

Regulasi Unduhan Konten Ilegal Nonkomersil di Indonesia Melalui Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014

<https://doi.org/10.25008/parahita.v3i2.94>

Rizha Putra Kusuma^{1*}, Marsetio²

¹Universitas Airlangga

Jl. Dharmawangsa Dalam, Surabaya 60286 – Indonesia

²Universitas Pertahanan Indonesia

Kawasan IPSC Sentul, Kec. Citeureup, Kabupaten Bogor 16810 - Indonesia

Email Korespondensi: rizhaputrakusuma@gmail.com

Abstract

This research aims to find out how Indonesia through Law number 28 of 2014 sees the phenomenon of downloading illegal content that is detrimental to copyright owners. In his explanation, this research also shows regulations from Japan and Singapore regarding illegal content downloads which are then regulated in the copyright laws in each country. Japan, one of the countries with technological developments in Asia, regulates regulations more readily. This readiness is shown by the comprehensiveness of the substances regulated in the law and the existence of rules regarding the download of commercial and non-commercial illegal content. Not inferior to Japan, Singapore as a neighboring country to Indonesia and the smallest country in Asia is also able to regulate intellectual property rights with more complete rules regarding illegal content downloads. However, Indonesia, through law number 28 of 2014, sees that copyright infringement only focuses on commercial piracy and does not regulate personal or non-commercial downloads.

Keywords: Copyright; Illegal Content; Illegal Download

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Indonesia melalui Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta melihat fenomena unduhan konten ilegal yang merugikan pemilik hak cipta. Dalam penjelasannya, penelitian ini juga diperlihatkan regulasi dari negara Jepang dan Singapura terkait unduhan konten ilegal yang kemudian diatur di dalam undang undang hak cipta di masing-masing negara. Jepang salah satu sebagai negara dengan perkembangan teknologi tinggi di Asia mengatur regulasi dengan lebih siap. Kesiapan ini ditunjukkan dengan komprehensifnya substansi yang diatur dalam undang-undang dan adanya aturan terkait unduhan konten ilegal komersil dan nonkomersil. Tidak kalah dengan Jepang, Singapura sebagai negara tetangga Indonesia juga mampu meregulasi terkait Hak Cipta dengan aturan yang lebih lengkap terkait unduhan konten ilegal. Indonesia melalui Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 melihat pelanggaran Hak Cipta hanya berfokus pada pembajakan yang bersifat komersil dan kurang meregulasi unduhan pribadi atau nonkomersil

Kata Kunci: Hak Cipta; Konten Ilegal; Unduhan Ilegal

I. PENDAHULUAN

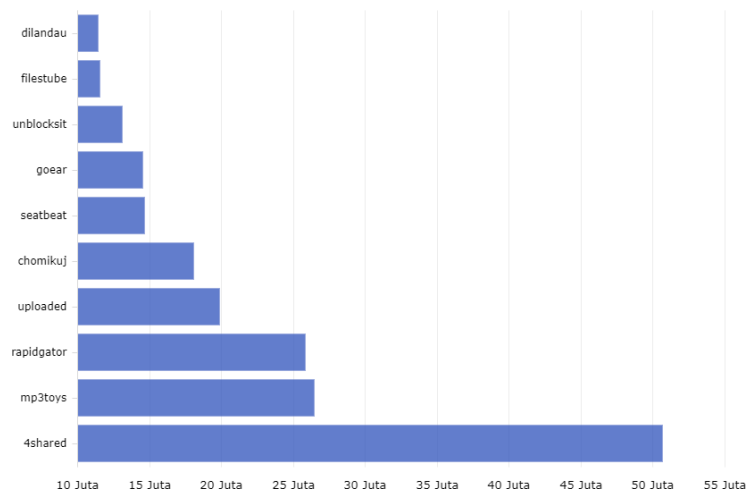
Indonesia adalah salah satu negara terbesar di dunia dengan populasi hampir 280 juta jiwa. Indonesia dihuni oleh berbagai macam suku, ras dan bahasa dan keanegaraman tersebut membuat Indonesia memiliki berbagai seni dan karya. Seni dan karya tersebut tercermin dari banyaknya jenis tarian dan musik yang berbeda-beda di masing daerah. Secara tradisional seni dan karya ini menjadi warisan budaya Indonesia.

Karya seni tidak hanya muncul dari budaya-budaya tradisional, namun juga berkembang pesat melalui internet. Internet menciptakan era digitalisasi di mana setiap orang dengan mudahnya menyiarkan berbagai konten, termasuk memperlihatkan, memperdengarkan dan menyebarkan karya seni mereka. Sebut saja fotografi, musik, film dan masih banyak lagi. Sama seperti karya seni tradisional, produk-produk ini memiliki nilai ekonomi.

Nilai ekonomi terletak dari bagaimana pemilik hak cipta menjual produk mereka untuk dinikmati para pengguna internet. Cara kreatif mereka dalam menjual produk karya seni bisa dibedakan tak terbatas, seperti misalnya bekerjasama dengan penyedia kumpulan lagu, komik berlangganan, dijual dalam website atau bahkan diunggah di *Youtube* atau aplikasi *Video on Demand* (VoD). Ironisnya, semakin canggih teknologi ternyata berbanding lurus dengan

potensi teknologi tersebut disalahgunakan.

Dewasa ini kemudahan dalam melakukan penyimpanan dan distribusi digital atau lebih dikenal dengan istilah *transfer* menyebabkan banyak karya seni digital dimanfaatkan tanpa hak. Seperti data katadata.com (Gambar 1), jumlah konten yang dimanfaatkan tanpa hak menyentuh angka 50 juta di satu domain.



Gambar 1. Jumlah konten yang dimanfaatkan tanpa hak

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/01/05/4shared-domain-dengan-konten-ilegal-terbanyak>

Data pada Gambar 1 menunjukkan banyaknya produk digital yang rawan penyalahgunaan. Sebagai individu yang memiliki menciptakan karya intelektual, tentunya mereka tidak ingin karya mereka dimanfaatkan pihak-pihak tertentu secara ilegal, sehingga diperlukan perlindungan terhadap hak cipta. Seringkali jika membahas pelanggaran tentang hak cipta selalu dikaitkan dengan pembajakan. Padahal ada perilaku yang juga merugikan selain pembajakan yakni melakukan *download* atau mengunduh konten dari situs ilegal.

Raden Ayu (2020) menyatakan di tahun 2015 berdasarkan catatan Asosiasi Industri Rekaman Indonesia (ASIRI), terjadi peningkatan terhadap akses mengunduh lagu melalui situs ilegal, yakni Pengakses 22 situs mencapai 430.000 per bulan. Apabila satu pengakses mengunduh satu lagu, dengan asumsi satu lagu seharga Rp 7.000, maka kerugian diperkirakan mencapai Rp 66 miliar sebulan, sehingga potensi pendapatan negara dari pajak yang hilang mencapai Rp 6,6 miliar per bulan.

Di Indonesia, regulasi tentang Hak Cipta diatur dalam Undang Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang kemudian direvisi menjadi Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014. Undang-undang ini memuat keseluruhan perlindungan terhadap hak cipta karya tradisional hingga kontemporer. Karya atau produk digital ditulis dalam Bab VII tentang Sarana Kontrol Teknologi dan Bab VIII tentang Konten Hak Cipta dan Hak Terkait Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.

II. KERANGKA TEORI

Masalah hak cipta merupakan permasalahan yang bersifat universal. Jepang dan Singapura dikenal ketat dalam mengatur hak cipta. Negeri itu memiliki kemajuan teknologi dan ekonomi yang unggul. Jepang menjaga dan mengkomodifikasi budaya lokalnya. Dalam hal budaya kontemporer. Jepang juga memiliki budaya endemik. Salah satu yang terkenal adalah Manga dan Anime. Manga adalah komik atau buku gambar yang memiliki cerita dan genre tertentu. Berbeda dengan buku gambar pada umumnya, Manga memiliki cerita yang lebih variatif dan multi genre serta memiliki alur yang relatif panjang, sedangkan Anime

adalah film atau Manga yang divisualisasikan dalam bentuk animasi.

Dalam perkembangannya Manga dan Anime tidak hanya muncul di majalah dan televisi saja. Produk ini juga muncul di website–website di internet. Permasalahan klasik ketika masuk di internet, distribusi produk ini menjadi rentan untuk dimanfaatkan secara ilegal, termasuk mengunduh produk atau konten dari situs ilegal. Walaupun konten yang diunduh dinikmati sendiri, namun kegiatan ini tetap dapat merugikan pemilik hak cipta. Tentunya kondisi ini menyebabkan kerugian ekonomis bagi para pemilik hak cipta.

Larisa dan Mudana (2019) mengkritik kegiatan *dubbing* yang dilakukan oleh para fans Anime walaupun mereka menyertakan *disclaimer*: “*this is a free fandub anime, if you pay for this you’re ripped off.*” (ini adalah fandub anime gratis, apabila anda membayar untuk ini anda telah ditipu), atau “*this is a free fandub, not for sale, rent, or auction.*” (ini fandub gratis, tidak untuk dijual, disewakan atau dilelang). Larisa dan Mudana (2019) beranggapan hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran hukum tentang hak cipta yang kemudian kegiatan semakin menyebarluas dengan cepat dan unik. Tentunya penyebaran yang tidak terkontrol ini berpotensi memunculkan pelanggaran–pelanggaran.

Baru–baru ini Jepang melakukan revisi pada UU Hak Cipta-nya dengan mengeluarkan *Copyright Law of Japan* tahun 2021. Revisi ini dilakukan agar regulasi Hak Cipta di Jepang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu yang cukup berpengaruh adalah adanya aturan yang melarang para pengguna internet mengunduh konten yang memiliki hak cipta dari situs ilegal, termasuk Manga dan Anime.

Hukuman bagi pelanggar yang melakukan unduhan ilegal adalah penjara dua tahun dan denda maksimum dua juta yen. Walaupun terdapat poin detail yang menjelaskan masalah itu, namun di sini dapat dilihat bahwa aturan Hak Cipta Jepang sudah *cover* perkembangan zaman, dimana tidak selamanya kerugian pemilik hak cipta terjadi karena pembajakan namun juga dari unduhan ilegal yang mungkin saja dinikmati secara pribadi.

Lebih jauh, Tianxiang (2014) menyebutkan “*the newly revised Article 119 (3) of the JCL proves that the content industry is trying to control the behavior of domestic Internet users, as it criminalizes the private downloading of copyrighted works to some extent*”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa Jepang berusaha memperluas cakupan undang–undang hak ciptanya.

Walaupun demikian Tianxiang juga berpendapat bahwa regulasi terkait unduhan konten nonkomersil yang biasanya dilakukan oleh fans Anime ini berada di situasi anarki. Perbedaan batas wilayah negara dan sumber daya yang dapat digunakan Jepang tidak akan mampu membatasi perilaku mereka, sehingga fokus perlindungan hak cipta akan lebih efektif jika menindak pelanggaran–pelanggaran yang sifatnya komersil namun tetap meregulasi dan mengarahkan para fans untuk berperilaku yang tidak melanggar hukum.

Sama seperti Indonesia dan Jepang, Singapura juga dihadapkan pada tantangan perkembangan zaman. Tantangan tersebut berupa semakin mudahnya distribusi informasi di dunia maya yang mempermudah dimanfaatkannya konten–konten digital secara ilegal. Regulasi hak cipta di Singapura dilindungi dan diatur dalam *Copyright Act (Chapter 63)*.

Raden Ayu (2020) menjelaskan, mengunduh karya hak cipta dari internet menghasilkan sebuah salinan digital karya cipta. hal ini merupakan pelanggaran hak cipta jika tidak ada izin dari pemilik hak cipta. Maka pelanggaran atas hak cipta itupun akan dikenakan sanksi dan denda. Misalnya, mengunduh lagu bajakan di internet untuk mendapatkan keuntungan komersial atas barang bajakan dan/atau pada tingkat yang signifikan, pelanggaran tersebut memiliki dampak buruk yang substansial terhadap pemilik hak cipta dan semua hal terkait lainnya, termasuk juga ke dalam pelanggaran pidana dapat dikenakan Pasal 136 ayat (3A) *Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006)*.

Lebih lanjut dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa *Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006)* tidak hanya mengakomodasi pelanggaran hak cipta dengan metode

pembajakan, namun mengunduh konten yang memiliki hak cipta tanpa memperoleh izin dari pemiliki hak cipta juga dapat dinilai pelanggaran hak cipta. Unduhan yang dimaksudkan bukan untuk tujuan komersil pun dapat dikenakan sanksi dan denda. Artinya *Copyright Act (Chapter 63. Revised Edition 2006)* sudah mampu mengakomodasi fenomena *download* ilegal yang merugikan negara.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewasa ini akses terhadap produk, konten atau karya seni dapat dilakukan dengan mudah. Bukan hanya bagi pembuat atau pemilik karya lebih mudah menyebarkan dan menjual karyanya, para penikmat karya juga lebih mudah mencari dan memiliki karya–karya tersebut. Beberapa *platform* digital memberikan konsep berlangganan untuk memberikan nilai ekonomi kepada distributor dan pemilik hak cipta atas karya–karya tersebut. Namun di dunia maya tidak semua menggunakan akses yang legal, sebagian masih menggunakan situs ilegal untuk mengakses karya tersebut.

Fenomena penyalagunaan tidak hanya selalu berhubungan dengan pembajakan. *Download* secara ilegal pun juga dapat memberikan potensi kerugian negara. Seharusnya negara mendapatkan pajak dari aktivitas tersebut, namun hal itu tidak terjadi karena *download* dilakukan dari situs ilegal. Melihat hal tersebut, negara–negara melakukan penyesuaian terhadap undang–undang yang mengatur regulasi tentang hak cipta.

Indonesia, Jepang dan Singapura memiliki perbedaan dan persamaan dalam regulasi hak cipta. Dalam hal persamaan ketiga negara secara jelas mencoba untuk melindungi kekayaan intelektual melalui undang–undang yang meregulasi Hak Cipta. Namun perbedaan terletak dalam cara mengatur substansi dari masing–masing undang undang.

Indonesia dengan Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih belum sepenuhnya menyentuh permasalahan secara spesifik dalam menanggapi perkembangan era digital. Undang undang tersebut masih membahas pembajakan yang dilakukan melalui media konvensional seperti televisi ataupun radio, sedangkan dalam hal yang lebih kompleks yakni di dunia internet permasalahan masih belum ter–cover. Dalam hal *download* dari situs ilegal, tidak ditemukan regulasi yang kuat dalam mengatur hal tersebut. Fenomena ini terasa tidak muncul dalam Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014.

Dalam Bab VIII yang mengatur tentang Konten Hak Cipta dan Hak Terkait dalam Teknologi dan Komunikasi, Pasal 54 berbunyi:

Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan: a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; b. kerjasama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan mediaapapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.

Dalam pasal tersebut pengawasan hanya ditekankan pada pembuatan, penyebarluasan dan perekaman namun tidak menyebutkan pengawasan terhadap unduhan atau transfer konten pelanggaran Hak Cipta untuk dinikmati pribadi. Hal ini menyebabkan ketidaktahuan publik akan perilaku negatif mengunduh konten dari situs ilegal yang berpotensi merugikan negara.

Regulasi negara lain selangkah lebih maju dalam hal ini. Jepang dengan *Copyright Law of Japan 2021* menjelaskan bahwa transfer karya hanya bisa dilakukan melalui metode yang berizin dan memiliki lisensi. Dengan demikian segala *platform* yang tidak memiliki lisensi dianggap ilegal dan proses transfer yang dilakukan atau biasa disebut unduh juga dapat dinilai ilegal dan dikenakan sanksi. Aturan ini kemudian dipercaya dapat mengurangi maraknya situs

ilegal dan meningkatkan nilai ekonomis dari karya-karya itu sendiri.

Tidak kalah dengan Jepang, Singapura juga melakukan langkah yang sama. Regulasi tentang hak cipta tertuang dalam *Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006)*. Di sana pemerintah Singapura juga tidak hanya berfokus pada tindakan menyalin sebuah karya tanpa izin untuk dikomersilkan namun juga meregulasi perilaku mengunduh karya dari situs ilegal. Bahkan memberikan sanksi denda dan kurungan yang jelas.

Melihat hal tersebut, Indonesia dengan jumlah penduduk terbanyak nomer empat di dunia seharusnya mampu menyesuaikan undang-undangnya dengan perkembangan zaman. Pemerintah Indonesia harus mampu secara lebih spesifik membuat regulasi dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang ada. Walaupun seperti pada fakta di Jepang bahwa kontrol unduhan pribadi sifatnya anarki, namun regulasi yang jelas akan mampu memberikan pendidikan hukum kepada masyarakat.

Selain itu, batasan dan sanksi yang jelas juga diperlukan agar masyarakat mengetahui akibat dari perilaku mengunduh karya atau konten secara ilegal. Regulasi tersebut dapat diadopsi dari negara-negara lain yang sudah mengimplementasikannya namun harus disesuaikan dengan kondisi masyarakat di Indonesia.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan studi ini adalah sebagai berikut: Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengatur regulasi terkait Hak Cipta di Indonesia masih belum disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sebagian besar pasal hanya mengatur tentang media konvensional seperti Televisi dan Radio. Diperlukan pasal-pasal yang lebih spesifik terkait kekayaan intelektual yang dilindungi hak ciptanya serta sanksi-sanksi dari masing – masing pelanggaran. Regulasi Hak Cipta di Indonesia masih belum melihat unduhan dari situs ilegal dengan tujuan non komersil sebagai tindakan pelanggaran hak cipta. Regulasi Hak Cipta di Indonesia hanya melihat aturan perlu dibuat jika menyangkut kerugian langsung yang disebabkan perilaku tertentu.

Negara Jepang dan Singapura selangkah lebih maju dalam meregulasi undang – undang hak cipta dan relevan dengan lebih relevan dengan perkembangan digital dibanding dengan Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari perhatian dan cakupan regulasi mereka yang menyeluruh dan sistemik.

Regulasi Hak Cipta non Komersil yang biasanya dilakukan oleh *fans based* ataupun masyarakat umum secara faktual sulit untuk dikendalikan. Hal ini dikarenakan penggunaan internet yang melewati batas – batas negara sehingga bersifat anarki. Walaupun demikian regulasi terkait unduhan pribadi tetap perlu dilakukan untuk mengedukasi masyarakat dan sebagai usaha pemerintah dalam mengarahkan perilaku masyarakatnya.

Daftar Pustaka

Copyright Law of Japan 2021

Kaunang, V.R. (2013). Pengunduhan Ilegal Musik Digital (MP3) Melalui Jasa Layanan Internet Sebagai Dari Hak Cipta. *Lex Privatum*. 2(1), 58-71.

Paramita, Ni Made Gearani Larisa dan Nyoman Mudana (2019) *Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime yang Diunggah oleh Komunitas Fandub Tanpa Izin*. Universitas Udayana, Bali.

Putu Wahyu Nigrat, R.A., Sudika Mangku. D.G., & Suastika, I.N. (2021). Akibat hukum terhadap pelaku pelanggaran hak cipta karya cipta lagu dikaji berdasarkan undang undang hak cipta nomor 28 tahun 2014 dan copyright act (chapter 63, revised edition 2006). *Ganesa Law Review* 2(2), 180-192.

He, Tianxiang (2014). What Can We Learn from Japanese Anime Industries? The Differences Between Domestic and Overseas Copyright Protection Strategies Towards Fan Activities. *The American Journal of Comparative Law*, 62, 1009-1042.

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

The Statues of The Republic of Singapore Copyright Act (Chapter 64).