesadaran hukum masyarakat menjadi faktor kunci dalam menciptakan sistem hukum yang efektif. Menurut Soerjono Soekanto, ada empat indikator kesadaran hukum: pengetahuan tentang hukum, pemahaman terhadap isi aturan, kecenderungan menilai hukum secara objektif, dan kepatuhan terhadap hukum yang berlaku. Kesadaran ini harus tumbuh dari dalam masyarakat, bukan hanya dipaksakan oleh negara.

Peran masyarakat sangat penting dalam mengatasi kelemahan hukum yang ada. Meskipun hukum memiliki keterbatasan, masyarakat tetap memiliki kekuatan otonom untuk melindungi dan menata diri sendiri. Satjipto menegaskan bahwa reformasi hukum tidak hanya menyangkut aspek teknis seperti pendidikan hukum, tetapi juga melibatkan pembinaan perilaku individu dan sosial yang lebih luas. Budaya hukum yang kuat akan menentukan efektivitas suatu sistem hukum, termasuk dalam aspek kepatuhan, pengawasan, dan pelaksanaan aturan.

Dalam membangun sistem hukum yang ideal, ada delapan prinsip legalitas yang harus diwujudkan, termasuk adanya peraturan yang jelas, tidak berlaku surut, dapat dipahami masyarakat, tidak bertentangan satu sama lain, serta konsisten dalam pelaksanaannya. Namun, dalam praktiknya, pembentukan hukum di Indonesia sering kali tidak mencerminkan kepentingan rakyat, melainkan lebih mengakomodasi kepentingan elit politik dan pengusaha. Akibatnya, masyarakat kehilangan kepercayaan terhadap hukum, yang berdampak pada lemahnya kesadaran dan kepatuhan terhadap aturan yang ada.

Karena itu, meskipun terdapat kekosongan hukum dalam beberapa aspek, aparat penegak hukum seharusnya dapat bertindak progresif dalam menegakkan aturan, khususnya dalam kasus pelanggaran hak cipta. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpihak pada keadilan substantif, barulah hukum dapat benar-benar memberikan kepastian hukum dan kesejahteraan bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan semua hal yang diuraikan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa dengan kemajuan teknologi seperti internet dan media sosial, muncul bentuk-bentuk baru yang mempengaruhi kehidupan manusia, termasuk perkembangan Hak Cipta, khususnya pada Lagu dan/atau Musik. Teknologi memungkinkan akses tanpa batasan ruang dan waktu, memberikan dampak positif namun juga negatif, yang mengakibatkan pelanggaran Hak Cipta melalui contoh seperti *cover* lagu, penggunaan perangkat lunak, *streaming* video, dan file sharing. Meskipun terdapat peraturan untuk melindungi hak-hak pencipta, seperti UU Hak Cipta dan PP Royalti, penegakan hukum sulit dilakukan karena kekosongan hukum dan sistem hukum yang masih berbasis positivisme. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar pemerintah beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya melalui pemanfaatan *blockchain* untuk memberikan royalti yang adil, melacak penggunaan lagu, dan memberantas tiket palsu. Selain itu, perlu adanya pembaruan peraturan, termasuk PP Royalti, agar hukum dapat mengikuti perkembangan zaman dan memberikan

kepastian serta keadilan bagi pencipta, dengan mempertimbangkan penggunaan Hukum Progresif yang lebih relevan di era modern ini.

DAFTAR PUSTKA

- Ahadiyah, F. N. (2024). Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *INTERDISCIPLINARY: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 41–49.
- Andika, A. P., & Winarno, B. (2020). Fenomena pelanggaran hak cipta di media sosial: Pendekatan hukum progresif untuk pengawasan dan royalti. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 12(3), 210–225.
- Arifin, Z. (2021). Pengaruh teknologi terhadap pengelolaan royalti hak cipta di era digital. *Jurnal Hukum Progresif*, 14(1), 88–102.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Daud, R. F. (2021). Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Bahasa Indonesia. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 252–269.
- Farhatun Nisaul Ahadiyah. (2023). Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.5>
- Jauhari, M. (2017). Media sosial: Hiperrealitas dan simulacra perkembangan masyarakat zaman now dalam pemikiran Jean Baudrillard. *Al'Adalah*, 20(1), 117–135.
- Juwita, R. (2017). Media sosial dan perkembangan komunikasi korporat. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(1).
- Kausar, L. I. E. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Internet Terhadap Perkembangan Home Care Di Indonesia. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan*, 10(1), 212–223.
- Lestari, H. D. (2019). Analisis kesenjangan regulasi hak cipta di Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 134–145.
- Muhammad Rusli, M. T., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. penerbit andi.
- Nasution, M. D. (2024). *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan*. umsu press.
- Pratama, H. R., & Kahija, Y. F. La. (2022). Apa Artinya Menjadi Youtuber? Analisis Fenomenologis Interpretatif Tentang Pengalaman Menjadi Youtuber. *Jurnal EMPATI*, 11(3). <https://doi.org/10.14710/empati.2022.34465>
- Pratama, M. (2020). Pelanggaran hak cipta di platform digital: Solusi hukum di era media sosial. *Jurnal Hukum Digital*, 9(1), 50–65.
- Priambada, S. (2015). Manfaat penggunaan media sosial pada usaha kecil menengah (UKM). *SESINDO 2015*, 2015.
- Putra, W. S. H., & Kurniawan, I. G. A. (2023). Konstruksi Hukum Hak Cipta Bagi Lagu Nasional: Implikasi dan Formulasi. *Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 12(1).
- Silitonga, P. (2023). Pengaruh Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Sosial, Psikologis, Dan Perilaku Remaja Yang Tidak Terbiasa Dengan Teknologi Sosial Media Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 13077–13089.
- Sugiyanto, S., & Yahanan, A. (2022). Perlindungan Hukum Pengarang Sebagai Pemegang Hak Cipta Dalam Penerbitan Buku. *Lex LATA*, 4(1). <https://doi.org/10.28946/lexl.v4i1.1376>
- Suran Ningsih, A., & Hedyati Maharani, B. (2019). Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring. *Jurnal Meta Yuridis*. <https://doi.org/10.26877/m-y.v2i1.3440>

- Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, & Tiara Azzahra Anzani. (2021). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1). <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>
- Widada, C. K. (2018). Mengambil manfaat media sosial dalam pengembangan layanan. *Journal of Documentation and Information Science*, 6003, 23–30.
- Wiryany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v8i2.8821>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)