

## PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PEMBAJAKAN KONTEN DI ERA DIGITALISASI

### **Authors:**

**Muhammad Farhan**  
Universitas Islam Negeri Sunan  
Gunung Djati Bandung  
[muhfarhans201204@gmail.com](mailto:muhfarhans201204@gmail.com)

**Anne Riski Ananda**  
Universitas Gunadarma  
[annerskananda@gmail.com](mailto:annerskananda@gmail.com)

### **Article Info**

#### **History :**

Submitted: 11-05-2025  
Revised : 22-07-2025  
Accepted : 29-07-2025

#### **Keyword :**

*Copyright Protection, Digital Piracy, Artificial Intelligence, Corporate Policy, Indonesian Copyright Law*

#### **Kata Kunci**

*Perlindungan Hak Cipta, Pembajakan Digital, Kecerdasan Buatan, Kebijakan Perusahaan, Hukum Hak Cipta Indonesia*

#### **Doi:**

[10.21111/jicl.v8i2.14649](https://doi.org/10.21111/jicl.v8i2.14649)

### **Abstract**

*The digital era has significantly transformed the way content is created, distributed, and consumed by the public. While technological advancements facilitate broader access to creative works, they also pose serious challenges to copyright protection, particularly with the rise of digital piracy. This study aims to examine the role of copyright law in addressing content piracy, the legal challenges brought by artificial intelligence (AI), and corporate policies in mitigating the losses caused by digital infringement. Using a normative juridical approach, this research analyzes Law No. 28 of 2014 on Copyright and its implementation in the digital environment. The study reveals that although legal instruments exist, enforcement remains ineffective due to jurisdictional limitations, anonymity of violators, and the absence of clear regulation regarding AI-generated works. Moreover, companies must adopt proactive policies including digital copyright registration, audit systems, and technological safeguards such as digital watermarking and DRM. The synergy between legal frameworks, corporate strategies, and technological adaptation is essential to ensuring effective copyright protection in the digital age*

### **Abstrak**

Era digitalisasi membawa dampak besar terhadap perkembangan konten yang dapat dengan mudah disebarluaskan melalui teknologi informasi. Namun, hal ini juga memunculkan tantangan terkait dengan pembajakan konten yang melanggar hak cipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia memberikan dasar hukum perlindungan bagi pencipta karya, namun pembajakan digital masih terus terjadi. Pembajakan konten merugikan pencipta karya secara ekonomi dan moral, serta mengancam keberlangsungan industri kreatif. Oleh karena itu, diperlukan perlindungan yang efektif, yang tidak hanya bergantung pada hukum formal, tetapi juga melibatkan kebijakan perusahaan dan teknologi seperti digital watermarking serta digital rights management. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tantangan dalam perlindungan hak cipta di era digital dan mengidentifikasi kebijakan perusahaan dalam mencegah pembajakan konten. Dengan pendekatan yuridis normatif, penelitian ini akan mengkaji regulasi terkait, serta kontribusi teknologi dalam mencegah pelanggaran hak cipta.

## PENDAHULUAN

Perkembangan di era digitalisasi seperti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, telah membawa perubahan signifikan dalam menciptakan sebuah karya yang dikreasikan, dibagikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat luas. Era digital memungkinkan penyebaran konten yang begitu cepat dan mudah, dengan kemudahan penyebaran konten ini memudahkan masyarakat luas untuk menikmati akses informasi dan hiburan seperti musik, film, dan karya-karya lainnya. Menghindari perkembangan ini justru bisa menjadi penghambat dalam proses pertumbuhan dan inovasi di suatu masyarakat. Produk di era ini lebih efisien dan praktis karena tidak memerlukan ruang penyimpanan fisik, seperti halnya dalam mengunduh sebuah karya itu dapat memberikan nilai tambah tersendiri.

Hak yang dimiliki oleh pencipta memerlukan sebuah perlindungan yang efektif agar dapat menjalankan fungsinya dalam mendorong kreativitas. Namun, meskipun Indonesia memiliki regulasi utama melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 masih menimbulkan tantangan-tantangan tersendiri, salah satunya ialah meningkatnya kasus pembajakan konten yang melanggar hak cipta. Pembajakan konten digital telah menjadi fenomena yang merugikan para pencipta dan pemilik suatu karya secara ekonomi maupun moral, serta mengancam keberlangsungan industri kreatif.

Perlindungan hak cipta di era digitalisasi menjadi hal yang sangat penting untuk menjamin keberlangsungan karya seseorang serta mendorong kreativitas dan inovasi lebih lanjut. Meskipun berbagai regulasi telah diterapkan untuk melindungi hak cipta, masih terdapat kesenjangan antara norma hukum yang ada dan realitas di lapangan. Karena pembajakan konten terus terjadi di dunia maya dengan berbagai modus. Dalam konteks perlindungan hak cipta, perlu dipahami bahwa peran negara melalui hukum formal bukanlah satu-satunya komponen yang menentukan efektivitas sistem perlindungan. Aktor non-negara seperti individu atau perusahaan yang memiliki karya tersebut juga memainkan peran yang penting dan strategis dalam menjaga ekosistem hak cipta. Melalui kebijakan internal, perusahaan dapat memperkuat mekanisme perlindungan, misalnya dengan pendaftaran hak cipta, audit digital, serta penerapan teknologi seperti digital watermarking dan digital right management. Begitupun untuk individu, para pencipta yang bekerja sendiri perlu untuk pendaftaran hak cipta agar semua orang tahu bahwa karya tersebut telah dibuat.

Hak cipta merupakan sebuah hak eksklusif yang diterima oleh pencipta pada atas karya ciptaannya tanpa mengurangi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, dengan memiliki hak cipta tersebut pencipta karya memiliki perlindungan hukum terhadap pembajakan konten<sup>1</sup>. Hak ini timbul secara otomatis setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata, karena karya cipta dalam bentuk digital memiliki resiko tinggi terhadap pembajakan. Mengingat proses untuk duplikasi sebuah maha karya dapat dilakukan dengan mudah dan hasilnya tidak dapat dibedakan dari karya asli. Dengan adanya pembajakan konten, pencipta karya yang menjadi korban tidak mendapatkan manfaat ekonomi karena dengan bajakan karya tersebut dapat di distribusikan secara

---

<sup>1</sup> Gan Gan Gunawan Raharja, "Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film," *Jurnal Meta-Yuridis* 3, no. 2 (2020): 91–92.

global dengan biaya yang relatif lebih murah dari karya aslinya, sehingga karya yang palsu lebih diminati oleh masyarakat luas.

Meskipun hukum yang mengatur perlindungan hak cipta telah ada, masih terdapat permasalahan fenomena pembajakan yang terjadi secara luas. Perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) juga menciptakan tantangan baru yang kompleks dalam menetapkan dan menegakkan perlindungan hak cipta di era digitalisasi. Selain itu, peran perusahaan dalam mencegah kerugian akibat pembajakan konten juga menjadi aspek yang penting. Oleh karena itu, pendekatan normatif diperlukan untuk mengkaji sejauh mana perlindungan hukum yang mampu menjawab tantangan terhadap perkembangan zaman seperti dalam menanggulangi kasus hak cipta memerlukan sinergi antara regulasi yang ketat, kebijakan perusahaan yang proaktif, dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI).

Studi ini berfokus pada bagaimana peran hukum hak cipta berperan dalam mengatur pembajakan konten di era digital saat ini? Apa saja tantangan dalam perlindungan hak cipta akibat perkembangan teknologi kecerdasan? serta bagaimana kebijakan perusahaan dalam mencegah dan mengurangi kerugian akibat pembajakan konten digital? Dengan kajian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman mengenai peran dan perlindungan hak cipta di era digital. Hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi sekaligus mendukung keberlanjutan industri kreatif terhadap dinamika digitalisasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang berfokus pada kajian terhadap norma-norma hukum tertulis yang berlaku. Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang perlindungan hak cipta terhadap pembajakan konten di era digitalisasi. Penelitian dilakukan dengan cara menelaah bahan hukum primer berupa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan pelaksanaannya, serta konvensi internasional yang relevan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan bahan hukum sekunder seperti literatur hukum, jurnal ilmiah, dan pendapat para ahli, serta bahan hukum tersier seperti kamus dan ensiklopedia hukum.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup pendekatan perundang-undangan untuk menelaah norma-norma hukum positif yang berlaku, dan pendekatan konseptual untuk memahami teori-teori yang berkaitan dengan hak cipta, pembajakan, dan perkembangan digital. Sebagai penguatan analisis, penelitian ini juga memuat ilustrasi dari beberapa kasus pembajakan konten digital yang terjadi di Indonesia, seperti kasus penyebaran ilegal konten Vidio.com melalui Telegram, penjualan buku bajakan di Marketplace, yang menjadi gambaran nyata penerapan dan tantangan perlindungan hukum terhadap karya cipta di era digital.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis untuk menggambarkan, menafsirkan, dan menilai sejauh mana

hukum yang berlaku mampu memberikan perlindungan terhadap hak cipta dalam menghadapi tantangan pembajakan digital.

## PEMBAHASAN

### 1. Peran Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta di Era digital saat ini

Seiring dengan maraknya kasus pelanggaran pembajakan, khususnya di ranah digital, hak cipta perlu memiliki sifat yang fleksibel dan adaptif. Dalam konteks hak cipta, perlindungan berlaku terhadap karya atau ciptaan, baik yang bersifat konvensional seperti musik, film, novel, hasil riset, dan fotografi maupun bentuk ekspresi kontemporer yang dapat dikategorikan sebagai aplikasi transformatif dan non-transformatif, seperti perangkat lunak dan karya multimedia. Ketika sebuah karya baru diciptakan mau itu dengan memodifikasi atau menggabungkan elemen dari karya sebelumnya ataupun dengan membuat karya dengan tren baru, hal ini disebut sebagai penggunaan transformatif.<sup>2</sup> Contoh dari penggunaan transformatif mencakup karya turunan seperti parodi, karikatur, dan pastiche, serta penggunaan untuk keperluan pendidikan, kritik, atau riset ilmiah. Sebaliknya, penggunaan non-transformatif merujuk pada pemanfaatan karya tanpa mengubahnya atau menciptakan sesuatu yang baru darinya, seperti membaca, menonton, mendengarkan, atau menyalin untuk tujuan hiburan, pembelajaran pribadi, komunikasi, dan akses informasi.

Pengecualian tertentu dalam sistem hukum hak cipta berperan penting dalam memberikan peluang bagi pencipta kontemporer untuk mengembangkan karya baru yang bersumber dari karya-karya sebelumnya, meskipun karya tersebut masih berada dalam lingkup perlindungan hak cipta. Dalam konteks digital, praktik pelanggaran hak cipta tidak lagi bersifat fisik semata. Tetapi telah bergeser ke bentuk yang lebih kompleks seperti penggandaan konten tanpa izin di *platform* media sosial, *marketplace* digital atau aplikasi lainnya. Meskipun hukum positif telah mengatur perihal hak ekonomi dan hak moral pencipta, pengawasan terhadap pelanggaran digital masih menghadapi tantangan serius. Fenomena plagiarisme yang semakin meluas di masyarakat dapat ditelusuri pada rendahnya tingkat literasi publik mengenai hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Ketidaktahuan ini mendorong praktik penggunaan karya digital seperti foto atau konten visual lainnya di ruang publik tanpa memperhatikan aspek legalitas dan etika penggunaannya.<sup>3</sup>

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 8, ditegaskan bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat finansial dari ciptaan yang dihasilkannya. Hak ini memberikan kewenangan penuh bagi pencipta atau pemegang hak untuk memanfaatkan ciptaannya secara ekonomi<sup>4</sup>. Lebih lanjut, Pasal 9 ayat (1) mengatur

<sup>2</sup> Salsabilla Denesa, Dela Rinanda Putri, and Arqam Amrullah, "Copyright Protection for Creators of Digital Artwork," *Indonesian Comparative Law Review* 4, no. 1 (2021): hlm 47.

<sup>3</sup> Denesa, Putri, and Amrullah.

<sup>4</sup> Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3(1) (2021): 12–20.

bahwa pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk melakukan sejumlah tindakan terhadap ciptaan mereka, antara lain: (a) menerbitkan ciptaan, (b) menggandakan ciptaan dalam berbagai bentuk, (c) menerjemahkan ciptaan, (d) melakukan adaptasi, aransemen, atau transformasi, (e) mendistribusikan ciptaan atau salinannya, (f) mempertunjukkan ciptaan, (g) mengumumkan ciptaan, (h) mengkomunikasikan ciptaan, serta (i) menyewakan ciptaan. Pasal 9 ayat (2) mengatur bahwa pelaksanaan hak ekonomi tersebut harus dilakukan dengan memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Selanjutnya, ayat (3) secara tegas melarang setiap pihak untuk menggandakan dan/atau menggunakan ciptaan secara komersial tanpa persetujuan dari pihak yang memiliki hak.

Dengan itu penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta terutama dalam hal pembajakan atau plagiarisme di Indonesia memperoleh legitimasi normatif yang kuat melalui pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta. Dalam pasal ini menetapkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta, seperti penggandaan, distribusi atau komunikasi ciptaan kepada publik tanpa adanya suatu izin dari pencipta asli dengan adanya niat jahat (*mens rea*) seperti tujuan komersial. Dapat dikenakan sanksi pidana berupa penjara maksimal 4(empat) tahun dan/atau denda hingga satu miliar rupiah<sup>5</sup>.

Ketentuan ini memberikan dasar pemidanaan terhadap berbagai bentuk pembajakan konten digital, termasuk unggahan ilegal di platform media sosial, penyebaran konten bajakan, atau situs streaming ilegal seperti yang terjadi pada *Telegram*. Meskipun demikian, UU Hak Cipta mengkualifikasi pelanggaran ini sebagai delik aduan, sehingga proses pemidanaan hanya dapat dilakukan jika terdapat laporan dari pencipta atau pemegang hak yang merasa dirugikan. Di era digital, pendekatan represif melalui pidana ini semakin relevan, mengingat pembajakan konten tidak hanya berdampak ekonomi. Tetapi juga mengikis kepercayaan para pemegang Hak Cipta terhadap sistem perlindungan hukum itu sendiri

Di samping hak ekonomi, Undang-Undang ini juga mengakui keberadaan hak moral yang secara permanen melekat pada diri pencipta atau pelaku. Hak moral tidak dapat dihapus atau dialihkan dengan alasan apapun, meskipun hak cipta telah dialihkan kepada pihak lain atau masa perlindungan hukum terhadap ciptaan telah berakhir. Namun demikian, hak moral dapat dialihkan melalui wasiat atau mekanisme lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.

Menurut pandangan Philipus M. Hadjon, prinsip perlindungan hukum terhadap warga negara atas tindakan pemerintah didasarkan pada pengakuan dan perlindungan hak asasi manusia. Secara historis, konsep-konsep mengenai hak asasi manusia di negara-negara Barat berkembang sebagai upaya untuk membatasi kekuasaan serta menetapkan tanggung jawab bagi masyarakat dan pemerintah. Dalam perspektif Hadjon, hukum memiliki fungsi utama sebagai sarana perlindungan atau pengayoman bagi masyarakat.

---

<sup>5</sup> Undang-Undang Nomor 28 Republik Indonesia, *Tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Pasal 113* (Pemerintah Republik Indonesia, 2014).

Oleh karena itu, jaminan kepastian hukum merupakan suatu keharusan, dan perlindungan hukum harus diwujudkan melalui tindakan preventif maupun represif.<sup>6</sup>

Dalam konteks perlindungan hukum bagi warga negara, Philipus M. Hadjon mengklasifikasikan instrumen perlindungan hukum ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Perlindungan Hukum Preventif, yaitu bentuk perlindungan di mana individu atau subjek hukum diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau mengajukan keberatan sebelum keputusan administratif ditetapkan secara final. Mekanisme ini bertujuan utama untuk mencegah timbulnya konflik hukum antara pemerintah dan masyarakat.
2. Perlindungan Hukum Represif, yakni bentuk perlindungan yang bertujuan menyelesaikan sengketa setelah keputusan diambil. Dalam konteks Indonesia, peran ini dijalankan oleh lembaga peradilan umum dan peradilan tata usaha negara. Landasan dari kedua bentuk perlindungan tersebut adalah prinsip negara hukum, yang secara esensial menempatkan pengakuan dan perlindungan terhadap hak asasi manusia sebagai fondasi utama, sejalan dengan tujuan dasar dari negara hukum itu sendiri.

Begitupun dengan Soerjono Soekanto, menerangkan bahwa perlindungan hukum adalah segala upaya pemenuhan hak dan pemberian bantuan untuk memberikan rasa aman kepada subjek hukum. Ini dilakukan melalui perangkat hukum, baik preventif (pencegahan) maupun represif (penanganan sengketa). Perlindungan hukum bertujuan untuk menjamin kepastian hukum dan melindungi hak-hak warga negara.<sup>7</sup>

Dalam disiplin ilmu hukum, konsep tentang subjek hukum merujuk pada setiap entitas yang secara hukum diakui memiliki kapasitas untuk menjadi pemegang hak dan pemikul kewajiban. Dengan kata lain, subjek hukum adalah pihak yang dapat terlibat secara aktif dalam hubungan hukum, baik sebagai penerima manfaat maupun sebagai pihak yang bertanggung jawab secara yuridis<sup>8</sup>. Dalam kerangka ini, subjek hukum diklasifikasikan ke dalam dua bentuk utama. Pertama, manusia perseorangan, yang dalam istilah hukum dikenal sebagai *natuurlijk persoon*, yakni individu yang sejak lahir hingga meninggal dunia memiliki kemampuan hukum tertentu. Kedua, badan hukum, atau yang disebut sebagai *rechts persoon*, yaitu entitas bukan manusia yang diciptakan berdasarkan ketentuan hukum untuk tujuan tertentu, seperti organisasi, perusahaan, yayasan, atau lembaga negara, yang oleh hukum diberi status sebagai pendukung hak dan kewajiban sebagaimana layaknya individu.

Lanjutnya, ada lima faktor yang memengaruhi progres perlindungan hukum diantaranya:<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Philipus M Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia* (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 2012). Hlm 55-60.

<sup>7</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 2015). Hlm 2-3.

<sup>8</sup> Evi Deliana Hz, "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dari Konten Berbahaya Dalam Media Cetak Dan Elektronik," *Jurnal Ilmu Hukum Riau* 3, no. 2 (2012): hlm 5.

<sup>9</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007). Dikutip dalam "Materi Pengantar Ilmu Hukum-Penegakan Hukum, FH Unmul, hlm 5.

1. Faktor Undang-undang: Faktor ini dilihat dari peraturan yang tertulis dan berlaku umum pada masyarakat yang telah dibuat dan disahkan oleh penguasa yang sah.
2. Faktor penegak hukum: Faktor ini dilihat dari pihak-pihak yang terlibat menegakkan hukum baik secara langsung maupun tidak langsung, penegak hukum ini berfungsi untuk menjaga kesatuan dan persatuan.
3. Faktor sarana atau fasilitas: Faktor ini mendukung penegakan hukum dalam menjalankan tugasnya, seperti fasilitas yang memadai, sumber daya manusia yang terampil dan siap.
4. Faktor masyarakat: Faktor ini dilihat dari lingkungan masyarakat yang berlaku dan diterapkan, hukum diyakini oleh semua orang untuk menjaga perdamaian dan sebagai kunci kedamaian. Tanpa masyarakat tidak adanya penegak hukum, karena itulah masyarakat mempengaruhi penegakan hukum tersebut
5. Faktor kebudayaan: Faktor ini dilihat dari hasil karya yang dihasilkan oleh manusia dan didasarkan pada semangat yang ada dalam jiwa manusia, sehingga faktor ini mempengaruhi cara hukum diterapkan dan diterima oleh masyarakat.

Dengan mengacu pada faktor-faktor yang telah dikemukakan oleh Soekanto diharapkan agar perlindungan hukum pada hak cipta di Indonesia berjalan dengan lancar dan aman, namun faktanya masih belum berjalan dengan baik. Dilihat dari maraknya pembajakan film melalui situs internet atau telegram yang bisa dinikmati secara gratis, sehingga ini menimbulkan kerugian hak ekonomi dan hak moral bagi pencipta karya tersebut. Dalam hal ini, negara harus turut andil guna menyeimbangkan kepentingan pencipta dan kepentingan masyarakat. Karena pada dasarnya hal yang wajar untuk memberikan penghargaan atas hasil kerja seseorang, bentuk penghargaan tersebut berbentuk hak kekayaan intelektual. Teori ini, disebut teori Labor yang dikemukakan oleh John Locke.<sup>10</sup>

Hukum hak cipta tidak hanya represif (menindak pelanggaran), tetapi juga preventif. Yaitu menciptakan ekosistem digital yang aman dan adil. Hal ini sejalan dengan asas kemanfaatan hukum, yaitu bahwa hukum harus memberikan perlindungan dan kejelasan bagi masyarakat pengguna maupun pencipta. Namun dengan adanya pembajakan konten di era modern ini, implementasi terhadap hukum hak cipta memiliki tantangan seperti halnya dalam proses penegakan hukum sulit dilakukan jika tanpa kerjasama lintas sektor, dan pelaku pelanggaran seringkali menggunakan identitas anonim. Karena itu, agar hukum hak cipta relevan dan efektif. Maka adanya penafsiran progresif terhadap norma pasal-pasal dalam UU Hak Cipta, begitu juga kolaborasi normatif dengan aktor non-negara seperti pencipta secara individu maupun kelompok untuk mengimplementasikan prinsip perlindungan hukum preventif berbasis teknologi.

Pemberian insentif yang layak kepada para pencipta merupakan suatu hal yang penting dalam rangka mendorong terciptanya iklim yang produktif bagi pencipta karya intelektual. Insentif tersebut berfungsi sebagai pendorong agar pencipta bersedia

---

<sup>10</sup> Adam Mossoff, "Saving Locke from Marx: The Labor Theory of Value in Intellectual Property Theory," *Social Philosophy & Policy* 29(2) (2012): 284–300.

mengalokasikan waktu, tenaga, serta daya intelektualnya dalam menghasilkan ciptaan-ciptaan baru yang memiliki nilai guna, baik secara sosial maupun ekonomis. Ketiadaan insentif yang sebanding dengan usaha pencipta berpotensi menimbulkan demoralisasi, yang pada akhirnya dapat menghambat laju pertumbuhan kreativitas dan inovasi dalam masyarakat. Oleh karena itu, pembentukan peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta yang dipengaruhi oleh doktrin utilitarianisme bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan yang optimal melalui pendekatan efisiensi ekonomi. Pendekatan ini menekankan pentingnya perlindungan hukum terhadap karya cipta sebagai instrumen untuk mengatur distribusi manfaat secara adil, sekaligus sebagai mekanisme yang mendorong terciptanya keseimbangan antara kepentingan individu pencipta dan kepentingan publik secara keseluruhan.

Salah satu pendekatan strategis yang dapat ditempuh adalah dengan mengintegrasikan ketentuan mengenai pemanfaatan **teknologi perlindungan digital** ke dalam kerangka hukum positif yang mengatur hak cipta. Pengaturan semacam ini diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga memiliki legitimasi hukum yang kuat sebagai bagian dari sistem perlindungan terhadap hak eksklusif para pencipta. Dengan demikian, pengakuan terhadap peran teknologi pengaman dalam hukum positif akan mendorong efektivitas penegakan hukum hak cipta serta memberikan jaminan kepastian hukum bagi pemilik hak dan pengguna di ruang digital.<sup>11</sup>

## 2. Tantangan dalam Perlindungan Hak Cipta akibat Perkembangan Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan atau dikenal dengan AI, yaitu *Artificial Intelligence*, AI merupakan teknologi yang dirancang oleh manusia untuk memudahkan dalam kehidupan sehari-hari. Sistem AI ini dibuat dengan meniru kemampuan intelektual manusia, AI memungkinkan untuk mengidentifikasi pola, membuat keputusan, dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks dengan cepat dan efisien.

Dalam ranah kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), terdapat beberapa cabang utama yang memiliki fungsi dan pendekatan yang berbeda dalam pengolahan informasi serta pengambilan keputusan. Beberapa cabang yang cukup fundamental di antaranya adalah *knowledge representation* (representasi pengetahuan), *expert system* (sistem pakar), dan *computer reasoning* (penalaran komputer<sup>12</sup>). Ketiga cabang ini dibangun dan dikembangkan dengan berlandaskan pada basis pengetahuan yang kuat. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui berbagai sumber, antara lain dari hasil eksplorasi terhadap keahlian dan pengalaman praktis para pakar di bidang tertentu, serta dari informasi yang disediakan oleh berbagai media, baik elektronik maupun cetak.

Sistem pakar, misalnya, dirancang untuk meniru cara berpikir seorang ahli dalam menyelesaikan masalah yang bersifat kompleks, dengan mengandalkan kumpulan data

<sup>11</sup> Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital,” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021): hlm 68.

<sup>12</sup> Sri Hartati, *Kecerdasan Buatan Berbasis Pengetahuan* (UGM Press, 2021).

dan aturan-aturan yang telah diformulasikan sebelumnya berdasarkan pengetahuan ahli. Representasi pengetahuan berperan penting dalam mengorganisasi dan menyusun data tersebut ke dalam bentuk yang dapat diproses oleh sistem komputer, sementara penalaran komputer memungkinkan sistem untuk menarik kesimpulan atau membuat keputusan berdasarkan data yang tersedia.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan instrumen hukum utama yang menjadi landasan dalam memberikan perlindungan terhadap hak cipta di Indonesia. Regulasi ini secara tegas menetapkan bahwa hak cipta diberikan kepada pencipta, yang diakui sebagai subjek hukum yang memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menciptakan suatu karya intelektual. Dalam pengertian hukum, pencipta merujuk pada individu atau sekelompok orang yang secara langsung menghasilkan karya yang bersifat orisinal. Namun, kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI), telah menimbulkan tantangan baru dalam sistem hukum yang ada. Salah satu isu utama adalah mengenai status hukum dari karya yang dihasilkan secara mandiri oleh sistem AI tanpa campur tangan langsung dari manusia. Hingga saat ini, ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta belum secara eksplisit mengatur atau mengakui keberadaan karya yang diciptakan oleh entitas non-manusia, sehingga memunculkan ketidakpastian hukum terkait kedudukan dan perlindungan terhadap karya semacam itu dalam kerangka peraturan perundang-undangan nasional.

Meskipun ada pandangan yang mencoba menganalogikan kecerdasan buatan (AI) sebagai pekerja berdasarkan ketentuan Pasal 1367 ayat (1) dan (3) KUHPerdata, pendekatan tersebut patut dipertanyakan secara yuridis. Pasal tersebut jelas ditujukan untuk hubungan antara manusia, yakni tanggung jawab majikan terhadap tindakan pelayannya dalam kapasitas pekerjaan yang diberikan<sup>13</sup>. AI, sebagai sistem non-manusia yang tidak memiliki kehendak, kesadaran, atau itikad baik/buruk, **tidak dapat disamakan** begitu saja dengan pekerja manusia yang memiliki kehendak dan tanggung jawab moral maupun hukum.

Dalam teori hukum perdata klasik, hubungan antara pemberi kerja dan pekerja mengandung unsur subjektivitas hukum berupa kesanggupan untuk melakukan tindakan hukum (*rechtsbekwaamheid*) dan tanggung jawab hukum (*toerekenbaarheid*). AI tidak memenuhi kedua unsur tersebut karena tidak memiliki status sebagai subjek hukum maupun subjek moral. Hal ini ditegaskan pula oleh Solum pada artikelnya yang menyatakan bahwa entitas non-manusia, seperti AI, tidak memiliki agency dalam arti hukum dan karenanya tidak dapat dimintai tanggung jawab hukum secara mandiri<sup>14</sup>.

Pembatasan terhadap hak cipta pada prinsipnya bertujuan untuk menciptakan suatu keseimbangan yang adil antara perlindungan atas kepentingan para pencipta karya dan akses yang wajar bagi masyarakat sebagai pengguna karya cipta tersebut. Dalam

---

<sup>13</sup> KUHPerdata, “Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Pasal 1367 Ayat (1) Dan (3),” lbhpengayoman.unpar.ac.id, 2022, <https://lbhpengayoman.unpar.ac.id/vicarious-liability-berdasarkan-kitab-undang-undang-hukum-perdata/>.

<sup>14</sup> L. B Solum, “Legal Personhood for Artificial Intelligences,” *North Carolina Law Review* 70(4) (1992): 1–13.

kerangka hukum internasional, masing-masing negara diberi kewenangan untuk merumuskan secara mandiri ketentuan dalam undang-undang hak cipta nasionalnya, termasuk mengatur bentuk-bentuk penggunaan karya tanpa izin langsung dari pencipta baik dengan mewajibkan pembayaran kompensasi maupun tanpa kompensasi sama sekali.

Dalam konteks hukum positif Indonesia, berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, tanggung jawab hukum atas pelanggaran hak cipta yang berkaitan dengan karya digital yang dihasilkan melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dapat dialokasikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam lingkungan teknologi tersebut. Hal ini mencakup pihak yang menggunakan sistem AI untuk kepentingan pribadi, pengembang perangkat lunaknya, pemilik platform, serta individu atau badan yang menggunakan alat digital tersebut untuk menghasilkan karya yang menyerupai atau menduplikasi karya cipta yang dilindungi haknya<sup>15</sup>. Dengan demikian, pendekatan multilevel terhadap tanggung jawab hukum menjadi penting untuk menyesuaikan dinamika teknologi dengan prinsip-prinsip dasar perlindungan hak kekayaan intelektual.

Undang-undang hak cipta di Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang melekat pada pencipta secara otomatis setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak ini bersifat deklaratif dan tidak memerlukan proses pendaftaran formal, meskipun tetap tunduk pada pembatasan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Lebih lanjut, dalam Pasal 1 Ayat (3) disebutkan bahwa subjek hukum dalam konteks hak cipta mencakup entitas yang secara hukum diakui memiliki hak serta kewajiban, sedangkan objek hukumnya meliputi para pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait<sup>16</sup>. Namun, pada saat undang-undang ini disusun dan disahkan, keberadaan serta penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif belum menjadi isu yang dominan, mengingat teknologi tersebut masih berada dalam tahap awal pengembangan. Oleh karena itu, praktik penggunaan karya cipta sebagai bagian dari *dataset* pelatihan AI generatif kemungkinan besar belum menjadi pertimbangan legislator pada waktu perumusan kebijakan tersebut, sehingga menimbulkan celah normatif dalam perlindungan terhadap karya digital yang diolah atau diproduksi oleh sistem AI.

Ketiadaan aturan hukum yang eksplisit dan komprehensif dalam mengatur karya cipta berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah menimbulkan kebingungan dalam menetapkan pertanggungjawaban hukum terhadap pihak-pihak yang diduga melakukan pelanggaran hak cipta atas karya digital yang dihasilkan melalui teknologi tersebut. Dalam praktiknya, hal ini menjadi tantangan tersendiri karena belum adanya kejelasan mengenai siapa yang dapat dianggap sebagai subjek hukum apakah pencipta

---

<sup>15</sup> Rafly Nauval Fadillah, "Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) Dari Perspektif Hak Cipta Dan Paten," *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 2, no. 2 (2024). Hlm 4.

<sup>16</sup> Fadillah.

manusia, pengembang sistem AI, atau pengguna akhir teknologi yang seharusnya memikul tanggung jawab apabila terjadi pelanggaran. Kondisi ini tidak hanya berimplikasi pada lambatnya proses penegakan hukum, tetapi juga berpotensi menimbulkan ketidakadilan baik bagi pencipta asli maupun pemegang hak cipta yang sah. Oleh karena itu, kebutuhan akan pembaruan regulasi yang responsif terhadap perkembangan teknologi digital menjadi semakin mendesak, guna memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang seimbang antara inovasi teknologi dan hak-hak moral serta ekonomi para pencipta.

Dengan berkembangnya zaman modern, dimana teknologi menjadi pusat dari dunia. Urgensi dalam pembaruan kerangka hukum harus semakin meningkat dan cepat, sehingga tidak terjadinya ambiguitas dan kebingungan terhadap ketiadaan aturan hukum yang mengatur. Jika tidak segera diatasi, kekosongan hukum ini dapat berdampak negatif pada inovasi setiap orang yang membutuhkan perlindungan hak cipta.

Dengan kemajuan kecerdasan buatan (AI) yang dapat membahayakan keberlangsungan hak seseorang, sudah saatnya peraturan mengenai hak cipta di Indonesia melakukan penyesuaian untuk mengakomodasi karya yang dihasilkan oleh entitas non-manusia. Agar sistem hukum ini tetap relevan, adaptasi tersebut perlu dilakukan dengan pendekatan yang komprehensif, yang tidak hanya berfokus pada regulasi teknis, tetapi juga memperhatikan prinsip keadilan, transparansi, dan tanggung jawab. Pendekatan ini akan memastikan bahwa perlindungan hukum terhadap karya cipta tetap kuat dan efektif, sementara pada saat yang sama, mendorong inovasi teknologi yang berkelanjutan. Transformasi hukum semacam ini sangat penting, tidak hanya untuk menjawab tantangan yang ada sekarang, tetapi juga untuk mempersiapkan Indonesia dalam menghadapi masa depan yang semakin bergantung pada teknologi dan digitalisasi.<sup>17</sup>

### **3. Kebijakan Perusahaan dalam Mencegah dan Mengurangi Kerugian Akibat Pembajakan Konten Digital**

Pembajakan konten digital merupakan salah satu tantangan terbesar yang dihadapi perusahaan di era digital saat ini. Kerugian yang ditimbulkan tidak hanya bersifat finansial, tetapi juga dapat merusak reputasi dan mengurangi nilai karya intelektual perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan perlu menerapkan kebijakan yang efektif untuk mencegah pembajakan dan melindungi aset digitalnya.

Langkah awal yang krusial adalah memastikan bahwa setiap karya digital yang dihasilkan telah didaftarkan secara resmi sebagai hak cipta. Pendaftaran ini memberikan kekuatan hukum yang jelas apabila terjadi pelanggaran, sehingga perusahaan dapat mengambil tindakan hukum yang tepat. Perlindungan hak cipta juga menegaskan kepemilikan dan mengatur penggunaan konten secara legal, sehingga meminimalkan risiko penyalahgunaan oleh pihak tidak bertanggung jawab.

Dalam ranah perusahaan, prinsip partisipatif masyarakat sering diwujudkan melalui pelaksanaan Corporate Social Responsibility (CSR), yang merupakan komitmen

---

<sup>17</sup> Ni Komang Irma Adi Sukmaningsih, "Urgensi Pengaturan Hak Cipta Di Era Kecerdasan Buatan: Tantangan Dan Solusi Hukum Di Indonesia," 2025, hlm 18.

perusahaan untuk bertanggung jawab tidak hanya pada aspek ekonomi, tetapi juga lingkungan dan sosial di wilayah operasionalnya<sup>18</sup>. CSR tidak sekadar bertujuan untuk meningkatkan keuntungan finansial, melainkan juga berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta menjaga keberlanjutan lingkungan hidup. Melalui program CSR, perusahaan dapat membangun kemitraan yang konstruktif dengan komunitas sekitar dengan mendukung berbagai kegiatan yang membawa manfaat sosial dan ekologis. Dalam konteks pembajakan konten di era digital, CSR memiliki peranan strategis untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual dan mendorong penggunaan konten secara legal. Dengan demikian, CSR dapat menjadi instrumen efektif dalam memperkuat kesadaran kolektif dan menciptakan ekosistem digital yang adil serta berkelanjutan.

Setelah mengetahui bahayanya pembajakan konten terhadap perusahaan, maka dalam hal mengurangi risiko pembajakan konten, perusahaan perlu melakukan cara menghitung aset tak berwujud:

### 3.1. Aset Tak Berwujud dalam Konteks Industri Digital

Aset tak berwujud (*intangible assets*) merupakan sumber daya non-fisik yang memberikan manfaat ekonomi di masa mendatang bagi perusahaan. Tidak seperti aset berwujud yang dapat dilihat dan disentuh, aset tak berwujud seperti hak cipta, merek dagang, paten, dan lisensi memainkan peran penting dalam menciptakan nilai jangka panjang, terutama dalam sektor industri digital.

Menurut Kieso, Weygandt, dan Warfield dalam Pengantar Akuntansi 1 Berbasis IFRS, aset tak berwujud adalah aset jangka panjang yang tidak memiliki substansi fisik, tetapi memberikan hak dan keistimewaan kepada entitas pemilik. Aset ini hanya diakui apabila diperoleh melalui transaksi yang dapat diukur secara andal dan memiliki manfaat ekonomi masa depan.<sup>19</sup> Kieso juga menekankan bahwa penilaian terhadap aset tak berwujud sering kali memerlukan estimasi dan pertimbangan profesional, karena nilai ekonominya tidak selalu kasat mata dan sangat tergantung pada prospek arus kas di masa depan. Contoh nyata dari aset tak berwujud adalah hak cipta, paten, merek dagang, lisensi, dan goodwill.

Selaras dengan definisi dari Kieso, Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) No. 19 juga menyatakan bahwa aset tak berwujud harus diakui dalam laporan keuangan jika memenuhi dua kriteria utama: (1) perusahaan memiliki kendali atas aset tersebut, dan (2) aset tersebut diperkirakan akan memberikan manfaat ekonomi di masa depan serta biaya perolehannya dapat diukur secara andal.<sup>20</sup> Dalam praktiknya, pengakuan ini sangat relevan bagi perusahaan yang bergerak di bidang digital dan

<sup>18</sup> Narayana Khamil, "Kajian Normatif Tanggung Jawab Perusahaan Dikaitkan Dengan Prinsip-Prinsip Pengelolaan Lingkungan Hidup," *Journal of Indonesian Comparative of Syari'ah Law* 8(1) (2025): 145–52.

<sup>19</sup> D E Kieso, J J Weygandt, and T D Warfield, *Pengantar Akuntansi 1 Berbasis IFRS* (Edisi 2) (Jakarta: Salemba Empat, 2018), hlm 480.

<sup>20</sup> Ikatan Akuntan Indonesia, *Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan* (Jakarta: Ikatan Akuntan Indonesia, 2015), hlm 1-2.

teknologi, di mana kekayaan intelektual menjadi salah satu komponen paling penting dalam menciptakan keunggulan kompetitif.

Hak cipta atas konten digital menjadi salah satu bentuk aset tak berwujud yang paling bernilai dalam industri modern. Hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap karya kreatif seperti video, musik, perangkat lunak, dan konten visual. Nilai dari hak cipta tidak hanya berasal dari biaya produksinya, tetapi juga dari potensi pendapatan yang dihasilkan melalui distribusi, lisensi, atau hak eksklusif penggunaan. Oleh sebab itu, perusahaan media dan teknologi sangat bergantung pada pengelolaan hak cipta untuk menjaga keberlangsungan bisnis dan nilai perusahaan.

### 3.2. Pembajakan Konten Digital dan Dampaknya terhadap Nilai Aset Tak Berwujud

Salah satu ancaman terbesar terhadap nilai ekonomi aset tak berwujud adalah praktik pembajakan. Pembajakan konten digital mengacu pada penggunaan, distribusi, atau penggandaan karya berhak cipta tanpa izin dari pemiliknya. Di era digital, praktik ini semakin marak karena kemudahan akses internet dan lemahnya sistem pengawasan terhadap distribusi ilegal.

Contoh nyata dari dampak pembajakan terhadap perusahaan digital terjadi pada kasus *Vidio.com*, sebuah platform streaming berbayar yang menyediakan layanan siaran langsung, termasuk pertandingan olahraga. Pada tahun 2023, terjadi pembajakan konten secara masif oleh situs ilegal yang menayangkan ulang siaran dari *Vidio.com* tanpa lisensi. Akibatnya, perusahaan mengalami potensi kerugian besar dari sisi pelanggan berbayar dan pendapatan iklan<sup>21</sup>.

Dampak dari pembajakan seperti ini secara langsung memengaruhi nilai ekonomis dari aset tak berwujud berupa hak cipta. Jika suatu aset tidak lagi memberikan manfaat ekonomi sebagaimana diharapkan karena kebocoran atau penggunaan ilegal, maka perusahaan harus mempertimbangkan adanya penurunan nilai (*impairment*). PSAK No. 48 mengatur bahwa perusahaan wajib menilai apakah terdapat indikasi penurunan nilai atas aset, dan jika ya, maka nilai tercatat harus dikurangi hingga sebesar nilai yang dapat dipulihkan (*recoverable amount*). Dengan demikian, pembajakan berkontribusi terhadap penurunan nilai aset dan berdampak terhadap laporan laba rugi perusahaan.<sup>22</sup>

### 3.3. Audit Digital sebagai Alat untuk Melacak Pembajakan

Audit digital merupakan proses sistematis untuk mengevaluasi sistem teknologi informasi dan aktivitas digital dalam suatu organisasi guna memastikan efektivitas pengendalian internal, keamanan informasi, dan keandalan data. Dalam konteks pembajakan, audit digital sangat penting untuk mendeteksi, menelusuri, dan menghitung kerugian akibat distribusi ilegal aset digital.

---

<sup>21</sup> CNN Indonesia, “Vidio Rugi Akibat Pembajakan Siaran Langsung: Ini Kata Menkominfo,” [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), 2023, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231120110557-185-1034567/vidio-rugi-akibat-pembajakan-siaran-langsung-ini-kata-menkominfo>.

<sup>22</sup> Ikatan Akuntan Indonesia, *PSAK No. 48 Penurunan Nilai Aset*, 2009.

Romney dan Steinbart menjelaskan bahwa sistem informasi akuntansi memiliki peran penting dalam mengumpulkan, memproses, dan menyimpan data keuangan maupun non-keuangan yang relevan. Ketika sistem ini terintegrasi dengan teknologi informasi, maka audit terhadap sistem tersebut juga harus menyesuaikan dengan pendekatan teknologi. Mencakup keamanan siber, audit log, hingga deteksi aktivitas tidak sah.<sup>23</sup>

Melalui audit digital, perusahaan dapat memperoleh bukti kuat untuk digunakan dalam proses hukum serta menyusun laporan internal mengenai potensi kerugian akibat pembajakan. Sebagai contoh, apabila sebuah konten premium telah tersebar luas secara ilegal, audit digital dapat memberikan estimasi jumlah penonton ilegal, potensi kehilangan pendapatan, dan rekomendasi sistem pengamanan lanjutan seperti penggunaan DRM (*Digital Rights Management*), enkripsi, atau sistem akses terbatas.

Selain aspek investigatif, audit digital juga mendukung akuntabilitas pelaporan keuangan. Temuan dari audit digital dapat dijadikan dasar untuk menyesuaikan nilai aset tak berwujud dalam laporan keuangan sesuai dengan PSAK yang berlaku. Dengan demikian, informasi keuangan perusahaan akan lebih relevan, andal, dan mencerminkan risiko serta nilai ekonomis yang sebenarnya dari hak cipta yang dimiliki.

### 3.4. Integrasi PSAK dan Audit Digital dalam Perlindungan Aset Tak Berwujud

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara standar akuntansi (PSAK) dan audit digital sangat penting dalam pengelolaan aset tak berwujud di era digital. PSAK menyediakan kerangka teoritis dan pedoman akuntansi yang objektif dalam pengakuan, pengukuran, serta pelaporan aset tak berwujud. Sementara itu, audit digital memberikan pendekatan praktis dan teknologi dalam mendeteksi serta menghitung dampak nyata dari risiko seperti pembajakan. Sinergi antara keduanya menciptakan sistem pengelolaan aset tak berwujud yang tidak hanya sesuai dengan standar akuntansi, tetapi juga adaptif terhadap tantangan dan risiko dunia digital. Dengan menerapkan audit digital secara berkala dan merujuk pada standar akuntansi yang berlaku, perusahaan dapat menjaga keberlanjutan nilai asetnya, melindungi hak kekayaan intelektual, dan meningkatkan kepercayaan pemangku kepentingan melalui pelaporan yang transparan dan akuntabel.

Dengan memahami bahwa asset tak berwujud itu penting dalam mengurangi risiko pembajakan konten tersebut, perusahaan dapat menciptakan sistem perlindungan yang komprehensif dan efektif dalam mencegah kerugian akibat pembajakan konten digital. Pendekatan yang menyeluruh ini tidak hanya melindungi aset perusahaan, tetapi juga mendukung pertumbuhan industri kreatif secara berkelanjutan. Respon perusahaan terhadap pembajakan harus cepat, terkoordinasi, dan melibatkan berbagai langkah strategis.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Marshall B Romney and Paul John Steinbart, *Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 3.01 (Jakarta: Salemba Empat, 2015), hlm 378-380.

<sup>24</sup> Rahayu Mardikaningsih and others, "Perlindungan Hak Cipta: Perspektif Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan," *Jurnal Begawan Hukum (JBH)* 2, no. 1 (2024): hlm 293.

### 1) Penegakan Hukum dan Pengawasan Ketat

Perusahaan biasanya bekerja sama dengan pihak berwenang untuk memperketat pengawasan dan menindak pelaku pembajakan sesuai Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Langkah ini mencakup pelaporan pelanggaran, pengajuan gugatan hukum, dan pemberian sanksi pidana yang tegas untuk memberikan efek jera. Penggunaan teknologi juga membantu dalam mendeteksi dan mengawasi situs-situs ilegal yang menyebarkan konten bajakan. Selain itu, dukungan terhadap peraturan seperti *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) juga dapat membantu perusahaan untuk aktif dalam melakukan pelaporan terhadap situs-situs pelanggar dan mendorong tindakan hukum terhadap pelaku pembajakan.

### 2) Kolaborasi Lintas Sektor

Respon efektif melibatkan kolaborasi antara perusahaan, asosiasi industri seperti AVISI, pemerintah, kepolisian, dan penyedia platform digital. Misalnya, AVISI bersama Kementerian Kominfo dan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) aktif melakukan edukasi dan penindakan terhadap situs bajakan. Kerja sama ini memperkuat upaya pemberantasan pembajakan dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif yang sehat.

### 3) Respons Cepat terhadap Kasus Spesifik

Dalam kasus pembajakan konten streaming langsung, seperti yang dialami oleh platform Vidio, respon harus sangat cepat dengan penghapusan konten ilegal dalam hitungan menit dan penindakan hukum terhadap pelaku. Hal ini penting untuk menjaga keberlangsungan bisnis dan memberikan efek jera.

## PENUTUP

Perlindungan hak cipta di era digital menjadi isu yang semakin kompleks dan mendesak untuk direspon secara holistik. Penelitian ini menunjukkan bahwa peran hukum hak cipta sangat vital dalam mengatur pembajakan konten digital, terutama dengan semakin berkembangnya media distribusi online. Meskipun telah ada regulasi seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, penegakannya belum sepenuhnya efektif karena lemahnya pengawasan dan karakteristik pelanggaran digital yang bersifat lintas batas dan anonim.

Tantangan semakin meningkat seiring berkembangnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), yang memungkinkan terciptanya karya tanpa keterlibatan langsung manusia. Hal ini menimbulkan kekosongan normatif karena karya berbasis AI belum diatur secara eksplisit dalam hukum hak cipta Indonesia, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum dalam hal kepemilikan dan tanggung jawab.

Di sisi lain, dilihat dari aktor non negara yaitu perusahaan memiliki peran strategis dalam mencegah dan memitigasi kerugian akibat pembajakan konten melalui kebijakan internal seperti pendaftaran hak cipta, penerapan audit digital, dan pemanfaatan teknologi pengamanan seperti DRM. Pendekatan kolaboratif antara negara, sektor swasta, dan masyarakat menjadi kunci untuk membentuk ekosistem digital yang adil dan

berkelanjutan. Dengan demikian, urgensi harmonisasi regulasi dengan perkembangan teknologi, serta partisipasi aktif semua pihak, menjadi pondasi utama untuk memperkuat perlindungan hak cipta dalam menghadapi tantangan era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia. "Vidio Rugi Akibat Pembajakan Siaran Langsung: Ini Kata Menkominfo." [www.cnnindonesia.com, 2023.](http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231120110557-185-1034567/vidio-rugi-akibat-pembajakan-siaran-langsung-ini-kata-menkominfo)  
[https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231120110557-185-1034567/vidio-rugi-akibat-pembajakan-siaran-langsung-ini-kata-menkominfo.](https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231120110557-185-1034567/vidio-rugi-akibat-pembajakan-siaran-langsung-ini-kata-menkominfo)
- Deniesa, Salsabilla, Dela Rinanda Putri, and Arqam Amrullah. "Copyright Protection for Creators of Digital Artwork." *Indonesian Comparative Law Review* 4, no. 1 (2021): 43–58.
- Fadillah, Rafly Nauval. "Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) Dari Perspektif Hak Cipta Dan Paten." *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 2, no. 2 (2024).
- Hadjon, Philipus M. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia*. Surabaya: PT. Bina Ilmu, 2012.
- Hartati, Sri. *Kecerdasan Buatan Berbasis Pengetahuan*. UGM Press, 2021.
- Hz, Evi Deliana. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dari Konten Berbahaya Dalam Media Cetak Dan Elektronik." *Jurnal Ilmu Hukum Riau* 3, no. 2 (2012): 9138.
- Indonesia, Ikatan Akuntan. *Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Ikatan Akuntan Indonesia, 2015.
- . *PSAK No. 48 Penurunan Nilai Aset*, 2009.
- Jaman, Ujang Badru, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital." *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3(1) (2021): 12–20.
- Khamil, Narayana. "Kajian Normatif Tanggung Jawab Perusahaan Dikaitkan Dengan Prinsip-Prinsip Pengelolaan Lingkungan Hidup." *Journal of Indonesian Comparative of Syari'ah Law* 8(1) (2025): 145–52.
- Kieso, D E, J J Weygandt, and T D Warfield. *Pengantar Akuntansi 1 Berbasis IFRS (Edisi 2)*. Jakarta: Salemba Empat, 2018.
- KUHPerdata. "Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Pasal 1367 Ayat (1) Dan (3)." [lbhpengayoman.unpar.ac.id, 2022.](https://lbhpengayoman.unpar.ac.id/vicarious-liability-berdasarkan-kitab-undang-undang-hukum-perdata/)  
<https://lbhpengayoman.unpar.ac.id/vicarious-liability-berdasarkan-kitab-undang-undang-hukum-perdata/>.
- Mardikaningsih, Rahayu, and others. "Perlindungan Hak Cipta: Perspektif Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan." *Jurnal Begawan Hukum (JBH)* 2, no. 1 (2024): 288–97.
- Mossoff, Adam. "Saving Locke from Marx: The Labor Theory of Value in Intellectual Property Theory." *Social Philosophy & Policy* 29(2) (2012): 284–300.
- Raharja, Gan Gan Gunawan. "Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film." *Jurnal Meta-Yuridis* 3, no. 2 (2020): 91–92.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28. *Tentang Hak Cipta, Lembaran Negara*

Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Pasal 113. Pemerintah Republik Indonesia, 2014.

Romney, Marshall B, and Paul John Steinbart. *Sistem Informasi Akuntansi*. Vol. 3.01. Jakarta: Salemba Empat, 2015.

Simatupang, Khwarizmi Maulana. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021): 67.

Soekanto, Soerjono. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.

Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press, 2015.

Solum, L. B. "Legal Personhood for Artificial Intelligences." *North Carolina Law Review* 70(4) (1992): 1–13.

Sukmaningsih, Ni Komang Irma Adi. "Urgensi Pengaturan Hak Cipta Di Era Kecerdasan Buatan: Tantangan Dan Solusi Hukum Di Indonesia," 2025.

