

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum *Pay Per View*

#### 1. Pengertian

*Pay per view* (PPV) adalah model layanan di mana penonton membayar sejumlah uang untuk menonton acara tertentu, biasanya melalui televisi atau platform streaming. Acara yang ditawarkan melalui PPV seringkali berupa acara khusus, seperti pertandingan olahraga (seperti tinju, MMA, atau gulat), konser, atau acara hiburan premium yang tidak tersedia melalui saluran biasa atau layanan langganan. Menurut Pauline Huang dalam jurnal internetnya menjelaskan bahwa *pay per view* adalah bisnis siaran yang memperbolehkan pembuat konten menjual acara siaran langsung dengan hanya sekali membayar atau berlangganan dengan menetapkan suatu harga tertentu untuk dapat menonton acara atau konten secara spesifik sebagaimana yang diinginkan oleh pembeli.<sup>10</sup>

*Pay per view* pertama kali dilakukan di Amerika pada tahun 1948 yang pada saat itu menayangkan siaran tinju antara Joe Louis melawan Jersey Joe Walcott, acara tersebut disiarkan secara langsung menggunakan *closed-circuit television* (CCTV).<sup>11</sup> Pada kala itu. Sistem siaran ini semakin banyak digunakan setelah terkenalnya petinju Amerika yaitu Muhammad Ali pada tahun 1960-1970. Dengan tajuk "*The rumble In The Jungle*" sistem *pay per view* ini mendapatkan pembelian sebesar 50.000.000 (lima puluh juta) pembeli di seluruh dunia pada tahun 1974<sup>12</sup>. Setelah semakin tingginya penggunaan sistem ini, maka sistem *pay per view* mulai digunakan di televisi pada tahun 1980.

---

<sup>10</sup> Huang, Pauline. What is PPV Streaming and How Does Pay Per View Work?, <https://www.yololiv.com/blog/what-is-ppv-streaming-and-how-does-pay-per-view-work/>. Diakses tanggal 22 Desember 2024

<sup>11</sup> Bajaj, M. PPV: The benefits of pay per view and how to succeed with it. <https://blog.ventunotech.com/pay-per-view-tips>. Diakses tanggal 22 Desember 2024

<sup>12</sup> Barton, J. Rumble in the Jungle: The fight that defined a decade, 50 years on. <https://edition.cnn.com/2024/10/30/sport/rumble-in-the-jungle-50-years-on-spt-intl/index.html>. Diakses tanggal 22 Desember 2024

Cara menggunakan sistem ini adalah dengan memilih konten yang ingin ditonton dan melakukan pembayaran secara langsung pada situs *web* atau aplikasi yang menyiarkan tayangan tersebut. Setelah melakukan pembayaran maka pembeli akan diberi surat elektronik berupa kode atau tautan untuk mengakses siaran tersebut. Sistem ini dapat dilakukan secara mandiri oleh promotor acara dengan membuat situs siaran dan *web* sendiri atau berkerjasama dengan aplikasi siaran seperti ESPN, DAZN, atau Vidio.

Hal-hal yang membedakan dari sistem siaran *pay per view* ketimbang sistem siaran lain adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

1. Harga premium (*Premium pricing*);

Sistem *pay per view* memperbolehkan pembuat konten untuk menyediakan konten eksklusif dengan tarif yang lebih mahal, hal ini membuat pemilik konten dapat kebebasan untuk memberikan nilai dari apa yang mereka sajikan.

2. Wawasan audiens (*Audience Insights*)

*Pay per view* memperbolehkan audiens mereka untuk memberikan tanggapan atau wawasannya untuk membantu pembuat konten dapat terus berkembang kedepannya, yang membuat banyak penonton tertarik dan menaikkan pendapatan pembuat konten.

3. Diversifikasi (*Diversification*);

Banyaknya industri yang menawarkan sistem siaran *pay per view* yang membuat banyak orang tertarik dengan konten yang disajikan.

4. Perubahan pasar (*Shifting Market*);

---

<sup>13</sup> Tainsky, Scott. Determinants of Pay-Per-View Broadcast Viewership in Sports: The Case of the Ultimate Fighting Championship. Illinois. Journal of Sport Management. 2012. Hal.44

Dengan berkembangnya siaran digital dan pengunduhan offline, penyedia layanan televisi kabel dan platform siaran berfokus pada genre untuk menggaet preferensi penonton. Hal itu membuat siaran *pay per view* dapat memasuki pasar yang *niche*.

#### 5. Keuntungan finansial (*Financial benefits*).

Apabila dilakukan dengan benar sistem siaran ini akan sangat menguntungkan pembuat konten, karena banyaknya pembeli yang berkeinginan untuk membayar berapapun untuk konten yang eksklusif.

Berdasarkan hukum di Amerika pembajakan sistem siaran *pay per view* diatur dalam pada *Criminal Resource Manual 1852. Copyright Infringement -- Penalties -- 17 U.S.C. 506(a) And 18 U.S.C 2319*, Pasal tersebut menjelaskan setiap orang yang bersalah atas tindakan mereproduksi atau menyebarkan, membuat 10 salinan, atau membajak konten dengan nilai lebih besar dari \$2.500 Dollar Amerika, dapat penjara selama-lamanya selama 5 tahun dan/atau denda yang dapat menyentuh angka \$250,000 Dollar Amerika. Apabila terbukti bersalah pelaku juga dibebankan seluruh biaya pengacara dan biaya pengadilan.<sup>14</sup>

## 2. *Pay Per View* Di Indonesia

Di Indonesia penggunaan sistem siaran *pay per view* pertama kali digunakan oleh *holywings sport show* (HSS) pada Juni 2022. Siaran tersebut merupakan siaran olahraga tinju yang mempertemukan Defry Palulu melawan Asad Asif Khan. Acara yang bertajuk HSS Jilid II ini menggunakan sistem siaran *pay per view* bertujuan untuk meningkatkan bayaran dari atlet yang bertanding agar memiliki taraf hidup yang tinggi.<sup>15</sup> Promotor acara menetapkan harga sebesar Rp 35.000 untuk dapat menonton siaran olahraga menggunakan sistem siaran *pay per*

---

<sup>14</sup> Rosenblum, H, A. I Received a UFC Subpoena – What Should I Do?, <https://rosenblumlaw.com/copyright-infringement-defense/>. diakses pada tanggal 22 Desember 2024

<sup>15</sup> Gonsaga, Aloysius. Tayangan Berbayar alias Pay-per-view Jadi Gebrakan untuk Tingkatkan Bayaran Petinju. <https://www.kompas.com/sports/read/2022/06/07/04200098/tayangan-berbayar-alias-pay-per-view-jadi-gebrakan-untuk-tingkatkan>. diakses pada tanggal 22 Desember 2024

*view*. Acara ini bekerja sama dengan platform siaran olahraga bernama Vidio untuk menyiarkan acara tersebut.

Sistem siaran ini kemudian digunakan Kembali dalam acara Byon Combat Showbiz Volume 3 yang digelar pada pertengahan tahun 2024 yang cukup terbilang sukses. Acara ini menggaet pembelian pay per view sebesar 300.018 (tiga ratus delapan belas ribu), jumlah tersebut meningkat tiga kali dibandingkan dengan *pay per view Ultimate Fighting Championship* (UFC) saat mereka menggunakan sistem siaran ini pertama kali.<sup>16</sup> Namun, acara tersebut tidak luput dari pembajakan oleh individu atau kelompok yang tidak berwenang mendistribusikan siaran tersebut kembali secara langsung pada akun X mereka masing-masing.

## **B. Tinjauan Umum Hak Cipta**

### **1. Pengertian**

Hak cipta di definisikan sebagai hak eksklusif pencipta muncul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan tetap memperhatikan pembatasan sebagaimana diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Penjelasan tersebut diambil dari Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Selain itu definisi dari hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pencipta atau pemegang hak bertujuan untuk mengatur pemanfaatan serta pengalihan atas hasil karya cipta yang mereka miliki, baik itu berupa karya tulis, musik, seni, film, perangkat lunak (*software*), dan karya kreatif lainnya. Hak ini melindungi hasil karya intelektual dan memberu wewenang kepada pencipta untuk menikmati hasil ekonomi dari ciptanya serta mengontrol distribusi karya tersebut. Karya-karya tersebut memperoleh perlindungan hukum hanya setelah

---

<sup>16</sup> Thomas. Disiarkan Vidio, Byon Combat Pecahkan Rekor Pembelian Pay Per View Tertinggi di Asia. <https://www.liputan6.com/bola/read/5646096/disiarkan-vidio-byon-combat-pecahkan-rekor-pembelian-pay-per-view-tertinggi-di-asia>. diakses pada tanggal 22 Desember 2024

diwujudkan dalam bentuk ciptaan yang nyata atau sebagai ekspresi yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dan sejenisnya.<sup>17</sup>

## **2. Subyek dan Objek Hak Cipta**

Pencipta dan kepemilikannya atas Hak Cipta adalah hasil yang menjadikan hasil ciptaan tersebut menjadi suatu karya yang didasari oleh hak cipta. Seorang pencipta harus memiliki Identitas dan status yang jelas guna menetapkan kepemilikan atas hak cipta.<sup>18</sup> Maka dari itu sebuah hak cipta memiliki ruang lingkup subyek dan objek dari ciptaan atau karya tersebut.

Subjek hak cipta merujuk pada pihak-pihak yang memiliki hak atau kewajiban terkait dengan karya cipta yang diatur dalam undang-undang hak cipta. Subjek disini dapat berupa individu, badan hukum, atau entitas lain yang terlibat dalam penciptaan, pemilikan, atau pengelolaan hak cipta atas suatu karya. Subjek hak cipta memiliki hak-hak tertentu yang terkait dengan penggunaan dan perlindungan karya cipta mereka.

Objek hukum hak cipta merujuk pada karya cipta yang dapat dilindungi oleh hak cipta. Dengan kata lain, objek hukum hak cipta adalah karya yang diciptakan oleh individu atau kelompok yang memenuhi kriteria tertentu untuk mendapatkan perlindungan hukum. Karya-karya tersebut diberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan, distribusi, dan reproduksi karya tersebut.

## **3. Hak Ekonomi dan Hak Moral**

Dalam sistem hukum hak cipta, terdapat dua jenis hak utama yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Kedua hak ini memberikan perlindungan yang berbeda terhadap karya cipta, dengan fokus yang berbeda pula.

---

<sup>17</sup> Ramadhan, M.C dkk. 2023 Buku Ajar HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL. Sumatera Utara. Universitas Medan Area Press. Hal. 19

<sup>18</sup> Ibid., 20

Hak ekonomi atau *financial rights* memberikan pencipta atau pemegang hak cipta kontrol penuh atas penggunaan komersial karya cipta mereka. Ini mencakup hak untuk memperoleh manfaat finansial dari karya tersebut. Pemegang hak ekonomi berhak untuk mengizinkan atau melarang orang lain untuk memanfaatkan karya cipta dalam berbagai cara. Adapun beberapa fungsi hak ekonomi sebagai berikut:

A. Hak reproduksi atau pengadaan;

Hak produksi merupakan hak pencipta untuk menggandakan ciptaanya, hak ini adalah penjelasan dari hak ekonomi pencipta. Dalam pengertian umum, reproduksi memiliki arti yang sama dengan memperbanyak, yaitu menambah jumlah sesuatu. Hak Pencipta untuk menggandakan ciptaanya, yang merupakan hak ekonomi si pencipta.<sup>19</sup> Hak ini telah diatur dalam Konvensi Berne maupun Konvensi Universal yang mana umumnya setiap negara mengenal dan mengatur hak ekonomi ini.

B. Hak adaptasi;

Hak adaptasi merupakan salah satu jenis hak ekonomi dalam sistem hukum hak cipta yang memungkinkan pemegang hak cipta untuk mengizinkan atau melarang orang lain dalam membuat karya turunan berdasarkan karya cipta asli mereka. Dalam konteks hak cipta, karya turunan merujuk pada karya baru yang diubah atau disesuaikan dari karya yang sudah ada. Hak adaptasi membuat pemegang hak cipta atas karya asli memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang orang lain untuk mengadaptasi karya mereka menjadi karya turunan. Dengan kata lain, orang lain tidak bisa membuat karya turunan tanpa izin dari pemegang hak cipta, kecuali jika ada pengecualian khusus yang diatur dalam undang-undang

C. Hak distribusi;

Hak distribusi adalah salah satu jenis hak ekonomi dalam hak cipta yang memberikan pemegang hak cipta kontrol atas distribusi salinan karya cipta mereka kepada publik. Dengan

---

<sup>19</sup> Ibid., 25

kata lain, pemegang hak cipta berhak untuk mengizinkan atau melarang orang lain untuk mendistribusikan salinan dari karya cipta mereka, baik dalam bentuk fisik maupun dalam bentuk digital. Hak distribusi termasuk dalam hak ekonomi karena berkaitan dengan pengendalian dan pemanfaatan komersial karya cipta.

Hak ini bertujuan untuk memberikan insentif ekonomi kepada pencipta atau pemegang hak cipta atas karya mereka, dengan memungkinkan mereka untuk mendapatkan keuntungan dari penjualan atau penyewaan karya tersebut. Dengan kata lain, hak distribusi memungkinkan pencipta untuk memperoleh pendapatan dari karya cipta mereka yang dapat didistribusikan ke pasar.

D. *Droit de suite*;

Hak ekonomi selanjutnya adalah *Droit de suite* yang berlaku untuk karya seni visual, seperti lukisan, patung, dan karya seni rupa lainnya yang lahir dari *Berne Convention*. Meskipun umumnya hak cipta melibatkan hak atas reproduksi, distribusi, dan adaptasi, *droit de suite* memberi hak kepada pencipta karya seni untuk mendapatkan pendapatan tambahan setiap kali karya seni mereka dijual kembali setelah penjualan pertama. Sebagai hak ekonomi, *droit de suite* memberikan insentif finansial kepada pencipta karya seni<sup>20</sup>, terutama ketika karya mereka naik nilainya di pasar sekunder. Hak ini melindungi pencipta karya dari ketimpangan finansial yang mungkin terjadi jika karya seni mereka dijual dengan harga rendah pada penjualan pertama, namun nilainya kemudian meningkat pesat setelah karya tersebut berpindah tangan.

*Droit de suite* juga memberi keadilan ekonomi kepada pencipta karya seni, dengan memastikan mereka tetap memperoleh keuntungan dari karya mereka meskipun kepemilikan fisik karya tersebut telah beralih kepada kolektor atau pihak lain. Hal ini juga membantu

---

<sup>20</sup> Wicaksono, Rifki Alfian Dkk. 2024. Transplantasi Pengaturan Resale Rights (*Droit De Suite*) Prancis ke dalam Sistem Hukum Hak Cipta Indonesia. *JOURNAL OF INTELLECTUAL PROPERTY (JIPRO)*. Hal. 55

menjaga penghargaan terhadap karya seni dan mendukung pendapatan yang berkelanjutan bagi seniman.

#### E. Hak pinjaman Masyarakat.

Hak pinjaman masyarakat memberikan pemegang hak cipta berwenang secara eksklusif untuk mengatur apakah karyanya dapat dipinjamkan kepada masyarakat, termasuk memberikan persetujuan atau menolak penggunaan tersebut. Ini berarti pemegang hak cipta dapat memperoleh kompensasi finansial atas setiap peminjaman karya cipta mereka yang dilakukan oleh pihak lain, seperti perpustakaan, toko sewa, atau platform peminjaman digital. Hak ini bertujuan sebagai kontrol dan kompensasi finansial kepada pencipta atau pemegang hak cipta setiap kali karya mereka dipinjamkan kepada publik. Hak ini memberikan pencipta kesempatan untuk mendapatkan royalti atau pembayaran atas peminjaman karya mereka, meskipun karya tersebut tidak dijual secara langsung. Dengan hak ini, pencipta dapat memperoleh manfaat finansial meskipun karyanya hanya dipinjam, bukan dijual.

Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi atau kehormatan dari pencipta terhadap karya cipta yang telah mereka buat. Berbeda dengan hak ekonomi, yang berfokus pada aspek finansial dari karya cipta (seperti hak untuk mendistribusikan atau menjual karya tersebut), hak moral berkaitan dengan perlindungan terhadap hubungan pencipta dengan karya cipta mereka dan integritas karya tersebut.

Hak moral memberikan pencipta hak untuk diakui sebagai pencipta (pengakuan nama) dan untuk melindungi kesatuan serta keutuhan karya cipta mereka. Hak ini mencakup hak pencipta untuk menyertakan namanya pada karya ciptaanya dan memberikan kewenangan untuk melarang pihak lain melakukan perubahan karyanya, termasuk judul atau subjudul ciptaanya.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Henry Soelistyo. 2011. Hak Cipta Tanpa Hak Moral Jakarta. Raja Grafindo Persada. Hal.47

Menurut Hasibuan dalam Hak Cipta hak moral mencakup tiga aspek utama yaitu<sup>22</sup>

- a. Hak untuk diakui sebagai pencipta (*Right of Attribution atau Right of Paternity*);
- b. Hak untuk mempublikasi (*Right of Publication*);
- c. Hak untuk melindungi integritas karya (*Right of Integrity*).

Di luar negeri hak moral bergantung bergantung pada yurisdiksi dan peraturan masing-masing negara, hak moral memiliki tingkat pengakuan yang bervariasi, tetapi pada umumnya, hak moral adalah hak yang tidak dapat dialihkan atau dijual. Walaupun Hak Ekonomi telah diberikan lisensi atau dialihkan kepada pihak lain, hak moral tetap terikat pada pencipta karya tersebut.

*World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang menjadi otoritas internasional dalam pengelolaan dan perlindungan hak kekayaan intelektual menjelaskan bahwa Hak Moral memungkinkan para penulis dan pencipta untuk mengambil tindakan tertentu guna mempertahankan dan melindungi keterkaitan mereka dengan karya mereka.<sup>23</sup>

Sebagai contoh di Eropa hak moral diakui dengan sangat kuat, sesuai dengan ketentuan dalam Konvensi Bern yang menerapkan aturan terkait perlindungan hak cipta internasional. Di banyak negara Eropa, hak moral menjadi bagian esensial yang tidak dapat dipisahkan dari hak cipta dan tidak dapat dicabut atau dialihkan oleh pencipta.<sup>24</sup>

Sedangkan di Amerika Serikat hak moral diatur oleh *Visual Artists Rights Act* (VARA) yang memberikan perlindungan kepada seniman visual (seperti pelukis dan pematung) terkait dengan pengakuan dan integritas karya mereka.<sup>25</sup> Namun, perlindungan hak moral lebih terbatas dibandingkan dengan negara-negara Eropa.

---

<sup>22</sup> Eristadora, Stephanie Dkk. 2024. Comparison of Moral and Economic Rights Between Indonesia and France. *Journal of Contemporary Law Studies*. Volume 2. Hal. 35

<sup>23</sup> World Intellectual Property Organization. 2016. *Understanding Copyright and Related Rights*. Geneva. Hal. 9

<sup>24</sup> Eristadora, Stephanie dkk. 2024. Comparison of Moral and Economic Rights Between Indonesia and France. *Tegal. Journal of Contemporary Law Studies*. Volume 2. Hal. 34

<sup>25</sup> Haryono. PRINSIP PERLINDUNGAN HAK CIPTA SEBAGAI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM KAJIAN FILOSOFI DAN TEORI. Hal.11

#### 4. Hak Terkait

Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau Lembaga penyiaran yang mana hal tersebut termasuk dalam Hak Terkait yang berkaitan dengan Hak Cipta. Penjelasan tersebut diambil dari isi Pasal 1 ayat (5) Undang-Undang Hak Cipta. Konsep Hak Cipta berbeda dengan Hak Terkait dalam hal cakupan dan penerapannya, yang mana Hak Cipta berfokus dalam melindungi karya ciptanya sedangkan Hak Terkait memberikan perlindungan hukum bagi individu, badan hukum, maupun lembaga yang terlibat dalam penyampaian dan penyebarluasan karya kepada publik.

Hak Terkait pada Hak Cipta meliputi:

a. Hak moral Pelaku Pertunjukan;

Hak moral pelaku pertunjukan adalah hak yang secara melekat dimiliki oleh pelaku pertunjukan dan tidak dapat dihapus atau ditiadakan dengan alasan apa pun, meskipun hak ekonominya telah dialihkan kepada pihak lain. Hak ini memberikan perlindungan kepada individu atau kelompok yang berperan langsung dalam penyelenggaraan pertunjukan yang menampilkan karya cipta dalam bentuk pertunjukan.

b. Hak ekonomi Pelaku Pertunjukan;

Hak ini meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, melarang pihak lain untuk melakukan penyiaran, fiksasi pertunjukan yang belum di fiksasi, pengandaan, pendistribusian, penyewaan, dan penyediaan. Hak ekonomi ini memberikan pemegang Hak Cipta memiliki kendali penuh atas pemanfaatan karya cipta mereka dalam bentuk pertunjukan atau pementasan di depan umum. Hak ini meliputi kewenangan untuk memberikan izin atau melarang pihak lain dalam menampilkan karya cipta tersebut. mereka di tempat-tempat publik, baik itu secara langsung maupun melalui media seperti televisi atau internet. Hak pertunjukan adalah hak eksklusif yang memberikan pencipta atau pemegang hak cipta kontrol atas penampilan publik karya mereka.

c. Hak ekonomi Produser Fonogram; dan

Hak ekonomi ini memberikan hak kepada produser fonogram meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk : penggandaan atas fonogram, pendistribusian fonogram asli maupun salinan, penyewaan kepada publik atas salinan fonogram, penyediaan atas fonogram dengan atau tanpa kabel yang dapat diakses publik.

d. Hak ekonomi Lembaga penyiaran.

Lembaga penyiaran memiliki hak ekonomi yang meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan: penyiaran ulang, komunikasi siaran, fiksasi siaran dan atau penggandaan fiksasi siaran. Hak penyiaran ini memberikan kontrol penyiaran karya cipta mereka kepada publik melalui berbagai media komunikasi, seperti radio, televisi, atau platform digital. Hak ini memberikan kewenangan eksklusif kepada pemegang hak cipta untuk memberikan izin atau menolak penggunaan karya oleh pihak lain dalam menyiarkan karya mereka ke publik, baik secara langsung (*live*) maupun rekaman. Hak penyiaran memberikan pemegang hak cipta kendali penuh terhadap penyebaran karya mereka melalui media komunikasi massa, seperti radio dan televisi, serta media digital dan platform online.

## 5. Hak Siar dan Lisensi

Hak siar merupakan hak yang dimiliki oleh pihak yang memperoleh hak untuk menyiarkan suatu karya yang dilindungi hak cipta. Hak siar ini terkait dengan penyiaran, pemutaran, atau distribusi karya cipta melalui media massa, televisi, radio, atau platform digital, yang hanya dapat dilakukan dengan izin dari pemegang hak cipta. Dalam Undang-undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak menjelaskan secara eksplisit perihal definisi hak siar, tetapi pada Pasal 25 ayat (2) menjelaskan bahwa hak siar meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan: penyiaran ulang siaran, komunikasi siaran, fiksasi siaran dan/atau penggandaan fiksasi siaran.

Lisensi dalam Undang-Undang Hak Cipta merujuk pada pemberian otorisasi oleh pemegang hak cipta kepada pihak ketiga untuk memanfaatkan karya cipta mereka dengan cara tertentu dan dalam periode waktu yang telah ditentukan. Lisensi dapat berupa lisensi eksklusif atau lisensi non-eksklusif, dan pemberian lisensi ini penting untuk memungkinkan pemegang hak cipta mendapatkan kemanfaatan dari karya mereka tanpa harus langsung mengeksekusi semua hak yang dimiliki.

## **6. Pelanggaran Hak Cipta**

Pelanggaran atas hak cipta telah diatur pada Undang-undang Hak Cipta, pada Undang-undang tersebut menjelaskan bagaimana mekanisme cara mendaftarkan suatu karya agar memiliki kekuatan hukum hak cipta dan bagaimana cara menanggulangi tindakan pelanggaran atas hak cipta. Tindakan pelanggaran yang umum terjadi adalah pembajakan karya untuk didistribusikan kembali dengan dijual atau disiarkan secara gratis melalui cara yang melanggar hukum atau tanpa persetujuan dari pemegang hak cipta.

Pada Bab VI Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan apa saja ketentuan yang mengatur pembatasan dalam penggunaan karya yang memiliki hak cipta, termasuk hal-hal yang diperbolehkan dan yang dilarang. Pada pasal-pasal tersebut menjelaskan hal-hal apa saja yang diperbolehkan dan bagaimana mekanisme untuk dapat mendistribusi, menggandakan, dll. daripada hasil karya yang memiliki hak cipta. Sebagai contoh, apabila ingin menyebarluaskan suatu karya yang dilindungi hak cipta, sang distributor harus meminta izin kepada sang pencipta atau pemilik hak cipta tersebut dan/atau membeli atau memiliki lisensi atas karya tersebut.

Selain daripada apa yang tertera pada batasan-batasan hak cipta maka dapat dianggap sebagai perbuatan melanggar hak cipta. Sebagai pencipta dan pemegang hak cipta atas karya tersebut, individu yang bersangkutan berhak mengajukan gugatan terkait pelanggaran hak cipta yang terjadi.

Sebagai pencipta yang dirugikan dari pelanggaran hak cipta, pencipta dapat melakukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga. Selain gugatan pencipta atau pemegang hak cipta dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga.

## 7. Pembajakan Karya

### a. Pengertian

Pembajakan atau piracy adalah tindakan ilegal yang melibatkan penggandaan, distribusi, atau penggunaan suatu produk atau karya tanpa izin atau lisensi dari pemilik hak yang dilindungi oleh Undang-undang.<sup>26</sup> Pembajakan umumnya terjadi pada produk-produk yang dilindungi hak cipta, seperti perangkat lunak, musik, film, buku, dan karya seni digital.

World Intellectual Property Organization (WIPO) menjelaskan pembajakan adalah:<sup>27</sup>

Pembajakan di bidang hak cipta dan hak terkait diartikan sebagai pembajakan ciptaan-ciptaan karya tulis atau rekaman suara dengan menggunakan alat apapun untuk diumumkan dan juga untuk disiarkan langsung tanpa izin penciptanya. Pengalih wujudan secara tidak sah suatu pertunjukan langsung dapat digolongkan dalam bahasa sehari-hari sebagai penyelundupan.

Adapun beberapa bentuk pembajakan umum yang terjadi meliputi:<sup>28</sup>

#### 1. Pembajakan Perangkat Lunak (*Software Piracy*);

Pengadaan atau penggunaan *software* tanpa lisensi yang sah. Hal ini termasuk dalam instalasi perangkat lunak bajakan atau pembelian perangkat lunak ilegal.

#### 2. Pembajakan Media Digital;

<sup>26</sup> Nahrowi. PLAGIAT DAN PEMBAJAKAN KARYA CIPTA DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL. Jurnal Filsafat dan Budaya Hukum. Hal.230

<sup>27</sup> Damian, Edy. Plagiat dan pembajakan sebagai Pelanggaran Hukum Hak Cipta. Jurnal Hukum Internasional. Vol. 3 No. 2. Hal.203

<sup>28</sup> Smallridge, J,L. Crime Specific Neutralizations: An Empirical Examination of Four Types of Digital Piracy. International Journal of Cyber Criminology. Vol. 7 issue No.2. Hal. 128

Pengunduhan atau penyebaran film, music, atau buku secara illegal melalui internet. Ini termasuk dalam berbagai file atau siaran konten tanpa izin dari pembuatnya.

### 3. Pembajakan Konten Web.

Menyalin atau mengkloning konten situs web tanpa izin, seperti artikel, gambar, atau desain yang dimiliki oleh pihak lain.

Pembajakan dapat merugikan industri yang terlibat, karena mengurangi pendapatan yang seharusnya diterima oleh pencipta karya atau perusahaan yang memiliki hak cipta. Selain itu, pembajakan juga bisa menurunkan kualitas dan integritas produk, karena produk bajakan sering kali tidak aman atau mengandung virus.<sup>29</sup>

#### b. Pembajakan Karya Digital

Pembajakan digital merupakan perilaku tidak berizin terhadap karya, distribusi, dan konsumsi perangkat lunak, e-book, film, musik, dll.<sup>30</sup> Hal ini merupakan tindakan illegal untuk memproduksi ulang dan mendistribusi konten hak cipta melewati perangkat elektronik untuk menciptakan keuntungan.<sup>31</sup> Pembajakan ini terjadi dengan melakukan pendistribusian karya tanpa izin yang terdapat pada internet seperti: *cloud service*, *website* siaran, dll.

Terdapat 5 jenis pembajakan digital *software* seperti berikut:<sup>32</sup>

#### 1. Pemalsuan (*Counterfeiting*)

Tipe pembajakan ini seperti menduplikasi secara illegal, mendistribusi, atau menjual karya materi yang memiliki hak cipta dengan mengimitasi hal tersebut.

#### 2. Pembajakan Internet (*Internet Piracy*)

Pembajakan yang terjadi saat mengunduh perangkat lunak tanpa izin pembuat pada internet.

---

<sup>29</sup> Darmawan, Ferry. Saefudin. Desain dan Kasus Pembajakan Karya Intelektual di Indonesia. Jurnal MediaTor. Vol.6 No. 2. 2005. Hal.238

<sup>30</sup> Musa. S. M. dkk. Digital Piracy. International Journal of Scientific Advances. Vol.2 Isu 5. 2021. Hal. 797

<sup>31</sup> Ingram. J. R. Digital Piracy. The Encyclopedia of Criminology and Criminal Justice. John Wiley & Sons. 2014.

<sup>32</sup> Musa. S. M. dkk. Digital Piracy. International Journal of Scientific Advances. Vol.2 Isu 5. 2021. Hal. 798

### 3. *End User Piracy*

Pembajakan ini dilakukan dengan cara mereproduksi beberapa perangkat lunak tanpa izin.

### 4. *Client-Server Overuse*

Pembajakan ini terjadi di saat banyaknya pengguna menggunakan jaringan dengan yang diduplikasi dari suatu program dalam waktu yang bersamaan.

### 5. *Hard-Disk Loading*

Pembajakan ini terjadi pada bisnis jual-beli komputer yang mana sang penjual computer baru dengan duplikat ilegal dari perangkat lunak yang diduplikasi pada semua mesin komputer agar lebih menarik.

Dalam melakukan pembajakan digital ini terdapat konsekuensi tinggi, terutama limit dari pemilik karya dalam mendapatkan keuntungan dan mengontrol bagaimana produk digital mereka dapat mencapai konsumen.<sup>33</sup> Pembajakan karya ini mengurangi penjualan sah pemilik dan mengurangi keuntungan mereka. Sebagai contoh, pada industri musik, film dan *game* mengklaim bahwasanya pembajakan digital memberatkan biaya bagi mereka hingga miliaran dollar tiap tahun.<sup>34</sup>

Terdapat beberapa konsekuensi lain dalam pembajakan digital sebagai berikut:<sup>35</sup>

#### 1. Hak Cipta (*Copyright*)

Pembajakan merupakan salah satu bentuk pelanggaran hak cipta di ranah digital yang dilakukan melalui pemalsuan atau reproduksi ilegal atas suatu program, *client server overuse*, atau pembajakan digital.

#### 2. Industri publikasi (*Publishing Industry*)

---

<sup>33</sup> Ibid., 798

<sup>34</sup> Ibid., 798

<sup>35</sup> Ibid., 798

Pembajakan digital dapat merugikan pemublikasi dalam memublikasikan karya seperti musik, film, dan buku. Seperti contoh pada buku, pemublikasi dapat merugi dan membuat sang pemublikasi meminimalisir pembajakan dengan menunda pemublikasian *e-book* beberapa minggu setelah penjualan fisiknya telah terjual.

3. Industri hiburan (*Entertainment Industry*)

Pembajakan digital membuat kerugian pada bidang musik, olahraga, film, televisi, dll. Hal ini membuat mereka mendapatkan kerugian besar karena tindakan pembajakan digital ini.

4. Industri Perangkat Lunak (*Software Industry*)

Pembajakan digital memberikan dampak yang mengancam perkembangan industri perangkat lunak dan perkembangan industri media digital. Sebagai contoh, pembajakan ini membuat pilihan terhadap konsumen negara berkembang untuk membeli lisensi yang legal atau illegal.

5. Kerugian Ekonomi (*Economic Loss*)

Di Amerika pembajakan digital memberikan dampak kerugian besar karena banyaknya karyawan yang kehilangan pekerjaannya karena pembajakan dan pencurian keuntungan.

6. *Cybersecurity*

Pembajakan digital memberikan ancaman pada dunia siber dan dunia hukum. Produk pembajakan juga dapat digunakan oleh peretas untuk menyebarkan virus dan *malware*.

7. Proses Kreatif (*Creative Process*)

Pembajakan merugikan proses kreatif creator pada konten digital dan kemampuan mereka untuk dapat berkreasi atas karyanya.