

**ASPEK HUKUM ATAS KONTEN HAK CIPTA DIKAITKAN DENGAN  
UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016  
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Tasya Safranita Ramli, Ahmad M Ramli, Rika Ratna Permata  
Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran  
Email: tasya.safranita@unpad.ac.id

Tiesnawati Wahyuningsih, Dewi Mutiara  
FHISIP Universitas Terbuka  
Email: dewim@ecampus.ut.ac.id, tiesna@ecampus.ut.ac.id

Ferry Gunawan C  
Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan  
Email: ferrycg@gmail.com

Naskah diterima: 8/11/2019, direvisi: 24/03/2020, disetujui: 25/03/2020

**Abstract**

*Copyright is an exclusive right to the creator who is a derivative of intellectual property, copyright has now become a new thing that is part of two governing law, one example of an e commerce activity that is a An entity between a copyrighted content and a cyber law. This policy is not to limit the ownership of a creation, but is currently born a new legal regime known as cyber law. The term Cyber law is defined as the word match of Cyberlaw, which is currently internationally used for legal terms related to the utilization of information technology. Another term also used is law of information Technology. The term was born considering Internet activities and the utilization of virtual-based information technology. The term cyber law used in this paper is based on the thought that cyberspace, if identified with the virtual world, will have enough problems when it comes to the evidence and enforcement of its laws. Since law enforcement officials will encounter difficulties if they have to prove an issue that is assumed to be virtual, something that is invisible and false. In this case E Commerce in Indonesia is still very much the settings and requires a regulation that can balance between the creator and User.*

*Keywords: Copyright, E-Commerce, Information and Technology.*

**Abstrak**

Hak Cipta adalah suatu hak eksklusif pada si Pencipta yang merupakan turunan dari Kekayaan Intelektual. Hak Cipta saat ini sudah menjadi suatu hal baru yang merupakan bagian dari dua buah hukum yang mengatur, salah satu contoh pada kegiatan *e-commerce* yang merupakan suatu kesatuan antara sebuah konten pada hak cipta dan hukum siber. Kebijakan ini ditempuh bukan untuk membatasi kepemilikan atas suatu Ciptaan, namun saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan Hukum Siber. Istilah hukum siber diartikan sebagai padanan kata dari *Cyber Law*, yang saat ini secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lain yang juga digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law of Information Technology*). Istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis *virtual*. Istilah hukum siber digunakan dalam tulisan ini dilandasi pemikiran bahwa *cyber* jika diidentikkan dengan dunia maya akan cukup menghadapi persoalan ketika terkait dengan pembuktian dan penegakan hukumnya. Mengingat para penegak hukum akan menghadapi kesulitan jika harus membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan sebagai maya, sesuatu yang tidak terlihat dan semu. Dalam hal ini *e-commerce* di Indonesia masih sangat masif pengaturannya dan membutuhkan adanya regulasi yang dapat menyeimbangkan antara Pencipta dan User.

*Keywords: e-commerce, Hak Cipta, Informasi dan Teknologi.*

## A. Pendahuluan

Suatu kekayaan intelektual tergolong yang dilindungi hak cipta adalah Ciptaan musik ini pada abad yang serba digital dibawah ini, Ciptaan musik telah menjadi industri. Industri musik telah menjadi sumber ekonomi dan produk musik yang diperdagangkan sangat luas dan menguntungkan, sehingga perlindungan hukum terhadap hasil karya cipta musik atau lagu merupakan suatu kebutuhan untuk menjamin kelangsungan kreatifitas seseorang di bidang musik atau lagu.

Berdasarkan kemajuan zaman, terutama pada saat memasuki abad XXI, teknologi memiliki kemajuan yang sangat pesat di dalam berbagai faktor maupun kebutuhan manusia di seluruh dunia. Teknologi merupakan bagian yang dimanfaatkan sebagai pendorong perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Internet saat ini merupakan suatu hal yang tidak lain adalah salah satu faktor utama dalam proses perkembangan teknologi yang sangat cepat tanpa ada batasan antarnegara, wilayah dan tanpa ada batasan waktu.<sup>1</sup>

Sistem perdagangan dengan memanfaatkan media internet telah mengubah wajah dunia bisnis dari pola perdagangan tradisional terbentuk yang lebih modern, yaitu secara *virtual* juga telah mendorong industri musik dan para Pencipta lagu atau musik untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya cipta lagu atau musik.<sup>2</sup> Penggunaan media elektronik yang termasuk kedalam teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang semakin kompetitif. Perusahaan yang mampu bersaing adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan perdagangan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-Commerce)* yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital.

Dalam penggunaan teknologi tersebut, berbagai pihak yang terkait dengan perusahaan seperti investor, konsumen, pemerintah akan ikut berperan dan dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis Penggunaan media elektronik diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang semakin kompetitif.

Perusahaan yang mampu bersaing adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dalam penggunaan teknologi tersebut, berbagai pihak yang terkait dengan perusahaan seperti investor, konsumen, pemerintah akan ikut berperan dan dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis.<sup>3</sup>

Untuk mempercepat dan meningkatkan penjualan cepat maka dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut dapat memanfaatkan suatu layanan secara *on-line* yang berupa *e-commerce*. Banyak cara yang dilakukan oleh perusahaan dalam penggunaan teknologi informasi. Banyak perusahaan memanfaatkan teknologi informasi sebagai keunggulan kompetitif yang membedakan dengan perusahaan lainnya dalam satu pasar.<sup>4</sup> Perkembangan teknologi informasi (TI) dan khususnya juga Internet ternyata tak hanya mengubah cara bagaimana seseorang berkomunikasi, mengelola data dan informasi, melainkan lebih jauh dari itu mengubah bagaimana seseorang melakukan bisnis. Banyak kegiatan bisnis yang sebelumnya tak terpikirkan, kini dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan model-model bisnis yang sama sekali baru. Begitu juga, banyak kegiatan lainnya

1. Tim Lindsey (et.al), Hak HKI Suatu Pengantar, Bandung: PT Alumni, 2006, hlm. 161.

2. Lagu atau Musik adalah: Sekumpulan nada yang memiliki perpaduan dan harmonisasi yang semuanya itu terikat dalam satu irama dan tempo yang beraturan. Pada dasarnya bunyi-bunyian yang tidak memiliki nada juga dapat disebut musik. Musik merupakan sebuah alunan jiwa, dimana alunan tersebut dapat mempengaruhi jiwa orang yang mendengarkannya.

3. Siregar, Riki R. 2010. Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-Commerce.

4. Tymutz. 2009. Teknologi Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif Dalam Operasional Perusahaan.

yang dilakukan hanya dalam lingkup terbatas kini dapat dilakukan dalam cakupan yang sangat luas, bahkan mendunia.

Cyber law ini bertumpu pada disiplin ilmu hukum yang terdahulu antara lain: Hukum Kekayaan Intelektual (HKI), hukum perdata, hukum perdata internasional dan hukum internasional. Hal ini mengingat ruang lingkup *cyber law* yang cukup luas. Karena saat ini perkembangan transaksi online (*e-commerce*) dan program *e-government* pada tanggal 9 Juni 2003 pasca USA *E-Government Act 2002 Public Law* semakin pesat. Kejahatan yang paling marak saat ini adalah di bidang HKI yang meliputi hak cipta, hak paten, hak merek, rahasia dagang, desain industri, dan sebagainya. Kejahatan itu adakalanya dengan *carding*, *hacking*, *cracking* dan *cybersquatting*. Terdapat tiga pertahanan untuk meminimalisir tindak kejahatan di dalam bidang ini, yaitu melalui beberapa pendekatan teknologi, pendekatan sosial dan pendekatan hukum.

*Cyberlaw* adalah hukum yang digunakan di dunia *cyber* (dunia maya) yang umumnya diasosiasikan dengan internet. *Cyberlaw* merupakan aspek hukum yang ruang lingkungannya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai *online* dan memasuki dunia *cyber* atau maya.

*Cyberlaw* sendiri merupakan istilah yang berasal dari *Cyberspace Law*. *Cyberlaw* akan memainkan peranannya dalam dunia masa depan, karena nyaris tidak ada lagi segi kehidupan yang tidak tersentuh oleh keajaiban teknologi dewasa ini dimana kita perlu sebuah perangkat aturan main didalamnya. Di sisi lain, perkembangan Teknologi Informasi (TI) dan Internet ini, juga telah sangat mempengaruhi hampir semua bisnis di dunia untuk terlibat dalam implementasi dan menerapkan berbagai aplikasi. Banyak manfaat dan keuntungan yang bisa diraih kalangan bisnis dalam kaitan ini, baik dalam konteks internal (meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi), dan eksternal

(meningkatkan komunikasi data dan informasi antar berbagai perusahaan pemasok, pabrikan, distributor) dan lain sebagainya.

*Cyber law* adalah rezim hukum baru yang didalamnya memiliki berbagai aspek hukum yang sifatnya multi disiplin. Dalam penelitian ini *cyberlaw* juga diartikan sebagai hukum telekomunikasi multi media dan informatika (telematika). Pengertian ini menunjukkan sifat konvergen dari *communication computing* dan *content* sehingga *cyber law* membahas dari teknologi dan informasi secara konvergensi.

Perbuatan yang diatur seringkali bersifat tanpa batas (*borderless*) melintas batas-batas teritorial negara, berlangsung demikian cepat sehingga seringkali menembus batas ruang dan waktu. Perbuatan hukum ini meskipun memiliki karakter virtual tetapi berakibat sangat nyata. Saat ini hampir seluruh umat manusia tidak dapat melepaskan diri dari unsur *cyber law* karena penggunaan TIK telah memasuki hampir seluruh segmen kehidupan dari mulai penggunaan penggunaan seluler, pemanfaatan internet, penggunaan transaksi perbankan secara elektronik dan lain-lain.

Sumber sumber hukum telematika dapat dibagi menjadi sumber hukum yang sifatnya internasional yang terdiri dari:

1. Konvensi-konvensi internasional publik dan perdata
2. Kebiasaan-kebiasaan internasional
3. *Policy international* dibidang *cyber law* misalnya *Uniform Domain Name Resolution Dispute Policy (UDRP)*.

Di samping itu meskipun tidak bersifat norma terdapat pula beberapa pedoman yang menjadi rujukan secara internasional dan menjadi *guideline*. Misalnya, *UNCITRAL model law on electronic digital signature*. Di dalam dunia *Cyber Law* didefinisikan sebagai kumpulan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang berbagai aktivitas manusia di *cyberspace* (dengan memanfaatkan teknologi informasi). *Cyber Law* sendiri merupakan istilah yang berasal dari *Cyberspace*. Informasi merupakan komoditi yang mempunyai nilai ekonomi tinggi karena tidak semua pihak mampu untuk memproses dari suatu data yang mentah menjadi suatu informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Ekosistem Digital, di sisi lain menjalankan peran untuk membentuk

interkoneksi sehingga membuat segalanya saling berhubungan dan membangun kegiatan ekonomi-sosial dengan mudah serta memberi akses terhadap beragam kapabilitas, sumber daya, dan talenta untuk melahirkan inovasi.<sup>5</sup>

Senada dengan hal tersebut, menurut Ahmad M. Ramli, perubahan era *digital* dapat merubah dan meningkatkan kinerja produktivitas karena memungkinkan melakukan seluruh aktivitas dengan tanpa melalui hambatan. Perubahan teknologi informasi dan komunikasi juga berakibat pada tidak adanya batas suatu wilayah (*borderless*).<sup>6</sup> Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tidak luput dari tantangan-tantangan yang perlu dihadapi selain daripada peluang yang luas.

Teknologi informasi dapat berarti pula proses untuk mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*store*), memproses (*processing*), mentransmisikan (*transmission*), menghasilkan, dan juga mentransfer dari industri menuju masyarakat secara mudah tanpa hambatan.<sup>7</sup> Perubahan digital pada media elektronik merupakan suatu pelopor, yang akan menghubungkan seluruh sistem di dunia, baik dalam aspek-aspek sosial budaya, ekonomi dan keuangan. Berdasarkan sistem lokal dan nasional inilah sebuah proses globalisasi berubah secara cepat bahkan terlalu cepat untuk menjadi suatu sistem global.<sup>8</sup>

### **A.1. Permasalahan**

Berdasarkan uraian di atas permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perkembangan Perlindungan atas konten hak cipta pada media elektronik saat ini?

2. Adakah cara yang tepat untuk pemanfaatan teknologi tersebut berdasarkan Ketentuan Undang –Undang No 19 tahun 2016?

### **A.2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis-normatif, yaitu suatu pendekatan yang menganalisis data sekunder berdasarkan norma-norma, kaidah, doktrin-doktrin hukum serta asas-asas yang dikenal di dalam bidang ilmu hukum. Pada metode pendekatan ini, dan sesuai dengan tujuannya, penelitian ini didukung pula dengan metode perbandingan hukum<sup>9</sup> dan penafsiran hukum.<sup>10</sup> Metode perbandingan hukum dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang konten hak cipta kaitannya dengan teknologi dan informasi, baik dari aspek pengaturan, perencanaan, pelaksanaan maupun aspek kelembagaannya. Negara yang dijadikan perbandingan adalah Singapura, karena negara di Asia tersebut telah mengamanatkan sistem ini sebagai rencana strategis pembangunan sosial-ekonomi nasional. Metode penafsiran hukum digunakan untuk menemukan kaidah hukum dan bilamana mungkin menemukan asas-asas hukum yang dapat diterapkan dalam aspek hukum hak cipta dalam teknologi dan informasi.

## **B. Pembahasan**

### **B.1. Perlindungan Konten Hak Cipta pada Media Elektronik di Indonesia**

Kekayaan Intelektual adalah suatu bentuk perlindungan hukum terhadap suatu karya, untuk melindungi si pencipta atau penemu agar tidak terjadi

5. Rhenald Kasali, *The Great Shifting Series on Disruption*, Jakarta : Gramedia, 2018, hlm. xxi.

6. Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: Penerbit Armico, 2006, hlm. 1.

7. Sinta Dewi Rosadi, "Prinsip-Prinsip Pelindungan Data Privasi Nasabah Kartu Kredit Menurut Ketentuan Nasional dan Implementasinya", *Jurnal Sosiohumaniora*, Vol. 19, No. 3, November 2017, hlm. 206.

8. Didik J. Rachbini, "Mitos dan Implikasi Globalisasi": Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan, Pengantar edisi Indonesia dalam Hirst, Paul dan Grahame Thompson, *Globalisasi adalah Mitos*, Jakarta: Yayasan Obor, 2001, hlm. 2.

9. Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, cet. ke-3, Jakarta : UI-Press, 1986, hlm.50. Menurut Soerjono Soekanto, dilihat dari sudut tujuannya, penelitian hukum terdiri atas: penelitian terhadap asas-asas hukum, penelitian terhadap sistematika hukum, penelitian terhadap taraf sinkronisasi hukum, penelitian sejarah hukum, dan penelitian perbandingan hukum.

10. Sudikno Mertokusumo, *Penemuan Hukum (sebuah pengantar)*, cet., pertama, Yogyakarta: Liberty, 1996, hlm. 56-62. Menurut Soedikno Mertokusumo metode penafsiran (interpretasi) dibagi menjadi empat yaitu interpretasi gramatikal, interpretasi sistematis, interpretasi historis, interpretasi teleologis. Di samping itu, dikenal juga interpretasi komparatif dan interpretasi antisipatif.

kesalahpahaman tentang pelanggaran, peniruan dari pihak lainnya. Dikarenakan suatu hasil karya cipta dihasilkan oleh hasil karya pikir dan akal budi manusia untuk melahirkan sesuatu yang dinamakan Hak Cipta.

Dalam kasus Kekayaan Intelektual tertentu seperti Hak Cipta, yang berkaitan dengan karya seni, karya dramatis atau karya sastra, hubungan antara hak dan kepribadian properti secara intuitif kuat. Teori kepribadian Hegel membenarkan setidaknya pada karya intelektual tersebut hak milik di mana kepribadian terlibat secara kreatif.<sup>11</sup>

Hukum Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut "HKI"), merupakan hasil proses kemampuan berpikir manusia yang dijemakan ke dalam suatu bentuk Ciptaan atau penemuan. Ciptaan tersebut digunakan atau dimanfaatkan oleh manusia untuk meningkatkan kesejahteraan atau kebahagiaan hidup. Berdasarkan hal tersebut, semakin maju dan tinggi tingkat kemampuan berpikir seseorang atau bangsa, akan semakin maju dan tinggi pula ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasainya,<sup>12</sup> akibatnya semakin produktif pula seseorang atau suatu bangsa dalam menghasilkan Ciptaan atau penemuan baru.

HKI adalah instrumen hukum yang memberikan perlindungan hak kepada seseorang atas segala hasil kreativitas dan perwujudan karya intelektual, serta memberikan hak tersebut kepada pemilik hak untuk menikmati keuntungan ekonomi dari kepemilikan hak tersebut. Hasil karya intelektual tersebut dalam praktek dapat berwujud Ciptaan di bidang seni dan sastra, merek, penemuan di bidang teknologi tertentu dan sebagainya. Persetujuan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights and Counterfeit Good* atau (Aspek-aspek Perdagangan yang Bertalian dengan Hak Kekayaan Intelektual selanjutnya disebut TRIPs),<sup>13</sup> merupakan salah satu isu dari 15 (lima belas) isu dalam persetujuan *General Agreement on Tariffs and Trade* atau disingkat GATT (Putaran Uruguay) yang mengatur masalah hak kekayaan intelektual secara global.

Hak Cipta diatur dalam UUHC sebagai kebijaksanaan penyeimbang kepentingan Pencipta, Penerbit, dan pada penggunaannya (*user*). Kebijakan ini ditempuh bukan untuk membatasi kepemilikan atas suatu ciptaan. Pada beberapa dekade terakhir suatu ciptaan dilindungi Hak Cipta dikaitkan dengan perdagangan dan merupakan bagian dari yang dinamakan HKI (*Intellectual Property*). Peraturan Perundang-Undangan Nasional yang pertama kali mengatur mengenai Hak Cipta adalah Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta, dan terakhir kali diganti menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Hak Cipta merupakan suatu hak yang timbul secara otomatis setelah adanya kreativitas atau karya cipta secara nyata yang tanpa mengurangi batasan-batasan menurut Undang-Undang yang berlaku.

Pelindungan Hak Cipta tidak hanya dalam bidang ide atau pendapat para ahli, di dalam hasil karya cipta harus memiliki ciri khusus sehingga dapat dikatakan sebagai orisinalitas yang dapat diakui sebagai karya cipta yang dapat dilihat, dibaca, atau didengar.<sup>14</sup> Hak Cipta juga termasuk ke dalam salah satu benda bergerak yang tidak terwujud. Hak Cipta merupakan suatu hal yang melekat dengan hak eksklusif<sup>15</sup> yang diberikan oleh Undang-Undang untuk karya asli dan derivasi dari karya asli pencipta ciptaan untuk periode yang terbatas waktu dan tunduk pada pengecualian tertentu yang diperbolehkan.

Pada dasarnya Hak Cipta adalah suatu hak negatif untuk mencegah perbanyakan yang dilakukan tanpa izin dari pencipta oleh pihak lain. Ini berarti bahwa jika dua ciptaan diciptakan identik dan secara independen satu sama lain, tidak termasuk ke dalam perbanyakan Hak Cipta. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan suatu alat baik dalam bidang elektronik maupun non elektronik atau dengan cara lain sehingga suatu karya cipta dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. Bahwa saat ini ketika transformasi *digital* berlangsung dengan

11. Peter Drahos, *Philosophy of Intellectual Property*, Aldershot: Dartmouth, 1996, hlm. 362.

12. Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 9.

13. O.K. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 205.

14. Penjelasan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

15. Hak Eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

sangat cepat maka konten Hak Cipta menjadi unsur sangat penting dan memiliki valuasi tinggi khususnya jika dikaitkan dengan media. Media seperti *YouTube*, *Netflix*, *Spotify*, adalah contoh dari *platform* yang hanya bisa hidup berdasarkan ketersediaan konten. Media tersebut pada prinsipnya tidak menciptakan konten tetapi mengakomodasi dan menampung konten-konten yang di upload oleh orang lain dan menjadi bagian dari substansi konten yang dikomersialisasikan dan bisa diakses oleh publik.<sup>16</sup>

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) menguraikan bahwa Hak Cipta merupakan Hak Eksklusif.<sup>17</sup> Hak Eksklusif di sini memperbanyak suatu ciptaan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukan hal yang sama dalam batasan hukum yang berlaku. Di dalam perkembangan teknologi digital ini yang sangat berkembang pesat, perubahan transformasi dan ilmu pengetahuan sangat berpengaruh ke dalam aspek kehidupan manusia yang sangat berbeda dengan zaman di era konvensional sebelumnya.<sup>18</sup> Perubahan besar sebuah karya cipta ada di bidang teknologi informasi baik di bidang pemerintahan ataupun masyarakat sangat signifikan terasa terhadap perilaku masyarakat sehari-hari. Perubahan teknologi digital membawa perubahan terhadap aspek-aspek kehidupan manusia dewasa ini.<sup>19</sup> Dari hasil wawancara Peneliti dengan Meidi Ferialdi, *General Manager* Wahana Musik Indonesia (WAMI) yaitu saat ini dirupsi dan transformasi *digital* yang begitu diagung-agungkan mulai menyentuh titik kulminasi.

Selama ini terjadi fenomena seolah dengan Revolusi Industri 4.0 dan transformasi *digital* semua bisa terdisrupsi termasuk menerabas norma-norma hukum. Terlepas dari manfaat yang sangat besar dan positif dari transformasi *digital*, dengan alasan dirupsi *digital* sesungguhnya telah terjadi pelanggaran *privacy*, *unfair competition*, *intellectual property* (khususnya *copyright*), dan tata nilai lainnya.<sup>20</sup>

## B.2.Pemanfaatan Teknologi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016

Beberapa hal yang lahir dari perkembangan teknologi ini mencakup dengan sangat luas, beberapa keuntungan dari keberlakuan hukum di dunia *online* inilah memiliki manfaat TIK sangat nyata bagi para pembuat kebijakan (*policy makers*). Salah satunya adalah WIPO selaku badan internasional HKI yang menyiapkan penegakan hukum Hak Cipta. Semua anggota WIPO wajib untuk membuat aturan atas perlindungan Hak Cipta sehingga hak-hak pencipta dapat dipertahankan. Perlu dilakukan perlindungan atas adanya perubahan suatu hak ataupun penghapusan hak melalui suatu informasi manajemen Hak Cipta (*Copyright Management Information*).

Dari semua organisasi internasional baik privat maupun publik, banyak sekali yang menggunakan TIK dalam implementasi suatu hak dan kewajibannya. Apabila suatu negara akan ikut serta dalam kegiatan tersebut, maka diwajibkan untuk tunduk pada aturan hukum teknologi tersebut. Karya seni, desain, penemuan dan penerapan praktis suatu ide merupakan HKI yang dapat digunakan untuk digunakan sebagai jawaban dari problem pada media teknologi, salah satu bentuk karya yang paling mudah ditiru adalah lagu. Sejauh ini Hak Cipta itu melekat dari diri si pencipta atau pemegang Hak Cipta, dan sangat mudah untuk digunakan dalam peniruan bidang lagu pada media teknologi.

Suatu negara biasanya memiliki *filosofische grondslag* (landasan kefilosofatan) sebagai panduan hidup bernegara yang di atasnya didirikan negara Indonesia. Inti dari dasar ini menurut ucapan Bung Karno adalah “negara semua buat semua”, negara ini dimiliki oleh semua orang, bukan hanya satu pemilik saha atau dimiliki oleh golongan tertentu”.<sup>21</sup>

Kemajuan teknologi informasi yang serba digital membawa orang ke dunia bisnis yang revolusioner (*digital revolution era*) karena dirasakan lebih mudah,

16. Hasil Wawancara dengan Dharma Oratmangun, Ketua Karya Cipta Indonesia, Jakarta, 30 Agustus 2019 Pukul 16.00.

17. Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

18. Ahmad M Ramli, Hak Cipta, Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif, Bandung: PT. Alumni, 2018, hlm. 27.

19. Man Suparman Sastrawidjaja, Perjanjian Baku Dalam Aktivitas Dunia Maya, Cyberlaw: Suatu Pengantar, Cetakan I, Jakarta: Elips II, 2002, hlm. 14.

20. Hasil wawancara dengan Meidi Ferialdi, General Manager Wahana Musik Indonesia (WAMI), Jakarta, 2 September 2019, Pukul 10.00.

21. Bernard Arief Sidharta dkk. ,Soediman Kartohadiprodjo, Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa, Bandung: Tanpa Penerbit, 2011, hlm. 31.

mudah, praktis dan dinamis berkomunikasi dan memperoleh informasi. Pemanfaatan teknologi informasi di dunia internasional yang cukup marak di akhir abad ke 21 menunjukkan adanya peralihan budaya menuju “*technology related culture*”.<sup>22</sup>

Permasalahan yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Urgensi dibentuknya UU ITE sangat penting dalam kaitannya dengan semakin meluasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diberbagai aktivitas seperti transaksi “*electronic banking, electronic government, electronic procurement*” dan transaksi lainnya.

Pemerintah perlu mendukung pengembangan TIK melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan TIK dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Dengan adanya UU ITE juga membuktikan kepada dunia internasional bahwa kita sebagai bangsa telah turut serta menjadi bagian dari dunia internasional yang bertanggung jawab dan berperan serta tidak hanya dalam perdagangan internasional tetapi juga dalam hal pencegahan tindak pidana kejahatan internasional. Kelahiran UU ITE bukanlah dimaksudkan untuk mengekang kreativitas di bidang TIK karena pada saat ini kita juga telah memasuki konvergensi telematika dimana pada akhirnya telekomunikasi, penyiaran dan teknologi informasi akan semakin terpadu sehingga pada akhirnya akan mengkonvergensi sistem hukumnya.

### C. Penutup

1. Saat ini ketika transformasi digital berlangsung dengan sangat cepat maka konten hak cipta menjadi unsur sangat penting dan memiliki valuasi tinggi khususnya jika dikaitkan dengan E Commerce yang hanya bisa hidup berdasarkan ketersediaan konten. Media tersebut pada prinsipnya tidak menciptakan konten tetapi mengkomodasi dan menampung konten yang

di upload oleh orang lain dan menjadi bagian dari substansi konten yang dikomersialisasikan dan bisa diakses oleh publik. Maka perkembangan perlindungan yang seharusnya dibuat secara berkekuatan hukum tetap agar tidak terjadi permasalahan pada media E Commerce di era disrupsi digital ini.

2. Saat ini sudah saatnya pelaku industri telekomunikasi nasional untuk lebih memprioritaskan penanganan industri konten setidaknya untuk konten – konten hak cipta nasional dalam e commerce. Jika hal ini dapat dilaksanakan kedepan para pengguna atau user tidak perlu lagi menyediakan konten dalam bentuk database sendiri. Dalam hal ini pemanfaatan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 secara eksplisit belum memadai sehingga dibutuhkan regulasi yang lebih khusus mengenai konten hak cipta dalam transaksi e commerce.

### Saran

Peneliti berpendapat bahwa masih diperlukan adanya Regulasi tentang Konten Hak Cipta dalam Media Elektronik di Indonesia, sesuai dengan perkembangan kemajuan zaman di era disrupsi digital seperti sekarang ini. Bahwa benar apa adanya dari pengertian hukum yang harus merujuk kepada keseluruhan asas, kaidah, lembaga dan proses yang menjadikan salah satu payung hukum, jika dilihat berdasarkan teori *Lex Informatica* Teori ini lahir dri Professor Reidenberg untuk mengacu pada ketentuan baru dalam legislasi. Teori ini berasalkan bahwa teknologi dapat dirumuskan untuk hak dan kewajiban dalam suatu hal tertentu.

Dari ketetapan legislasi inilah dengan adanya keterpaksaan pengguna melakukan suatu perbuatan tertentu, maka hak-hak dan kewajiban dapat dijabarkan dengan instrumen hukum tradisional yang sudah lama kita kenal. Dapat dikatakan juga bahwa apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan sudah terstruktur lebih dulu, yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan akan begitu maju dan berkembangnya perubahan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti dewasa ini.

22. Mieke Komar Kantaatmadja, (et.al). Kata Pengantar dalam buku Cyber Law: Suatu Pengantar, ELIPS II, Bandung: April 2002, hlm. i.

### Daftar Pustaka

#### Buku:

- Abdulkadir Muhammad, 2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Ahmad M. Ramli, 2006, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Penerbit Armico, Bandung.
- Ahmad M Ramli, 2018, *Hak Cipta, Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*, PT. Alumni, Bandung .
- Bernard Arief Sidharta dkk., 2011, Soediman Kartohadiprodjo, *Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa*, : Tanpa Penerbit , Bandung.
- Didik J.Rachbini, 2001, "Mitos dan Implikasi Globalisasi" : Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan, Pengantar edisi Indonesia dalam Hirst, Paul dan Grahame Thompson, *Globalisasi adalah Mitos*, Yayasan Obor, Jakarta.
- Man Suparman Sastrawidjaja, 2002, *Perjanjian Baku Dalam Aktivitas Dunia Maya, Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Cetakan I, Elips II, Jakarta.
- Mieke Komar Kantaatmadja, (et.al)., April 2002, Kata Pengantar dalam buku *Cyber Law : Suatu Pengantar*, ELIPS II, Bandung.
- O.K. Saidin, 2004, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Peter Drahos, 1996, *Philosophy of Intellectual Property*, Aldershot: Dartmouth.
- Rhenald Kasali, , 2018, *The Great Shifting Series on Disruption*, Gramedia, Jakarta .
- Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, cet. ke-3, UI-Press, Jakarta.
- Sudikno Mertokusumo, 1996, *Penemuan Hukum (sebuah pengantar)*, cet., pertama, Liberty, Yogyakarta.
- Tim Lindsey (et.al), 2006, *Hak HKI Suatu Pengantar*, PT Alumni, Bandung.

#### Jurnal:

- Sinta Dewi Rosadi, 2017 , "Prinsip-Prinsip Pelindungan Data Privasi Nasabah Kartu Kredit Menurut Ketentuan Nasional dan Implementasinya", *Jurnal Sosiohumaniora*, Vol. 19, No. 3, November.

#### Lain-lain:

- Hasil Wawancara dengan Dharma Oratmangun, Ketua Karya Cipta Indonesia, Jakarta, 30 Agustus 2019 Pukul 16.00.
- Hasil wawancara dengan Meidi Ferialdi, General Manager Wahana Musik Indonesia (WAMI), Jakarta, 2 September 2019, Pukul 10.00.
- Siregar, Riki R. 2010. Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-Commerce.
- Tymutz. 2009. Teknologi Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif Dalam Operasional Perusahaan.

#### Peraturan Perundang-Undangan:

- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.