

PROBLEM YURISDIKSI PELINDUNGAN HAK CIPTA DI ERA DIGITAL

STEVANUS RIONALDO¹, ELFRIDA RATNAWATI GULTOM²

stevrionaldo@gmail.com¹, elfrida.r@trisakti.ac.id²

Magister Ilmu Hukum, Universitas Trisakti^{1,2}

Abstract: Copyright protection is the right provided to authors or owners of copyrighted works to restrict the use of their works. In the digital era, copyright protection has become increasingly important due to the ease of dissemination of copyrighted works online. However, often copyright is not well protected in the online world, especially due to easy access to copyrighted works and rapid dissemination through the internet. The impact of the existence of the internet on the principles of law and jurisdiction that previously relied on physical attributes, such as *lex loci*, has become irrelevant. As a result, jurisdictional limitations between countries have become more complex in enforcing copyright law violations. Therefore, the development of internet technology encourages social and economic changes that require adaptation in copyright regulations.

Keywords: Copyright; Digital Age; Jurisdiction

Abstrak: Pelindungan hak cipta merupakan hak yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan karya cipta yang dimilikinya. Di era digital, pelindungan hak cipta menjadi semakin penting mengingat mudahnya penyebaran karya cipta di dunia maya. Namun, seringkali hak cipta tidak terlindungi dengan baik di dunia maya, terutama karena adanya akses yang mudah terhadap karya cipta dan penyebaran yang cepat melalui internet. Dampak keberadaan internet terhadap prinsip hukum dan yurisdiksi yang sebelumnya bergantung pada atribut fisik, seperti *lex loci*, menjadi tidak relevan. Sebagai akibatnya, batasan-batasan yurisdiksi antar negara menjadi lebih kompleks dalam menegakkan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu, perkembangan teknologi internet mendorong perubahan sosial dan ekonomi yang memerlukan adaptasi dalam peraturan tentang hak cipta.

Kata Kunci: Hak Cipta; Era Digital; Yurisdiksi

A. Pendahuluan

Di era digital, hak cipta menjadi lebih sulit untuk dilindungi karena karya cipta dapat dengan mudah disebarluaskan melalui internet (Kretschmer, 2017). Sebagai contoh, karya cipta digital dapat dengan mudah diunduh melalui berbagai situs atau aplikasi tanpa memperhatikan hak cipta pemiliknya (Boyle, 2008). Hal ini menyebabkan banyak pencipta merasa dirugikan mereka tidak mendapatkan pemasukan yang seharusnya dari hasil komersialisasinya (McGowan, 2004). Di sisi lain, terdapat kepentingan publik yang harus dijaga dalam hal kemudahan akses terhadap informasi dan konten melalui internet, terlebih di negara berkembang (Okediji, 2006). Untuk menanggulangi masalah ini, beberapa negara telah mengeluarkan undang-undang yang mengatur pelindungan hak cipta di era digital. Sebagai contoh, di Amerika Serikat, *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) merupakan undang-undang yang mengatur pelindungan hak cipta di era digital. Undang-undang ini memberikan kewenangan kepada pemilik hak cipta untuk mengajukan permintaan pemblokiran/*takedown* terhadap konten yang dianggap melanggar hak cipta (DMCA, 2022).

Mekanisme serupa pun telah diatur di Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya ditulis UUHC). Di pasal 54, diatur bahwa untuk mencegah pelanggaran hak cipta melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan beberapa hal, yaitu pengawasan terhadap pembuatan dan penyebaran konten, kerja sama dalam upaya pencegahan, dan pengawasan terhadap tindakan perekaman di tempat pertunjukan. Kemudian, di pasal 56 UUHC diatur mengenai mekanisme penutupan situs internet yang melakukan pelanggaran hak cipta.

Indonesia juga telah secara khusus mengatur mengenai hak ekonomi di bidang lagu dan musik melalui Peraturan Pemerintah No. 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak

Cipta dan/atau Musik (PP No. 56/2021). Peraturan pemerintah tersebut salah satunya mengatur tentang penggunaan karya cipta dalam bentuk analog dan digital. Hanya saja, PP No. 56/2021 belum secara rinci mengatur pengelolaan royalti di ranah digital (Ariani, 2021). Selain itu, mayoritas negara-negara di dunia juga telah bergabung dalam berbagai organisasi internasional yang berfokus pada hak cipta, seperti World Intellectual Property Organization (WIPO). Organisasi ini bertujuan untuk meningkatkan perlindungan kekayaan intelektual di dunia dengan mengeluarkan standar-standar internasional yang dapat diterapkan oleh negara-negara anggotanya (Bogsch, 1992).

Hukum internasional menetapkan beberapa perjanjian yang mengatur perlindungan hak cipta di dunia maya, seperti Konvensi Bern tentang Hak Cipta, *WIPO Copyright Treaty*, dan *TRIPS Agreement*. Perjanjian-perjanjian ini menetapkan hak-hak yang dimiliki oleh pencipta dan pemegang hak cipta, serta mengatur cara penggunaan yang diizinkan atas karya cipta (UNESCO, 1976). Selain itu, hukum internasional juga dapat mengatur tentang mekanisme penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di dunia maya (Voon, 2012). Dengan demikian, hukum internasional memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur perlindungan hak cipta di era digital. Meskipun demikian, terdapat kendala yang saat ini masih membuat penegakan hukum hak cipta secara di dunia maya sulit untuk dilakukan. Salah satu penyebabnya adalah belum adanya regulasi yang mengatur secara rinci mengenai bagaimana melakukan penyelesaian sengketa hak cipta yang terjadi di internet. Keberadaan internet membuat prinsip hukum dan yurisdiksi yang sebelumnya bergantung pada atribut fisik, misalnya *lex loci*, menjadi tidak relevan (Xalabarder, 2002). Akibatnya, batasan-batasan yurisdiksi antar negara mendorong penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta menjadi lebih rumit (Razmetaeva, 2021). Dengan demikian, perkembangan teknologi internet mendorong perubahan sosial dan ekonomi yang membutuhkan adaptasi di dalam peraturan tentang hak cipta (Perdue, 2020).

Tujuan penelitian berdasarkan konteks di atas dapat mencakup beberapa hal, yaitu: meneliti perubahan sosial dan ekonomi yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi internet, terutama dalam konteks hak cipta. Penelitian ini mengkaji dampak perkembangan teknologi internet terhadap perubahan dalam prinsip hukum dan yurisdiksi yang berkaitan dengan hak cipta, serta memberikan rekomendasi untuk menghadapi perubahan tersebut. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan dan solusi dalam melindungi hak cipta di era digital, serta memberikan rekomendasi kebijakan yang relevan dalam menghadapi perubahan sosial dan ekonomi yang disebabkan oleh perkembangan teknologi internet.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yang melibatkan analisis bahan hukum utama seperti teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum, dan peraturan perundang-undangan yang relevan dengan topik penelitian (Asikin, 2018). Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, di mana analisis permasalahan dalam penelitian ini didasarkan pada deskripsi data dan tinjauan literatur yang mencakup uraian masalah secara rinci, alternatif model, dan pemecahan masalah yang sistematis (Nugrahani, 2014). Proses analisis data penelitian kualitatif dilakukan secara induktif, yaitu analisis data dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data dalam siklus penelitian. Metode analisis data melibatkan pengumpulan data melalui penelaahan bahan kepustakaan atau data sekunder yang mencakup bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tertier, baik dalam bentuk dokumen-dokumen maupun peraturan perundang-undangan yang berlaku yang terkait dengan analisis yuridis normatif dan sosio legal terhadap perlindungan hak cipta di era digital.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penegakan Hukum Hak Cipta di Dunia Maya

Perubahan sosial yang terjadi karena perkembangan teknologi internet tidak dapat terelakkan. Akibatnya, hal tersebut juga memiliki implikasi terhadap aspek hukum. Salah satunya adalah mengenai perlindungan hak cipta di ranah digital. Hal ini terutama berhubungan

erat dengan karakteristik interaksi sosial di internet yang cenderung “global” (Cantatore, 2019). Karakter global tersebut tergambar dari bagaimana produk-produk kekayaan intelektual (KI) yang dilindungi hak cipta, seperti lagu, film, program komputer, video game, dikonsumsi dan disebarluaskan.

Penyebarluasan produk KI secara global yang dilatarbelakangi oleh perkembangan internet, memungkinkan terjadinya pelanggaran yang terjadi di ruang maya, alih-alih di ruang fisik. Di saat yang sama, instrumen hukum dan teori yurisdiksi yang ada saat ini mengharuskan subjek hukum ada di wilayah geografis tertentu atau berada di suatu ruang fisik. Dengan demikian, problem yurisdiksi pun mewacana. Wacana tersebut sebenarnya bukanlah hal yang baru. Hal yang menjadi masalah adalah, wacana tersebut belum menemukan jawaban yang signifikan hingga saat ini. Salah satu penyebabnya adalah sulitnya mengidentifikasi apa yang dimaksud sebagai pelanggaran hukum yang dapat terjadi di dunia maya karena begitu banyak jenisnya (Giles, 2018). Pelanggaran hak cipta adalah salah satu di antara sekian banyak jenis pelanggaran hukum di dunia maya, seperti pencurian identitas, peretasan, pornografi anak-anak.

Pasal 9 UUHC mengatur tentang jenis-jenis hak ekonomi yang dapat dilakukan dan dilanggar oleh orang lain. Secara spesifik, pelanggaran hak cipta di dunia maya dapat terjadi dalam berbagai bentuk, antara lain: 1) Pembajakan atau pengunduhan ilegal: yaitu pengambilan atau penggunaan karya tanpa izin dari pemilik hak cipta melalui internet; 2) Pembuatan salinan tidak sah: yaitu pembuatan dan penyebaran salinan tanpa izin dari pemilik hak cipta; 3) Penggunaan tanpa izin: yaitu penggunaan karya tanpa izin dari pemilik hak cipta, misalnya penggunaan lagu atau gambar dalam video YouTube tanpa izin; 4) Plagiarisme: yaitu pengambilan atau penggunaan karya orang lain sebagai karya sendiri tanpa memberikan atribusi kepada pemilik hak cipta aslinya; 5) Mengubah atau mengedit karya tanpa izin: yaitu mengubah atau mengedit karya orang lain tanpa izin dari pemilik hak cipta aslinya, misalnya mengedit video atau mengubah lirik lagu; dan 6) Penyebaran virus atau malware melalui karya yang dilindungi hak cipta: yaitu menyisipkan virus atau malware pada file karya yang dilindungi hak cipta dan menyebarkannya secara ilegal melalui internet. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme untuk dapat mencegah hal-hal tersebut terjadi. Dalam hal ini, penegakan hak cipta di dunia maya.

Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh Pemerintah Republik Indonesia dalam hal penegakan hukum hak cipta di dunia maya adalah dengan mengaturnya melalui Pasal 54, Pasal 55, dan Pasal 56 UUHC. Pasal-pasal tersebut pada dasarnya mengatur hal-hal berikut: pengawasan terhadap penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta, mekanisme pelaporan terjadinya pelanggaran, serta penutupan situs internet dengan bekerja sama dengan menteri yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang komunikasi dan informatika. Pada saat tulisan ini dibuat, mekanisme penutupan situs dilakukan lewat kerja sama antara Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Sepanjang tahun 2022 saja, Kemekomham merekomendasikan kepada Kemenkominfo sebanyak 457 situs internet yang terindikasi melakukan pelanggaran kekayaan intelektual untuk diblokir (Saputra, 2023). Sejak 2017 hingga 2019, Kemenkominfo telah memblokir 1745 situs dan konten dengan kategori pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (PDSI Kominfo, 2023). Angka-angka tersebut menunjukkan kinerja pemerintah yang perlu diapresiasi. Di sisi lain, data tersebut menggambarkan betapa sulitnya menindak pelanggaran hak cipta di internet. Istilahnya, mati satu tumbuh seribu. Dengan kata lain, data tersebut belum menunjukkan skala sebenarnya mengenai pelanggaran KI di internet.

Kesulitan tersebut juga diampifikasi oleh ekspektasi masyarakat dalam menggunakan internet. Dapat dikatakan bahwa kebebasan dan kemudahan akses informasi di internet menimbulkan pemikiran bahwa konten-konten yang tersedia di internet dapat diakses secara cuma-cuma. Bisa jadi kebanyakan pengguna internet di seluruh dunia memang tidak paham bahwa konten yang tersedia di internet dilindungi oleh hukum kekayaan intelektual (Jones, 2000).

Inilah yang disebut oleh Boyle sebagai awal dari *Internet Threat* atau Ancaman Internet. *Internet Threat* adalah sebuah bentuk kekhawatiran yang mendorong hadirnya peraturan yang

lebih ketat dan terpusat. Premisnya adalah dengan semakin pudarnya kendali terpusat, diiringi dengan akses yang semakin terbuka, mudah dan murah, maka konten-konten bajakan akan semakin banyak bermunculan di dalamnya. Dengan kata lain, aturan yang lebih ketat dan lebih kuat harus hadir seiring dengan kemudahan tersebut. Kesimpulannya, aturan yang serba ketat dan terpusat tersebut sangat kontradiktif dengan karakter dari budaya internet itu sendiri.

Pada titik ini, dapat tergambar bahwa penegakan hukum hak cipta di dunia maya adalah sebuah upaya yang sulit karena karakter internet yang terdesentralisasi dan bebas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang sangat komprehensif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dari sisi pemegang hak cipta, dibutuhkan suatu sarana dalam menjamin bahwa karya cipta yang dia unggah di dunia maya dapat terlindungi. Dari perspektif pengguna, diharapkan keterbukaan dan kemudahan akses tetap dijaga sehingga masyarakat tetap dapat menikmati berbagai karya yang dihasilkan oleh para kreator.

Untuk menjawab masalah tersebut, beberapa langkah dapat dilakukan untuk melindungi hak cipta di dunia maya, selain penegakan hukum yang telah dibahas, di antaranya adalah:

Penggunaan teknologi *watermark*: Teknologi *watermark* merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk menambahkan tanda air (*watermark*) pada file digital, seperti foto atau video. Tanda air tersebut dapat berupa nama pemilik hak cipta atau tanda pengenal lainnya yang tidak terlihat oleh mata manusia, tetapi dapat terdeteksi oleh mesin. Dengan teknologi ini, pemilik hak cipta dapat dengan mudah mengidentifikasi karya cipta yang dipakai orang lain secara ilegal (Ramli, 2021).

Penggunaan *Digital Rights Management (DRM)*: DRM merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk melindungi karya cipta digital dari penyalahgunaan. Teknologi ini dapat mencegah penggunaan karya cipta secara ilegal dengan cara mengontrol akses ke file digital tersebut. DRM dapat digunakan untuk melindungi berbagai jenis karya cipta digital, seperti musik, film, buku elektronik, dan lain-lain. Dengan DRM, pemilik hak cipta dapat membatasi cara penggunaan karya cipta tersebut, seperti membatasi jumlah kali file dapat diputar atau dibaca, atau membatasi akses ke file tersebut hanya untuk pengguna yang telah membeli lisensi (Jened, 2018).

Edukasi: Selain langkah-langkah di atas, edukasi tentang pentingnya perlindungan hak cipta juga merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi kemungkinan adanya tindakan pembajakan terhadap ciptaan di dunia maya. Selain itu, edukasi juga dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami tentang hak cipta dan bagaimana cara yang tepat untuk menggunakan karya cipta orang lain sesuai dengan peraturan yang berlaku. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih memahami pentingnya perlindungan hak cipta dan tidak melakukan tindakan yang merugikan pemilik hak cipta (Raharja, 2020).

2. Problem Yurisdiksi

Hal lain yang perlu digali lebih mendalam tentang penegakan hukum hak cipta di dunia maya adalah problem yurisdiksi. Masalah yurisdiksi dan perbatasan negara merupakan salah satu kelemahan dalam perlindungan hak cipta di dunia maya. Hal ini karena dunia maya tidak terbatas oleh perbatasan geografis seperti dunia nyata, sehingga sulit untuk menentukan di mana suatu tindakan pelanggaran hak cipta terjadi (Jened, 2016). Yurisdiksi sendiri adalah istilah yang dapat diartikan sebagai area geografis di mana suatu kekuasaan memiliki wewenang dalam melaksanakan otoritas hukum. Dalam hukum, yurisdiksi sering mengacu pada suatu wilayah dengan otoritas hukum tertentu (Black, 1910).

Salah satu bentuk pelanggaran hak cipta yang marak terjadi adalah pengunduhan file ilegal yang dilakukan melalui situs torrent. Secara sederhana, situs torrent bekerja dengan menyediakan berbagai tautan dengan ekstensi file “.torrent” yang dapat diunduh oleh seseorang. Seorang pengguna misalnya, dapat mencari film bajakan di situs tersebut, kemudian mengunduh file torrent yang terkait. Perlu dicatat bahwa file tersebut bukanlah bentuk digital dari film yang ingin diunduh, melainkan sekedar “kunci” untuk membuka jaringan *peer-to-peer file sharing* (Haskell, 2017).

Setelah file torrent tersebut ada di komputer pengguna, maka dia perlu membuka suatu program komputer yang disebut sebagai *torrent downloader* (beberapa nama software ini

antara lain: BitTorrent, μ Torrent dan qBittorrent). Melalui program itulah pengguna dapat mengunduh file film bajakan yang dia inginkan. Hal yang membedakan torrent dengan penyedia film bajakan konvensional (seperti Nonton21 atau yang sejenis) adalah file film bajakannya tidak tersimpan di servernya sendiri, melainkan tersebar di komputer-komputer banyak pengguna di seluruh dunia. Istilah yang digunakan bagi komputer-komputer yang tersebar itu adalah *seeder*. Jadi, pengguna tadi mengunduh file bukanlah dari server penyedia torrent, tetapi dari “*swarm*” atau kerumunan komputer yang menyimpan file film tersebut.

Sekarang, hal yang menjadi penting untuk diidentifikasi adalah bagaimana pemegang hak cipta dari film tersebut dapat melakukan tindakan hukum untuk menegakan haknya. Asumsikan bahwa pemegang hak cipta film tersebut adalah seorang produser film dari Indonesia. Dia bisa melaporkan situs penyedia torrent tersebut kepada Kemenkumham karena telah menyediakan akses ilegal terhadap filmnya. Harapannya, situs tersebut dapat diblokir oleh Kemenkominfo dengan mekanisme yang diatur di pasal 56 UUHC (yang sudah dibahas di atas). Setelah diblokir, apakah itu berarti bahwa filmnya sudah bebas dari pembajakan yang terjadi di situs tersebut? Jawaban singkatnya, tidak.

Kemenkominfo pada dasarnya dapat melakukan pemblokiran situs torrent tersebut, tetapi cakupan pemblokirannya hanya di negara Indonesia. Dengan demikian, efektifitas pemblokiran tersebut dapat dipertanyakan, bahkan dapat dikatakan tidak efektif. Alasannya, pengguna lain yang ingin mengunduh file film bajakan tadi masih dapat melakukannya selama ia tidak tinggal di Indonesia, atau menggunakan cara tertentu untuk melewati pemblokiran yang dilakukan Kemenkominfo. Bahkan, file film bajakan tersebut masih tersebar di kerumunan komputer yang telah disebutkan sebelumnya.

Pembahasan tersebut hanyalah salah satu contoh yang sederhana mengenai rumitnya penegakan hukum di dunia maya. Hal tersebut menjadi semakin rumit apabila kita memasukan variabel lain, misalnya apakah para pengguna yang menyimpan dan membagikan file film di dalam kerumunan tadi (para *seeder*) dapat dituntut secara hukum lewat persidangan, misalnya. Apabila bisa, bagaimana menentukan tergugat yang jumlahnya bisa begitu banyak dan bisa saja sebagiannya adalah pengguna anonim.

Di Amerika Serikat, beberapa perusahaan perfilman telah beberapa kali melakukan upaya hukum yang diawali dengan mengidentifikasi para *seeder* melalui alamat IP (Internet Protocol) yang tercatat dalam setiap proses penyebaran file torrent. Bahkan, terhadap alamat yang diidentifikasi dilakukan *doe subpoena* (pemanggilan anonim) (Kurtz, 2011). Hanya saja, jumlah tergugat yang tentu sangat banyak dan bisa jadi tersebar di berbagai negara. Dampaknya, akan sulit melakukannya dan kemungkinan akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit apabila dibandingkan dengan nilai kerugian yang ditimbulkan (Poort, 2018).

Ilustrasi di atas dapat memberikan gambaran tentang problem yurisdiksi yang muncul pada saat melakukan upaya hukum terhadap pelanggaran hak cipta di dunia maya. Problem yurisdiksi ini muncul dalam terutama akibat banyaknya pihak yang terlibat dan secara fisik berada di negara berbeda. Analisa yurisdiksi penting dilakukan untuk menentukan di mana tempat kejadian yang menimbulkan perkara litigasi pertama kali (*lex loci*). Prinsip hukum yang berlaku secara umum adalah yurisdiksi utama adalah tempat di mana tergugat berada (Jened, 2017). Oleh karena itu, perbedaan negara dan regulasinya yang beragam, berpotensi mengakibatkan konflik yurisdiksi. Artinya, bisa saja suatu tindakan dianggap pelanggaran di satu negara, namun tidak di negara lain. Untuk menjawab problem tersebut, beberapa hal yang mungkin dapat digagas saat ini adalah dengan suatu usaha terus menerus untuk: (i) membangun hukum internasional yang seragam mengenai internet; (ii) meningkatkan *self-regulation* oleh penyedia dan pengguna; (iii) memberikan edukasi yang lebih mendalam kepada pembuat undang-undang tentang internet (Gilden, 2000).

Pendekatan lain yang bersifat global pun dapat diangkat. Pendekatan ini mendasarkan pada pemikiran bahwa kerangka hukum yang tunggal dapat dibuat untuk mengatur dunia maya. Contohnya adalah dengan membuat regulasi dunia maya di level Perserikatan Bangsa-Bangsa. Salah satu pertimbangannya, dunia maya merupakan suatu wilayah *sui generis* yang memiliki sifat ganda yaitu kedaulatan negara dan kepentingan global (Xinmin, 2016).

Pendekatan ini memandang bahwa dunia maya adalah suatu wilayah yang harus diatur oleh negara berdaulat dan komunitas internasional sekaligus.

D. Penutup

Di era digital, pelanggaran hak cipta di dunia maya terjadi lebih mudah dan cenderung global, sehingga membutuhkan suatu pandangan yang lebih komprehensif dalam hal penegakan hukum. Salah satu hal yang menyebabkan penegakan hak cipta di dunia maya menjadi lebih sulit adalah struktur internet yang terdesentralisasi dan kemudahan akses bagi para penggunanya. Usaha-usaha regulasi yang lebih ketat dan terpusat terhadap konten-konten yang disebarluaskan di internet perlu dilakukan dengan tetap mempertimbangkan karakteristik internet itu sendiri, tersedianya akses yang mudah bagi penggunanya. Penegakan hukum hak cipta di internet melalui mekanisme pemblokiran situs yang diatur Undang-Undang Hak Cipta masih belum sepenuhnya efektif. Salah satu hal yang menyebabkan kurang efektifnya pemblokiran adalah kecenderungan replikasi file yang sangat cepat di dunia maya. Lebih jauh, pemblokiran tidak begitu efektif menghadapi pelanggaran hak cipta yang sifatnya “global”, karena pemblokiran hanya dapat dilakukan pada akses internet dari pengguna di Indonesia. Pengguna yang lebih canggih dapat menggunakan berbagai celah teknologi yang dapat digunakan untuk melewati pemblokiran tersebut. Upaya hukum yang dilakukan terhadap pelaku pelanggaran hak cipta akan sulit dilakukan apabila para pelaku tersebar di negara yang berbeda-beda. Kesulitan ini juga diperburuk dengan pengguna yang biasanya menggunakan nama samaran bahkan anonim di dunia maya. Meskipun pelaku pelanggaran hak cipta di dunia maya bisa diidentifikasi melalui alamat IP, konflik yurisdiksi dapat timbul karena perbedaan regulasi antar negara mengenai perlindungan hak cipta. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi problem yurisdiksi antara lain: membuat peraturan internasional yang seragam tentang internet, pendalaman edukasi tentang internet kepada para pembuat undang-undang, dan pendekatan global dalam memandang dunia maya. Pendekatan global ini memandang dunia maya sebagai suatu wilayah yang memiliki irisan antara kedaulatan negara dan kepentingan global. Dengan demikian, dibutuhkan suatu instrumen hukum internasional yang dapat menyeimbangkan dua kepentingan tersebut. Dalam pendekatan ini, dunia maya nantinya akan memiliki yurisdiksinya tersendiri dan memungkinkan penegakan hukum yang lebih efektif terhadap pelanggaran hak cipta di dunia maya yang bersifat global.

Daftar Pustaka

- Amiruddin, Amiruddin, dan Zainal Asikin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Ariani, Nevey Varida. “Enforcement of Law of Copyright Infringement and Forgery with the Rise of the Digital Music Industry.” *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 21, no. 2 (24 Juni 2021): 223. <https://doi.org/10.30641/dejure.2021.V21.223-236>.
- Black, Henry Campbell. *Law Dictionary*. Vol. 1188. West Publishing Company St. Paul, Minn., 1910.
- Bogsch, Arpad. *Brief History of The First 25 Years of The World Intellectual Property Organization*. Vol. 881. WIPO, 1992.
- DMCA Protection & Takedown Services. “What Is a DMCA Takedown?” Diakses 23 Desember 2022. <https://www.dmca.com/FAQ/What-is-a-DMCA-Takedown>.
- Dunlap, Thomas M, dan Nicholas A Kurtz. “Electronic evidence in torrent copyright cases.” *Digital Evidence & Elec. Signature L. Rev.* 8 (2011): 171.
- Gilden, Michael. “Jurisdiction and the Internet: The Real World Meets Cyberspace.” *ILSA J. Int’l & Comp. L.* 7 (2000): 149.
- Jened, Rahmi. “Copyright Protection for Information Management Society.” *SCITEPRES-Science and Technology Publications*, 2018.
- . “Konflik Yurisdiksi Dan Penegakan Hukum Kekayaan Intelektual Dalam Rangka Pasar Tunggal.” *Jurnal Mimbar Hukum* 28, no. 2 (2016): 201–14.
- Jones, Lucinda. “An Artist’s Entry into Cyberspace: Intellectual Property on The Internet.” *European Intellectual Property Review* 22, no. 2 (2000): 79–92.

- Kominfo, PDSI. "Kemkominfo Blokir 1.745 Situs Melanggar HKI." Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses 20 April 2023. http://content/detail/23767/kemkominfo-blokir-1745-situs-melanggar-hki/0/sorotan_media.
- Kurniawan Sihombing, Agung, Rika Ratna Permata, dan Tasya Safiranita Ramli. "Comparison of Digital Copyright Protection on Over the Top (OTT) Streaming Content Media in Indonesia and the United States." *PADJADJARAN Jurnal Ilmu Hukum (Journal of Law)* 8, no. 2 (2021): 183–212. <https://doi.org/10.22304/pjih.v8n2.a2>.
- McGowan, David. "Copyright Nonconsequentialism." *Missouri Law Review* 69, no. 1 (2004): 73.
- Mitchell, Andrew D., dan Tania Voon. "TRIPS." Dalam *The Oxford Handbook of International Trade Law*, disunting oleh Daniel Bethlehem, Isabelle Van Damme, Donald McRae, dan Rodney Neufeld, 1 ed., 186–208. Oxford University Press, 2012. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199231928.013.0008>.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif*. Vol. 1. Solo: Cakra Books, 2014.
- Okediji, Ruth L. "The International Copyright System: Limitations, Exceptions and Public Interest Considerations for Developing Countries." Geneva, Switzerland: International Centre for Trade and Sustainable Development, 2006. https://doi.org/10.7215/IP_IP_20060601.
- Peraturan Pemerintah No. 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta dan/atau Musik, § Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 86 (2021).
- Perdue, Glenn. "Copyright: A Historical And Economic Perspective." *Les Nouvelles-Journal of the Licensing Executives Society* 55, no. 3 (2020): 4.
- Perloff-Giles, Alexandra. "Transnational Cyber Offenses: Overcoming Jurisdictional Challenges." *Yale J. Int'l L.* 43 (2018): 191.
- Peukert, Christian, Jörg Claussen, dan Tobias Kretschmer. "Piracy and Box Office Movie Revenues: Evidence from Megaupload." *International Journal of Industrial Organization* 52 (Mei 2017): 188–215. <https://doi.org/10.1016/j.ijindorg.2016.12.006>.
- Poort, Joost. "Borderlines of Copyright Protection: An Economic Analysis." Dalam *Copyright Reconstructed: Rethinking Copyright's Economic Rights in a Time of Highly Dynamic Technological and Economic Change*, 283–338. Information Law Series 41. Alphen aan den Rijn: Wolters Kluwer, 2018.
- Raharja, Gan Gan Gunawan. "Penerapan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta di Bidang Pembajakan Film." *Jurnal Meta-Yuridis* 3, no. 2 (20 September 2020). <https://doi.org/10.26877/m-y.v3i2.6029>.
- Razmetaeva, Yulia, Hanna Ponomarova, dan Iryna Bylya-Sabadash. "Jurisdictional Issues in the Digital Age." *Ius Humani. Law Journal* 10, no. 1 (12 April 2021): 167–83. <https://doi.org/10.31207/ih.v10i1.240>.
- Sag, Matthew, dan Jake Haskell. "Defense Against the Dark Arts of Copyright Trolling." *Iowa Law Review* 103 (2017): 571.
- Saputra, Andi. "Langgar HAKI, 457 Website Diblokir Kemenkumham Sepanjang 2022." detiknews. Diakses 20 April 2023. <https://news.detik.com/berita/d-6463794/langgar-haki-457-website-diblokir-kemenkumham-sepanjang-2022>.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, § Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 (2014).
- UNESCO, dan WIPO. *Tunis Model Law on Copyright for Developing Countries*. Geneva: UNESCO, WIPO, 1976.
- Xalabarder, Raquel. "Copyright: Choice of Law and Jurisdiction in the Digital Age." *Annual Survey of International & Comparative Law* 8, no. 1 (2002): 5.
- Xinmin, Ma. "Key Issues and Future Development of International Cyberspace Law." *China Quarterly of International Strategic Studies* 02, no. 01 (Januari 2016): 119–33. <https://doi.org/10.1142/S2377740016500068>.