



Konflik Hak Cipta Dalam Industri Perfilman Mengenai Pembajakan Film Di Indonesia

1Epandi Ashari, 2Fitrah Ardiansyah, 3Muhammad Umar Hrp, 4Andika Bayu Pranata, 5Mutiara Hati

1,2,3,4,5Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E-mail: [1efandiazhari05@gmail.com](mailto:efandiazhari05@gmail.com), [2fitraardiansyah181@gmail.com](mailto:fitraardiansyah181@gmail.com),

[3mohammadumarharahap359@gmail.com](mailto:mohammadumarharahap359@gmail.com), [4andikabayupranata7@gmail.com](mailto:andikabayupranata7@gmail.com), [5mutia.tia0113@gmail.com](mailto:mutia.tia0113@gmail.com)

Artikel Info

Sejarah Artikel

Received : 2025-04-11

Revised: 2025-04-28

Published: 2025-05-30

Kata kunci:

Hukum; Hak Cipta;
Pembajakan Film

Abstrak

Perkembangan teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap industry film Indonesia. Di satu sisi, kemajuan teknologi digital dan internet memudahkan distribusi serta aksesibilitas konten film. Namun, disisi lain, perkembangan teknologi juga membuka peluang bagi penyebaran konten ilegal dan pembajakan digital, sehingga merugikan industri film. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai penegakan hukum hak cipta merupakan salah satu faktor terjadinya pelanggaran hak cipta seperti download film online di situs tidak resmi. Jurnal ini membahas "Konflik Hak Cipta Dalam Industri Film Indonesia" penelitian ini menggunakan metode hukum normatif.

I. PENDAHULUAN

Saat ini masih banyak beredar film bajakan di Indonesia yang mana tidak hanya terdapat dalam situs internet, namun ada juga yang memanfaatkan aplikasi pengirim pesan untuk penyediaan film bajakan tersebut. Pada bulan Januari 2020, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melakukan pemblokiran terhadap situs streaming film bajakan atau ilegal seperti IndoXXI (Lite) dan ribuan situs bajakan serta domain ilegal lainnya (Wahyufi, 2022). Para pelaku pembuat situs/penyedia film bajakan juga melakukan penggantian nama atau domain situs untuk mengelabui para penegak hukum dalam pelaksanaan tugasnya. Salah satunya melalui aplikasi layanan pengirim pesan, seperti Telegram.

Karya sinematografi dalam penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf m UUHC menyebutkan bahwa yang termasuk karya sinematografi adalah ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase, atau film cerita yang dibuat dengan scenario dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam seluloid, pita video, piringan video, cakram optic dan/atau media lain yang memungkinkan

untuk dipertunjukan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual (Roselia et al., 2021).

Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan, sesuai dengan pasal 1 ayat (1) Undang Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta (Ningsih & Maharani, 2019). Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi dan informasi mempermudah orang-orang dalam melakukan suatu hal dan lebih mudah dalam mendapatkan informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi ini semakin banyak orang yang menggunakan akses internet. Baik itu diakses dan digunakan untuk pendidikan, jejaring social, maupun hiburan. Seperti, misalnya dalam hal perfilman, orang-orang dahulu harus mengantri di bioskop untuk melihat film yang baru keluar.

Pada dasarnya hak cipta dibuat sebagai bentuk apresiasi lebih dan memberi perlindungan hukum kepada seseorang atau kelompok yang memanfaatkan kekayaan intelektualnya untuk

menghasilkan sebuah karya. Apresiasi ini disebut sebagai Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) (Jannah, 2018). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menyebutkan bahwa hak cipta juga terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Salah satu hak moral yang melekat kepada pemilik hak cipta ialah pencipta berhak untuk mempertahankan karyanya apabila terjadi modifikasi, pendistribusian, atau penyalinan hasil karya tanpa terlebih dahulu meminta persetujuannya.

Pencipta juga memiliki hak ekonomi yang mana berhak untuk melakukan penerbitan, pengadaptasian, pertunjukan, maupun pendistribusian karyanya dan memperoleh keuntungan. Karya-karya tersebut tidak diperbolehkan untuk disebarluaskan atau didistribusikan untuk kebutuhan diperjualbelikan tanpa sepenuhnya pemilik hak cipta maupun ahli warisnya.

Disebutkan juga bahwa hak moral dan hak ekonomi yang dimiliki pencipta tidak dapat dialihkan kepemilikan ciptaannya kecuali pencipta sudah tiada dan dapat mengalihkan hak ciptaannya melalui wasiat seperti yang tercantum pada pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014. Hasil karya seperti musik, lukisan, buku, maupun film sudah sangat mudah kita temukan dalam bentuk digital yang mana kemudahan itulah salah satu hal yang menyebabkan menjamurnya pembajakan karya di internet. Terlebih lagi saat ini apabila ingin menonton film, orang-orang tidak perlu lagi untuk ke bioskop karena semua film sudah dapat dengan mudah diakses melalui situs-situs film di internet.

Tetapi, akhir-akhir ini banyak orang yang lebih memilih untuk menunggu sedikit lebih lama dan melihatnya melalui situs-situs yang tersedia di internet atau mengunduh dari situs tertentu. Karya cipta dalam bentuk digital memang sangat mudah untuk diduplikasi dan hasil atas perbuatan tersebut juga nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya. Orang pun kemudian dapat melakukan modifikasi terhadap hasil penggandaan dan mendistribusikannya ke seluruh dunia dengan nyaris tanpa biaya. Di satu

sisi, hal ini tentu sangat mudah membuat semua orang untuk melanggar hak cipta orang lain dalam skala yang sangat besar. Akan tetapi di sisi lain sangat sulit bagi pemilik hak cipta untuk mengetahui terjadinya pelanggaran, mengenali, atau pun kemudian melakukan upaya hukum. Adapun orang yang mengalami kerugian akibat dampak dari konflik hak cipta dalam pembajakan film seperti :

1. Pencipta, karena tidak mendapatkan pembayaran sejumlah uang yang seharusnya mereka peroleh dan tindak pidana ini juga merupakan keadaan yang dapat menumbuhkan sikap apatis dan menurunkan gairah mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.
2. Konsumen dan masyarakat, karena membeli ciptaan yang berkualitas rendah dan tidak mendapat semangat untuk menciptakan sesuatu yang baru dan yang lebih baik. Pada masyarakat sebagai konsumen, semakin tumbuh sikap yang tidak lagi memandang perlu untuk mempertanyakan apakah sesuatu barang tersebut merupakan hasil pelanggaran atau tidak. Semakin tumbuh sikap acuh dan tidak acuh mengenai yang baik dan buruk apa yang sah atau tidak sah, kendati negara kita adalah negara yang berdasarkan hukum.
3. Pemerintah, karena dengan banyaknya tindak pidana hak cipta, maka dilihat dari sektor penerimaan atau pendapatan negara melalui pajak penghasilan dari hak cipta, jelas bahwa negara sangat dirugikan karena tidak memperoleh pemasukan atau pendapatan dari sektor itu yang cukup potensial sebagai salah satu sumber dana untuk pembangunan.
4. Hubungan Internasional, apabila menyangkut ciptaan asing, apabila tindak pidana ini dibiarkan berlarut-larut maka kepentingan Negara asing kurang terlindungi di Indonesia tentang hak cipta.

Tindakan pembajakan secara terang-terangan ini bahkan masih terjadi yang bahkan cukup banyak peminatnya. Kegiatan ilegal ini juga banyak dilakukan di situs-situs film bajakan yang

menyediakan berbagai macam fitur yang dimana semua orang dapat menonton atau mengunduh film yang mereka inginkan secara gratis. Streaming dan download ini dapat dilakukan dengan sangat mudah dan cepat, tak jarang mereka juga bisa mendapat kualitas gambar dan suara yang jernih. Kemudahan untuk melakukan tindakan ilegal tersebut membuat masalah pembajakan di industri film terus saja terjadi dan makin banyaknya situs-situs ilegal yang muncul. Pembajakan dikategorikan sebagai suatu tindak kejahatan yang berarti apabila dilakukan, akan mendapat sanksi berdasarkan hukum yang berlaku. Hukum yang berlaku di Indonesia terhadap pembajakan karya adalah hukum pidana dan hukum perdamaian dengan dibagi beberapa jenis gugatan.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian hukum normatif (Jonaedi Efendi et al., 2018). Dalam penelitian ini adalah jenis penelitian empiris yang berarti bahwa penelitian hukum ini akan berdasarkan pada efektivitas hukum di dalam masyarakat dan menggunakan penelitian pustaka (library research) dan riset online. Dimana peneliti menjadikan buku, jurnal, artikel, buletin, annual review, catatan historis, majalah, dan surat kabar sebagai pokok kajiannya. Sehingga peneliti dapat membuat ide-ide dalam kajiannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peraturan Perundang-undangan Mengenai Pembajakan Film

Pembajakan film menjadi suatu pelanggaran yang sering diketemukan di masyarakat. Kini pembajakan film pun merambah ke media sosial sehingga perlunya peraturan yang mengatur tentang pembajakan (Yuliantari et al., 2023). Adapun bentuk pengaturan peraturan yang mengatur tentang pembajakan film:

- a. Peraturan mengatur tentang pembajakan film berdasarkan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Pada pasal 80 UU Perfilman ini menjelaskan pelanggaran yang dilakukan dengan cara memperluaskan dengan mengandakan,

menyewakan, menampilkan film dengan keterangan tanpa lulus sensor ke masyarakat.

- b. Peraturan mengatur tentang pembajakan film berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dijelaskan pada pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta mengenai pengertian pembajakan adalah penggandaan suatu karya Kekayaan Intelektual tanpa sepengetahuan hak cipta dan mendapatkan keuntungan dengan dikomersialkannya. Seperti pembajakan film berupa mengunggah potongan film kedalam aplikasi TikTok. Pengguna aplikasi TikTok mendapatkan keuntungan berupa meningkatnya jumlah pengikut tersebut atas konten potongan film tersebut.

Mengenai sanksi pembajakan ditetapkan dalam pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta, bagi yang melanggar pada ketentuan pasal 9 UU Hak Cipta atas penggandaan hingga menyebarluaskan secara komersial dapat dikenai berupa pidana penjara dengan waktu paling lama empat tahun dan atau pembayaran berupa denda dengan sejumlah satu miliar rupiah (Yuliantari et al., 2023).

Mengenai UU Perfilman, pembajakan diatur dalam pasal 80 UU Perfilman yang memuat akan sanksi bagi orang yang sengaja dalam mendistribusikan, menggandakan dan kegiatan komersial lainnya film yang belum lulus sensor dapat dipidana dengan penjara paling lamanya dua tahun atau membayar sanksi denda hingga sepuluh miliar rupiah. Bentuk film tanpa keterangan lulus sensor dapat melanggar pada aturan pada pasal 6 UU Perfilman meliputi kekerasan, judi, penyalahan narkotika, pornografi, menistakan ajaran agama dan lainnya.

2. Faktor-faktor Utama Penyebab Yang Melatarbelakangi Pembajakan Film Di Indonesia

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi pembajakan film di Indonesia (Rosalia & Sanjaya, 2019):

a. Faktor Teknologi dan Internet

Menurut Abdullah Hanif dalam Jurnal Ilmu Hukum Legal Opinion pada tahun 2014 yang berjudul Faktor Penyebab dan Penanggulangan Penjualan VCD Bajakan, berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menjadikan pembajakan di bidang Hak Cipta sebagai lahan untuk mengambil keuntungan dari hal tersebut dan menjadikan Indonesia sebagai surga bagi para pembajak sehingga pemegang Hak Kekayaan Intelektual banyak yang dirugikan (Nandiansyah et al., 2022). Dalam kasus pembajakan film secara offline yakni melalui DVD atau VCD, para pelaku pembajakan melakukan pembajakan dengan mesin pencetak dan pengganda VCD yang dalam per harinya pembajak dapat mencetak hingga puluhan ribu keping VCD bajakan.

Internet merupakan hasil ciptaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Internet dapat menjadi sarana pendidikan maupun hiburan bagi masyarakat penggunanya sehingga dapat membuat masyarakat menjadi mudah dan efektif dalam menjalankan kegiatannya (Fitri Mulyani, 2021). Namun, disisi lainnya internet dapat memberikan dampak negatif atau masalah apabila tidak digunakan secara bijaksana. Contoh salah satu yang ditimbulkan dari adanya perkembangan teknologi berupa internet saat ini di bidang hiburan perfilman adalah maraknya website ilegal untuk menonton film secara gratis.

b. Faktor ekonomi

Abdullah Hanif dalam Jurnalnya yang berjudul Faktor Penyebab dan Penanggulangan Penjualan VCD Bajakan, pada kasus pembajakan VCD, pelaku melakukan (Nandiansyah et al., 2022). pembajakan film dilakukan karena didorong dengan rasa ingin hidup berkecukupan guna memenuhi kebutuhan. sehari-hari. Adanya ketimpangan ekonomi membuat seseorang untuk berlomba-lomba mencari solusi guna untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, salah satunya dengan melakukan pembajakan film melalui penjualan VCD dan DVD bajakan. Munculnya penjualan VCD dan DVD bajakan ini dikarenakan karena konsumen cenderung ingin mendapatkan VCD atau DVD tersebut dengan harga yang relatif murah, karena harga DVD atau

VCD yang asli terlalu mahal, harganya bisa sampai 50.000,- per keping dan apabila dibandingkan dengan DVD atau VCD bajakan harganya hanya 10.000,- saja.

Sedangkan kasus pembajakan film melalui situs-situs online banyak beredar memalui situs-situs film gratis, seperti LK21, bioskop keren, rebahin, gudangmovie21, nonton movie, ganool dan lain sebagainya. Situs-situs film ini memberikan film-film bajakan secara gratis untuk diunduh, dan keuntungan materil yang didapatkan oleh pelaku pembajak tersebut melalui hasil iklan yang diklik dari setiap pengunjung untuk mengunduh film gratis tersebut. Menurut Alfons Tanujaya, spesialis keamanan internet dari Vaksin.com, menjelaskan semakin banyak orang yang mengunjungi situs streaming film bajakan, semakin banyak keuntungan yang didapat (Samosir et al., 2025).

Pada tahun 2017 lalu, menurut data dari web analis trafik Alexa, salah satu situs streaming film ilegal populer LK21, menaksirkan bahwa pendapatan kasar LK21 dapat mencapai 80 juta. Pada situs-situs penyedia film ilegal terdapat banyak iklan yang muncul dan memaksa pengunjung untuk mengklik iklan tersebut. Apabila iklan tersebut sudah diklik, keuntungan akan mengalir ke pemilik situs. Alfons menyatakan situs yang populer seperti IndoXXI lebih banyak dikunjungi dan berpeluang mendapatkan keuntungan lebih besar.

c. Faktor Kesadaran Masyarakat

Pada tahun 2017 yang berjudul Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Ilegal, menonton film melalui website film ilegal ataupun membeli DVD atau VCD film bajakan merupakan perilaku yang terlalu sering dilakukan dan dianggap wajar oleh masyarakat sehingga menimbulkan perilaku acuh yang mana masyarakat tidak mengedepankan daya fikir mereka apakah karya film mereka nikmati merupakan karya orisinal atau apakah tindakan mereka dalam menonton website ilegal ataupun VCD atau DVD bajakan merupakan bentuk pelanggaran atau tidak (Maulana, 2023).

Kesadaran masyarakat untuk menghargai karya orisinal harus ditingkatkan agar para

pengkarya merasakan bahwa karya mereka dihargai melalui tontonan yang legal secara hukum. Selain itu, pada tahun 2020 yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Film Indonesia yang beredar melalui Internet menurut Undang- undang Nomor 28 tahun 2014, perlindungan hak cipta secara individual pada hakikatnya merupakan hal yang tidak dikenal di Indonesia. Suatu ciptaan oleh masyarakat dianggap secara tradisional sebagai milik bersama. Tumbuhnya kesadaran bahwa ciptaan itu perlu perlindungan hukum setelah dihadapinya bahwa ciptaan itu mempunyai nilai ekonomi.

d. Faktor minimnya pencipta film kesadaran hukum

Pengkarya film dalam pembajakan VCD atau DVD pada film maupun pada website internet ilegal secara gratis tidak ada karya mereka yang mau dibajak. Akan tetapi, kebanyakan dari mereka juga tidak melakukan apa-apa, seolah membiarkan saja karyanya dibajak. Pada Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 pasal 120 berbunyi Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang ini merupakan delik aduan, artinya kasus ini akan diproses oleh penyelidik dan penyidik dari kepolisian apabila ada aduan dari korban. Korban yang dimaksud di sini adalah pembuat film dan pencipta film yang karyanya digunakan oleh pihak lain tanpa seizin nya.

e. Faktor Pengetahuan

Faktor pengetahuan masyarakat dalam hal Hak Cipta masih minim, sehingga menimbulkan tingkat kesadaran yang rendah dalam diri masyarakat untuk menghargai sebuah karya kreativitas (Nandiansyah et al., 2022). Masyarakat belum begitu memahami bahwa perlindungan hak cipta itu sangat bermanfaat bagi pengembangan kebudayaan, peningkatan kreativitas masyarakat dan pembangunan ekonomi. Hal ini yang membuat masyarakat banyak melakukan pelanggaran terhadap hak cipta. Selain itu, karena minimnya pengetahuan tentang hak cipta serta hak terkait membuat masyarakat pun cenderung pasif dan tidak begitu mempedulikan apabila terjadi pelanggaran hak

cipta dan hak terkait baik pelanggaran yang dilakukan secara offline maupun online. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat masih banyak yang cenderung membeli DVD atau VCD bajakan yang harganya relatif murah dan atau menonton film secara online melalui website film ilegal secara gratis.

f. Faktor Penegakan Hukum

Dalam upaya melindungi Hak Kekayaan Intelektual atau karya cipta yang dihasilkan oleh seseorang atau kelompok, negara Indonesia sendiri sebenarnya telah memiliki hukum positif terkait Hak kekayaan Intelektual yakni Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (Rizkia & Fardiansyah, 2022). Regulasi hukum ini tentunya dapat memberikan efek jera kepada pelaku pembajakan, akan tetapi pembajakan atas hak cipta pada bidang perfilman masih sering terjadi bahkan cenderung memprihatinkan.

Maraknya kasus pelanggaran hak cipta terhadap film sekarang ini seakan tersirat bahwa hukum tidak lagi mampu mencegah atau menekan terjadinya perbuatan pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu perangkat hukum yang akan melakukan penegakan hukum seperti Kepolisian dan Kominfo harus membangun sinergitas dan komitmen yang kuat dalam melakukan penegakan hukum terhadap pembuat situs streaming film bajakan.

g. Faktor Budaya

Faktor masyarakat merupakan faktor penting dalam melakukan penegakan hukum terhadap keberadaan pembajakan film yang ada di Indonesia (Ningsih & Maharani, 2019). Faktor masyarakat berkaitan dengan kesadaran hukum yang terdapat dalam masyarakat. Masyarakat memiliki peran yang besar dalam dalam penegakan hukum agar penegakan hukum dapat berjalan dengan baik (Rosana, 2014).

Akan tetapi masyarakat saat ini sudah terlena dan cenderung menikmati menonton website yang menyediakan film bajakan secara gratis, sehingga ada kecenderungan masyarakat untuk tidak ingin menikmati film yang sudah disediakan dari situs resmi yang sudah dibuat oleh perusahaan. Hal ini tentu berpengaruh pada

argumentasi pembajak film untuk terus melakukan kegiatan ilegalnya (Rosana, 2014).

Hal ini juga berlaku dalam pembajakan film melalui VCD atau DVD. Menurut skripsi yang ditulis oleh Nur Helma yang berjudul Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Jual Beli VCD Bajakan, kebiasaan masyarakat yang terbiasa melihat rekan-rekannya membeli VCD bajakan dapat menjadikan membeli VCD bajakan ini suatu hal yang wajar untuk dilakukan. Apabila hal ini terus dibiarkan, tentu ini akan menjadi contoh yang buruk untuk generasi seterusnya yang mana generasi terdahulu adalah contoh untuk generasi setelahnya.

3. Langkah-Langkah Yang Dapat Di Ambil Oleh Pemerintah Dan Industri Untuk Mengurangi Pembajakan Film Dan Melindungi Hak Cipta

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil pemerintah untuk mengurangi pembajakan film:

a. Penegakan Hukum yang Tegas

Menyusun dan Memperkuat Regulasi Hak Cipta Pemerintah perlu membuat undang-undang yang ketat terkait hak cipta dan sanksi yang jelas bagi pelaku pembajakan (Kansil & Sulistio, 2024).

Memberikan Sanksi Berat Memberlakukan hukuman denda besar, penyeitan aset, atau hukuman pidana bagi individu maupun kelompok yang melakukan pembajakan. Melakukan Razia dan Penutupan Situs Ilegal Pemerintah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet (ISP) untuk memblokir situs yang menyebarkan konten bajakan. Operasi Penertiban Pasar Fisik Melakukan razia di pasar tradisional maupun pusat perdagangan untuk menindak peredaran film bajakan dalam bentuk fisik (CD/DVD).

b. Kerja Sama dengan Penyedia Layanan Internet (ISP)

Pemblokiran Akses ke Situs Bajakan Pemerintah bekerja sama dengan ISP untuk memblokir atau menurunkan situs web yang menyebarkan film bajakan. Menerapkan Sistem "Notice and Take Down" Mengharuskan ISP segera menghapus atau menurunkan konten

bajakan begitu ada laporan dari pemilik hak cipta (Arigayo, 2024).

c. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat

Kampanye Edukasi Publik Pemerintah perlu mengedukasi masyarakat melalui kampanye tentang dampak negatif pembajakan terhadap industri kreatif, ekonomi, dan lapangan pekerjaan. Pendidikan Hak Cipta Menyisipkan pemahaman tentang hak cipta dan konsekuensi hukum pembajakan ke dalam kurikulum pendidikan. Melibatkan Influencer dan Media Bekerja sama dengan tokoh publik untuk menyampaikan pesan pentingnya menghargai karya kreatif dan menonton film dari saluran legal.

d. Penguatkan Penegak Hukum

Pelatihan Khusus Aparat Hukum Melalih polisi, jaksa, dan aparat hukum lainnya untuk memahami seluk-beluk kejadian hak cipta, terutama di dunia digital (Budiman & SH, 2025). Membentuk Satuan Tugas Anti-Pembajakan Membuat tim khusus yang berfokus pada investigasi dan penindakan kasus pembajakan film, baik online maupun offline. Kolaborasi Internasional Bekerja sama dengan negara lain dan organisasi internasional untuk menindak pelaku pembajakan lintas negara.

e. Penyediaan Akses Legal dan Terjangkau

Mendorong Platform Streaming Legal Pemerintah dapat bekerja sama dengan industri untuk menyediakan layanan streaming film legal yang mudah diakses dan terjangkau bagi masyarakat. Subsidi untuk Konten Legal Memberikan insentif atau subsidi untuk menurunkan biaya langganan platform streaming legal agar lebih kompetitif dibandingkan konten bajakan.

f. Penggunaan Teknologi

Sistem Pemantauan Digital Pemerintah dapat mengembangkan teknologi pemantauan untuk mendeteksi peredaran konten bajakan secara cepat. Kerjasama dengan Platform Digital Bekerja sama dengan media sosial dan platform video seperti YouTube atau Facebook untuk menghapus konten ilegal dengan cepat.

Melalui kombinasi penegakan hukum, edukasi, pemblokiran akses ilegal, serta penyediaan

alternatif legal yang terjangkau, pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk mendukung industri film dan melindungi hak cipta.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil oleh industri film untuk mengurangi pembajakan dan melindungi hak cipta:

a. Menyediakan Akses Legal yang Mudah dan Terjangkau

Meluncurkan Platform Streaming Legal Industri film dapat bekerja sama untuk menghadirkan layanan streaming resmi dengan harga terjangkau dan akses mudah. Contoh: Netflix, Disney+, dan layanan lokal lainnya. Paket Langganan Fleksibel Menyediakan pilihan paket berlangganan yang lebih murah, seperti harian, mingguan, atau berbasis tontonan tertentu untuk menjangkau segmen masyarakat yang lebih luas. Rilis Film secara Global dan Serentak Mengurangi jeda waktu perilisan film di berbagai negara sehingga penonton tidak tergoda mencari versi bajakan lebih dulu.

b. Menggunakan Teknologi Perlindungan Konten

Digital Rights Management (DRM) Mengimplementasikan teknologi DRM untuk mencegah penyalinan dan distribusi ilegal konten digital. Watermarking Menambahkan tanda air digital (watermark) pada film untuk melacak sumber kebocoran konten ilegal. Artificial Intelligence (AI) dan Automation Menggunakan teknologi AI untuk memonitor dan mendeteksi penyebaran film bajakan di internet serta meminta penghapusan secara otomatis.

c. Kerjasama dengan Platform Digital dan Penyedia Layanan Internet (ISP)

Pemblokiran Konten Bajakan Bekerja sama dengan ISP dan platform media sosial untuk memblokir atau menurunkan konten bajakan dengan cepat. Notice and Takedown Menjalankan sistem "notice and takedown" untuk meminta penghapusan film bajakan di situs ilegal atau platform video seperti YouTube.

d. Edukasi dan Kampanye Publik

Membangun Kesadaran Publik Mengedukasi penonton tentang pentingnya mendukung konten legal dan dampak negatif pembajakan terhadap

industri film. Kampanye Anti-Pembajakan Melakukan kampanye melalui media sosial, iklan, dan bioskop untuk menegaskan risiko hukum dan etika dari menonton film bajakan. Mengajak Influencer dan Artis Melibatkan tokoh populer dan kreator konten untuk mendorong audiens menonton film dari sumber resmi.

e. Meningkatkan Kualitas dan Nilai Konten

Memberikan Konten Eksklusif Menawarkan konten tambahan seperti "behind the scenes", wawancara pemain, dan fitur interaktif yang tidak tersedia di versi bajakan. Kualitas Produksi yang Lebih Baik Menyajikan film dengan kualitas visual dan audio tinggi yang sulit untuk diduplikasi oleh bajakan. Merilis Konten Bonus di Versi Resmi Menambahkan fitur seperti komentar sutradara, adegan tambahan, atau merchandise digital bagi pengguna layanan resmi.

f. Menjalin Kolaborasi dengan Pemerintah

Melapor dan Mendorong Penegakan Hukum Industri dapat menyediakan data dan bukti kepada pemerintah untuk membantu penegakan hukum terhadap pelaku pembajakan. Mendukung Pemblokiran Situs Bajakan Bekerja sama dengan pemerintah untuk memblokir situs-situs ilegal yang merugikan industri film.

g. Membentuk Aliansi Industri

Kerjasama Antar-Studio Industri film perlu membentuk aliansi bersama untuk memerangi pembajakan dan berbagi teknologi anti-bajakan. Pendanaan Teknologi Anti-Pembajakan Investasi bersama dalam pengembangan teknologi untuk memantau, mendeteksi, dan memblokir distribusi film ilegal.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam jurnal ini, dibahas bagaimana pembajakan film menjadi ancaman serius bagi industri perfilman di Indonesia. Fenomena ini muncul akibat beberapa faktor, seperti kemajuan teknologi, rendahnya kesadaran hukum, serta lemahnya penegakan hukum terkait hak cipta. Pembajakan menyebabkan kerugian ekonomi yang signifikan bagi para pembuat film dan berdampak negatif terhadap pertumbuhan industri kreatif.

Konflik hak cipta dalam perfilman juga memperlihatkan tantangan besar bagi sineas dan pemilik hak cipta untuk melindungi karya mereka dari pembajakan. Penelitian ini menyoroti pentingnya regulasi yang lebih tegas, kolaborasi antara pemerintah dan industri kreatif, serta kampanye edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya menghargai karya cipta. Dengan solusi tersebut, diharapkan pembajakan film dapat dikurangi, sehingga ekosistem industri film di Indonesia bisa berkembang lebih baik dan berkelanjutan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, diperlukan langkah strategis yang menyeluruh untuk mengatasi persoalan pembajakan film di Indonesia. Pemerintah perlu memperkuat regulasi yang berkaitan dengan hak cipta, tidak hanya dengan mempertegas sanksi, tetapi juga melalui penegakan hukum yang konsisten dan berkeadilan. Selain itu, kerja sama lintas sektor antara lembaga negara, pelaku industri perfilman, dan platform digital sangat dibutuhkan untuk menciptakan sistem perlindungan yang efektif terhadap karya cipta. Edukasi publik juga menjadi kunci dalam membangun kesadaran hukum masyarakat agar memahami dampak negatif dari pembajakan terhadap ekosistem kreatif nasional. Upaya sosialisasi mengenai pentingnya menghargai hasil karya intelektual perlu digencarkan melalui berbagai media, termasuk pendidikan formal dan kampanye digital. Dengan pendekatan yang integratif tersebut, diharapkan pembajakan dapat diminimalisir dan industri film Indonesia mampu tumbuh secara sehat dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arigayo, F. (2024). *Implementasi Undang-Undang Hak Cipta Terkait Sinematografi di Indonesia: Studi Pustaka Fenomena Pembajakan Pada Websites Streaming Illegal Penyedia Layanan Video on Demand*. Universitas Islam Indonesia.
- Budiman, E. A., & SH, M. H. (2025). LITERASI HUKUM DIGITAL DI TINGKAT MASYARAKAT. *Transformasi Hukum*, 47.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Jannah, M. (2018). Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual (haki) dalam hak cipta di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 6(2), 55–72.
- Jonaedi Efendi, S. H. I., Johnny Ibrahim, S. H., & Se, M. M. (2018). *Metode penelitian hukum: normatif dan empiris*. Prenada Media.
- Kansil, C. S. T., & Sulistio, F. A. (2024). Implementasi Perlindungan Hak Cipta Dalam Era Modernisasi Terhadap Kreativitas Digital Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 4(3), 367–380.
- Maulana, E. (2023). *Ketentuan Tindak Pidana Bagi Pelaku Pembajakan Film Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam*. UIN Ar-Raniry.
- Nandiansyah, A., Raihana, R., & Berlian, C. (2022). Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet. *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1(2), 77–87.
- Ningsih, A. S., & Maharani, B. H. (2019). Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring. *Jurnal Meta-Yuridis*, 2(1).
- Rizkia, N. D., & Fardiansyah, H. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Penerbit Widina.
- Rosalia, P., & Sanjaya, R. (2019). GAMBARAN PEMBAJAKAN FILM DALAM FORMAT DVD DI KOTA BANDUNG. *Journal of Accounting and Business Studies*, 4(2).
- Rosana, E. (2014). Kepatuhan hukum sebagai wujud kesadaran hukum masyarakat. *Journal Tapis: Journal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 10(1), 61–84.
- Roselia, R. S., Hidayat, M. R., & Disemadi, H. S. (2021). Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta. *Indonesia Law Reform Journal*, 1(1), 111–121.
- Samosir, K. K. H., Putri, H. D. K., Wibisono, D., Mahmud, I., & Raidar, U. (2025). Budaya Pembajakan Film dan Dampaknya terhadap Industri Kreatif: Studi Kasus Penggunaan LK21 oleh Mahasiswa Sosiologi Fisip Unila. *INTEKSIS*, 12(1), 1–7.
- Wahyufi, A. T. (2022). Perlindungan hukum pemegang hak cipta sinematografi terhadap pelanggaran dalam streaming gratis ditinjau

dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.
Jurnal Hukum Dan Keadilan.
Yuliantari, I. G. A. E., Kurniawan, I. G. A., & Dewi, N. P. D. P. (2023). Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Pembajakan

Potongan Film Pada Aplikasi Tiktok. *Jurnal Hukum Sasana*, 9(1).