

Analisis Pelanggaran Hak Cipta dalam Eksploitasi Konten Digital Berbayar

Keysa Novera Aliana¹, Diva Juliana Syafitra², Putri Maida Sari³

^{1,2,3} Universitas Nusa Putra

Email: keysa.novera_hk22@nusaputra.ac.id

Article Info

Article history:

Received Jan, 2025

Revised Jan, 2025

Accepted Jan, 2025

Kata Kunci:

Hak Cipta, Streaming Berbayar,
Teknologi Digital

Keywords:

Copyright, Paid Streaming,
Digital Technology

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, dengan teknologi internet yang berperan penting dalam memperkenalkan masyarakat pada era digital. Kemajuan ini tentu saja memengaruhi kerangka hukum, khususnya yang terkait dengan hak cipta. Hak cipta yang secara tradisional bersifat konkret kini dapat didigitalkan atau digunakan untuk menciptakan karya berhak cipta digital. Maraknya platform streaming berbayar telah merevolusi industri hiburan dengan memungkinkan konsumen mengakses beragam konten kapan pun dan di mana pun. Namun, kemudahan ini juga menyebabkan maraknya pelanggaran hak cipta. Penelitian ini berfokus pada analisis isu-isu seputar pelanggaran hak cipta dalam konteks eksploitasi konten digital berbayar di era streaming. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yang memandang hukum sebagai hukum yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan atau sebagai seperangkat aturan yang mengarahkan perilaku manusia yang dianggap tepat. Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) berfungsi sebagai landasan hukum untuk perlindungan hak cipta. Pasal 4 undang-undang ini secara tegas menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta, dengan menganut asas deklaratif, sejak suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk konkret.

ABSTRACT

Advances in science and technology have changed various aspects of life, with internet technology playing an important role in introducing society to the digital age. These advancements have certainly affected the legal framework, particularly in relation to copyright. Copyright that was traditionally concrete in nature can now be digitized or used to create digital copyrighted works. The rise of paid streaming platforms has revolutionized the entertainment industry by allowing consumers to access diverse content anytime and anywhere. However, this convenience has also led to rampant copyright infringement. This research focuses on analyzing the issues surrounding copyright infringement in the context of exploitation of paid digital content in the streaming era. This research uses a normative juridical approach, which views law as written in legislation or as a set of rules that direct human behavior that is considered appropriate. In Indonesia, Law Number 28 of 2014 on Copyright (UUHC) serves as the legal foundation for copyright protection. Article 4 of this law expressly states that copyright is an exclusive right that is automatically granted to the creator, by adhering to the declarative principle, since a creation is realized in concrete form.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Name: Keysa Novera Aliana

Institution: Universitas Nusa Putra

Email: keysa.novera_hk22@nusaputra.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk perlindungan hak cipta. Salah satu kerangka hukum yang melindungi hak asasi manusia dalam bidang ciptaan intelektual adalah Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Untuk menghormati hak-hak ini, instrumen hukum dan mekanisme perlindungan yang memadai sangat penting. Hal ini memastikan bahwa Hak Kekayaan Intelektual diakui sebagai aset berharga yang memiliki signifikansi ekonomi. Selama dekade terakhir, pergeseran karya kreatif dari format konvensional ke format digital, yang didorong oleh teknologi digitalisasi, menandai munculnya rezim hak cipta digital. Sejak saat itu, hak cipta digital telah mengalami pertumbuhan pesat, yang berpuncak pada pengembangan model bisnis baru: platform streaming berbayar. Platform ini, yang termasuk dalam kategori layanan over-the-top (OTT), berfungsi sebagai penyedia konten digital. Informasi digital yang meliputi teks, suara, gambar, animasi, musik, video, permainan, atau gabungan dari semuanya didistribusikan melalui jaringan telekomunikasi berbasis internet. Layanan ini telah mengubah cara konten didistribusikan dan diakses secara signifikan. Platform streaming memberikan kemudahan dan kesenangan bagi pengguna dalam mengakses beragam konten. Di Indonesia, munculnya platform streaming berbayar telah menghadirkan tantangan baru berupa pelanggaran hak cipta. Akhir-akhir ini, banyak akun platform streaming berbayar yang dijual di luar aplikasi resmi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Penjualan ini umumnya dilakukan melalui platform ecommerce dan media sosial, dengan menawarkan akun dengan harga lebih rendah dari harga resmi.

Strategi ini sering kali melibatkan pembagian akun atau pembagian kata sandi, di mana beberapa pengguna menggunakan satu akun untuk membagi biaya, sehingga biaya berlangganan menjadi lebih terjangkau. Dalam beberapa kasus, penjual akun bahkan mendapat keuntungan ekonomis dari praktik pembagian ini. Penjualan kembali akun yang tidak sah ini, yang dikenal sebagai pembagian kata sandi di ranah digital, menimbulkan masalah yang signifikan. Saat ini, pemerintah Indonesia belum menetapkan peraturan khusus yang mengatur pembagian kata sandi dalam kerangka hak cipta digital. Akan tetapi, tindakan tersebut jelas-jelas melanggar hak ekonomi pencipta dan pemegang lisensi hak cipta, selain itu juga berpotensi merugikan perekonomian nasional.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian hukum yang dilakukan menggunakan pendekatan hukum normatif, yaitu menafsirkan hukum sebagaimana dinyatakan dalam peraturan perundang-undangan atau sebagai

seperangkat aturan dan norma yang berfungsi sebagai pedoman perilaku manusia yang tepat. Jenis penelitian ini mengandalkan bahan hukum primer dan sekunder, dengan fokus pada norma yang terkandung dalam peraturan perundangundangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah "*hak cipta*" berasal dari dua kata, yaitu "*hak*" dan "*ciptaan*". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "*hak*" mengacu pada kewenangan yang diberikan kepada suatu pihak, yang dapat dilaksanakan atau tidak sesuai dengan keinginannya. Sementara itu, "*ciptaan*" mengacu pada hasil usaha manusia yang melibatkan akal budi, emosi, pengetahuan, imajinasi, dan pengalaman. Dengan demikian, hak cipta dapat dipahami sebagai sesuatu yang berkaitan erat dengan kemampuan intelektual manusia. Secara hukum, istilah hak cipta diperkenalkan dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, menggantikan istilah "hak cipta" yang sebelumnya digunakan dalam Auteurswet tahun 1912. Kasus pelanggaran hak cipta yang ilustratif terjadi pada IA, warga Sukabumi, Jawa Barat, yang memiliki hak cipta atas konten dari berbagai platform TV berbayar, termasuk Vidio. Skema yang dilakukan IA melibatkan pembelian akun ZAL TV seharga sekitar USD 3,65 (Rp 56.000), yang menyediakan akses ke berbagai saluran TV berbayar. Akses tersebut dijual kembali seharga Rp 100.000 per akun, yang memungkinkan hingga 7 orang menggunakannya selama satu tahun. Pemeriksaan oleh Kepolisian Daerah Jawa Barat mengungkapkan bahwa IA memperoleh keuntungan sebesar Rp 150 juta dari kegiatan ilegal ini. IA didakwa dengan pasal 45 ayat (1) pasal 27 ayat (1) Undang-Undang

Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) No. 19 Tahun 2016 tentang Hak Cipta dan Transaksi Elektronik (HKI). Kasus ini menyoroti tantangan besar dalam perlindungan hak cipta digital di era inovasi teknologi. Bentuk pembajakan ini tidak hanya merugikan penyedia layanan tetapi juga melemahkan insentif untuk inovasi dan investasi pada konten digital yang sah, sehingga berdampak negatif pada ekonomi digital. Hal ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan penegakan hukum pembajakan di Indonesia dan meningkatkan literasi digital di masyarakat.

3.1 Perlindungan Hak Cipta

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang hanya dimiliki oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan suatu karya atau hasil pengolahan ide maupun informasi tertentu. Secara umum, hak cipta dapat diartikan sebagai "hak untuk menyalin suatu karya" atau hak untuk menikmati manfaat dari suatu karya. Hak cipta juga memberikan kewenangan kepada pemegangnya untuk membatasi penggunaan dan mencegah penggunaan karya tanpa izin. Mengingat bahwa hak eksklusif ini memiliki nilai ekonomi yang tidak selalu dapat dijangkau oleh semua orang, maka untuk menjaga keadilan, hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu.

Menurut Patricia Loughlan, hak cipta adalah bentuk kepemilikan hak eksklusif untuk mengawasi, menggunakan, dan memanfaatkan sebuah karya intelektual. Sebagai salah satu jenis kekayaan intelektual, hak cipta mencakup dua hak eksklusif, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Keduanya dibedakan berdasarkan cara pengalihannya, di mana hak moral tetap melekat pada pencipta, sedangkan hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain melalui perjanjian.

Sejak awal diperkenalkan, konsep perlindungan hak cipta dimaksudkan sebagai bentuk pengakuan atau apresiasi terhadap karya yang dihasilkan oleh seorang pencipta. Dalam kerangka perlindungan hak kekayaan intelektual, terdapat dua cara untuk mendapatkan jaminan perlindungan, yaitu melalui pendaftaran atau perlindungan otomatis. Hak cipta adalah rezim HKI yang mengadopsi prinsip perlindungan otomatis, yaitu perlindungan yang muncul secara langsung setelah suatu karya diumumkan atau dipublikasikan. Berbeda dengan rezim kekayaan industri yang membutuhkan pendaftaran untuk memperoleh perlindungan, prinsip perlindungan otomatis tidak memerlukan pendaftaran untuk menjamin perlindungan, meskipun pencatatan dapat dilakukan untuk tujuan administratif. Prinsip ini pertama kali diperkenalkan dalam Konvensi Bern yang menyatakan bahwa perlindungan hukum terhadap hak cipta harus diberikan secara langsung tanpa persyaratan apa pun.

Salah satu teori dasar perlindungan kekayaan intelektual menurut Robert M. Sherwood adalah teori stimulus ekonomi. Berdasarkan teori ini, pengakuan dan perlindungan hukum terhadap kreativitas intelektual manusia merupakan instrumen penting untuk mendorong pembangunan ekonomi. Teori ini berangkat dari premis bahwa inovasi dan kreativitas adalah pendorong utama pertumbuhan ekonomi, dan sistem HKI yang efektif dapat berfungsi sebagai katalis untuk mempercepat proses tersebut.

3.2 Platform Streaming Berbayar

Platform streaming berbayar (platform digital berbasis langganan) merupakan salah satu hasil utama transformasi digital di sektor hak cipta. Menurut definisi dalam KBBI, transformasi digital mengacu pada modernisasi teknologi yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses digital dan menciptakan model bisnis baru di ruang digital. Transformasi ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan individu, model bisnis, dan kemajuan teknologi. Mendukung definisi ini, SAS menekankan bahwa transformasi digital tidak hanya tentang teknologi tetapi juga melibatkan interaksi antara individu, bisnis, dan teknologi untuk menyediakan layanan yang berorientasi pada pelanggan.

Sebagaimana diuraikan dalam Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika No. 3 Tahun 2016 tentang penyedia aplikasi dan/atau layanan konten di Internet, platform streaming berbayar termasuk dalam salah satu dari tiga kategori utama platform OTT (Over the Top), di samping jejaring sosial, media sosial, dan platform perpesanan. Platform streaming berbayar, khususnya yang menawarkan layanan streaming audio dan video, diakui sebagai platform OTT yang paling berkembang di masyarakat, yang memanfaatkan audio, video, atau kombinasi dari kedua jenis konten tersebut. OTT didefinisikan sebagai penggunaan layanan telekomunikasi melalui jaringan berbasis protokol internet, yang memungkinkan terjadinya komunikasi dalam bentuk pesan singkat. Secara umum, platform OTT kerap disamakan dengan layanan streaming digital yang sudah dikenal luas seperti YouTube, Netflix, Vidio, dan lain-lain.

Pergeseran cara masyarakat mengonsumsi konten didorong oleh faktor-faktor seperti kemudahan akses, pilihan konten yang beragam, dan platform yang mudah digunakan. Kemudahan ini secara signifikan mendorong pertumbuhan layanan streaming, baik secara global maupun domestik. Dalam konteks digital, streaming kerap dikaitkan dengan menonton konten secara langsung atau real-time tanpa perlu mengunduh. Sebagaimana dijelaskan dalam laman BAKTI Kominfo, streaming merujuk pada transmisi data atau informasi secara

langsung antar pengguna atau melalui aplikasi tertentu, yang memungkinkan konten disiarkan dan ditampilkan secara langsung tanpa harus diunduh.

Dari perspektif perlindungan hak cipta, platform streaming berbayar menghadirkan tantangan baru, khususnya terkait struktur akses pada platform digital yang memungkinkan konsumsi konten virtual. Tantangan-tantangan ini terkait dengan penyeimbangan hak asasi manusia digital yang telah mapan—khususnya, kebebasan akses publik dan jaminan hak eksklusif bagi kreator dan pemegang hak cipta. Dilema penting dalam ranah layanan streaming berbayar terletak pada konsep struktur akses yang terus berkembang, yang merupakan bentuk baru pengembangan dalam ekonomi digital. Tidak seperti model tradisional yang hanya berfokus pada kepemilikan karya berhak cipta, fokus saat ini telah bergeser ke arah aksesibilitas.

3.3 Redefinisi Pembajakan Era Digital

Model bisnis hak cipta digital yang kini dijual melalui platform streaming berbayar atau platform OTT telah mengubah cara perlindungan hak digital. Seperti yang disebutkan sebelumnya, keberadaan struktur akses merupakan bentuk baru perkembangan ekonomi digital saat ini, di mana fokus utamanya bukan lagi pada kepemilikan atas karya berhak cipta itu sendiri, melainkan pada hak akses yang diberikan melalui platform. Berbagai aktivitas yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan kini dimungkinkan, termasuk pelanggaran hak cipta seperti penjualan akun platform streaming berbayar secara ilegal.

Proses penjualan akun di platform streaming berbayar melalui pembagian kata sandi atau pembagian akun biasanya mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Penjual mendaftarkan secara sah di platform streaming berbayar,
2. Penjual menawarkan dan menjual akunnya kepada orang lain melalui platform e-commerce atau media sosial,
3. Penjual membagikan akun untuk menyediakan akses ke konten berhak cipta dengan imbalan keuntungan finansial yang signifikan.

Bila dibandingkan dengan unsurunsur pelanggaran hak cipta yang diatur dalam Pasal 1 ayat (23) UU Hak Cipta Tahun 2014, maka perbuatan tersebut meliputi:

1. Perbanyak ciptaan atau hasil produksi yang tidak sah,
2. Penyebaran materi perbanyak secara luas,
3. Keuntungan ekonomi (keuntungan materiil) yang diterima oleh orang perseorangan.

Akan tetapi, penjualan akun tidak sepenuhnya merupakan pelanggaran hak cipta karena tidak memenuhi unsur perbanyak dan penyebaran karya berhak cipta atau hasil produksi yang terkait. Unsur yang ada dalam perbuatan ini hanya keuntungan ekonomi yang diperoleh penjual. Dalam hukum pidana, asas kesalahan (*culpability*) sangat penting, artinya pemidanaan hanya dapat dilakukan apabila ada unsur kesengajaan atau kelalaian di balik perbuatan melawan hukum tersebut. Asas ini menegaskan bahwa seseorang tidak dapat dihukum kecuali jika ia bersalah, dan seseorang bersalah apabila sikap batinnya mengarah kepada perbuatan melawan hukum. Kesalahan dapat dikategorikan sebagai kesengajaan (*dolus/opzet*) atau kealpaan (*culpa*). Dengan menerapkan prinsip ini, para penjual akun platform streaming berbayar harus diasumsikan mengetahui, atau setidaknya bermaksud, akibat hukum dari tindakan mereka dalam memberikan akses tidak sah ke konten berhak cipta. Hal ini memperjelas bahwa telah terjadi kesalahan, dan individu yang terlibat

dalam penjualan akun ilegal tersebut harus menghadapi hukuman. Namun, kerangka hukum saat ini tampaknya tidak cukup untuk melindungi konten berhak cipta, karena hukum seharusnya dapat melindungi kreator dan pemegang lisensi dari pelanggaran tersebut.

4. KESIMPULAN

Meningkatnya platform streaming berbayar menyoroti perlunya memperbarui kerangka hukum yang melindungi hak cipta digital agar tetap mengikuti perkembangan teknologi. Dalam konteks ini, sistem perlindungan hak cipta—terutama yang berkaitan dengan hak ekonomi—telah bergeser dari model kepemilikan menjadi model yang berbasis pada hak akses, yang memungkinkan individu untuk menikmati karya digital berhak cipta.

Pergeseran dalam cara orang mengonsumsi karya-karya ini memerlukan pendekatan baru terhadap perlindungan hak cipta. Secara tradisional, pembajakan dikaitkan dengan penyalinan dan pendistribusian karya. Namun, saat ini, penting untuk memperhitungkan teknologi yang digunakan, yang berarti peraturan sekarang harus mengatasi penyalahgunaan hak akses secara ilegal. Oleh karena itu, kerangka hukum tradisional untuk perlindungan hak cipta tidak lagi memadai untuk mengatasi kompleksitas hak cipta digital dalam lanskap teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, Khoirul. *Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual*. Jatim: Setara Press, 2017
- Mayana RF dan Santika T, *Hak Cipta dalam Konteks Ekonomi Kreatif dan Transformasi Digital* (Refika Aditama) 2022
- Marpaung, Leden, *Tindak Pidana Terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 1995
- Nurusyifa D, 'Prinsip Deklaratif Dalam Regulasli Hak Cipta di Indonesia', (2023) 6 (2) Unes Law Review.
- Riswandi, Budi Agus. "Hukum Dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi Dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet." *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* NO. 3 23 (2016)
- Saidin, Ok. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.