



Perlindungan Hukum Hak Cipta Pada Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0

Sri Mulyani ^{a,1}, Aniek Tyaswati Wiji Lestari ^{b,2}, Agnes Maria Janni Wc ^{c,3}, Liliana Tedjosaputro ^{d,4}

^aFakultas Hukum UNTAG Semarang, Indonesia

^bFakultas Hukum UNTAG Semarang, Indonesia

^cFakultas Hukum UNTAG Semarang, Indonesia

^dFakultas Hukum UNTAG Semarang, Indonesia

¹ sri-mulyani@untagsmg.ac.id ; ² aniek-tyaswati@untagsmg.ac.id; ³agnes-maria-janni@untagsmg.ac.id;

⁴liliana-tedjo@untagsmg.ac.id

*email korespondensi : sri-mulyani@untagsmg.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diserahkan

2024-03-10

Diterima

2024-04-10

Dipublikasikan

2024-06-10

Kata Kunci

Perlindungan Hukum Hak Cipta;
Industri Konten Digital; Society
5.0

ABSTRAK

The digital content industry in the era of society 5.0 refers to various activities related to the production, distribution and consumption of content via digital platforms. Digital content includes various forms such as text, images, audio, video, and any combination of these. The industry has grown rapidly in recent years, driven by advances in digital technology and changes in the way people access and interact with content. The legal protection that regulates the digital content industry includes Copyright Law Number 28 of 2014 for creative works from use without permission and also regulates the rights of content owners to control the reproduction, distribution and utilization of their works. Illegal use of digital content can result in legal action. This research is normative juridical legal research with a conceptual and statutory approach. Data sources are taken from secondary data. The formulation of the problem in this research is whether Law Number 28 of 2014 concerning Copyright has provided legal protection for copyrighted works in the digital content industry. What obstacles do digital content owners face when their copyrighted works are used without permission? The research results show that Copyright Law Number 28 of 2014 generally regulates the protection of the digital content industry, but does not specifically regulate the form of the digital content industry, so it is necessary to create regulations that specifically regulate the protection of the digital content industry, especially in welcoming the era of society 5.0. There are obstacles faced by digital content owners in dealing with copyright infringement or digital content theft, owners can take legal action to protect their rights and ask for compensation, but content owners find it difficult to ask for compensation.



This is an open-access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini dalam era digital telah menghasilkan perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan. Termasuk di dalamnya adalah dampak signifikan pada domain Hak Cipta. Kemajuan dalam dunia digital seharusnya diambil sebagai peluang untuk mengoptimalkan penciptaan karya-karya yang dapat memberikan manfaat ekonomi yang maksimal bagi para penciptanya. Penting untuk menciptakan suatu lingkungan di

mana kreativitas dihargai dan hasil karya baru dilindungi secara hukum melalui mekanisme Hak Cipta. Perdagangan karya cipta digital juga menyusul kepopuleran karya digital tersebut. Begitu banyak platform yang tersedia di internet dengan berbagai jenis produk¹.

Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia merupakan suatu pengaturan yang komprehensif. Di dalamnya, terdapat tiga pilar utama yang terintegrasi dengan baik regulasi atau peraturan, penegakan hukum, dan manajemen. Semua aspek ini tercermin dalam UU Hak Cipta dan saling melengkapi. Lebih lanjut, aturan-aturan yang tercantum dalam UU Hak Cipta telah diperbarui agar sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini mengindikasikan adanya respons yang progresif terhadap perubahan tren dan kebutuhan dalam industri ini.

Secara substansial, UU Hak Cipta dan ketentuan di dalamnya telah disesuaikan dengan norma-norma internasional dalam bidang Hak Cipta, terutama yang berkaitan dengan dinamika perkembangan teknologi informasi. Dalam konteks ini, undang-undang tersebut menjadi instrumen penting untuk melindungi hak-hak kreatif dalam era digital, memastikan adanya perlindungan yang memadai terhadap karya-karya intelektual di dunia digital yang semakin kompleks.

Hak Cipta mencakup dua aspek utama, yakni Hak Ekonomi dan Hak Moral, yang secara eksklusif diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Hak eksklusif ini menunjukkan bahwa hak tersebut hanya diperuntukkan bagi pencipta, dan pihak lain tidak boleh menggunakan hak tersebut tanpa izin dari pencipta. Meskipun pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif, yaitu hak ekonomi, namun hak-hak ini tetap memberikan perlindungan yang kuat. Pasal 9 UU Hak Cipta mengatur hak eksklusif ini, termasuk hak untuk mengumumkan karya. Di era digital, pengumuman karya dapat dengan mudah dilakukan melalui platform media sosial seperti YouTube, di mana pencipta dapat mengunggah karya-karyanya. Teknologi canggih dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) memberikan keuntungan bagi pencipta dengan memfasilitasi berbagi karya mereka secara lebih mudah dan luas.

Namun, dalam lingkungan digital, terdapat dua sisi dari mata uang yang sama. Kemajuan teknologi dan media sosial, yang sebenarnya menguntungkan pencipta, juga memberi celah bagi orang lain untuk menyalahgunakan karya tersebut tanpa izin. Terdapat banyak contoh di mana pihak lain mengambil keuntungan ekonomi dari pelanggaran hak cipta, seperti dengan mengunggah karya orang lain di media sosial tanpa izin. Hukum sebagai bingkai ekonomi harus mampu mengakomodir perkembangan aktivitas ekonomi masyarakat agar terciptanya kepastian hukum dan perlindungan hukum bagi masyarakat yang dirugikan.²

Tantangan ini menggambarkan konflik antara keuntungan dan pelanggaran dalam lingkungan digital. Meskipun teknologi memberikan sarana bagi pencipta untuk mengumumkan karya mereka dengan lebih mudah, juga diperlukan regulasi dan mekanisme perlindungan yang kuat untuk mencegah penyalahgunaan dan melindungi hak-hak kreatif. Kesadaran akan pentingnya

¹ Teti Tiran, 'Hak Cipta Karya Digital pada NFT Dikaitkan dengan Hak Akses yang Memiliki Nilai Ekonomi sebagai Hak Kebendaan Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia', 6.3 (2022).

² Irham Rahman and Hery Lilik Sudarmanto, 'Kajian Yuridis Jaminan Kebendaan Pada Digital Aset Sebagai Objek Jaminan', *Transparansi Hukum*, 3.2 (2020) <<https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/transparansihukum/article/view/2712>> [accessed 14 June 2024].

hak cipta dan pendidikan mengenai etika digital juga menjadi penting dalam menghadapi kompleksitas ini.

Dalam kerangka ini, jelas bahwa hak cipta melindungi ekspresi konkret dari ide, bukan ide itu sendiri. Ini berarti bahwa hak cipta tidak melindungi ide secara terpisah, tetapi melindungi cara ekspresi kreatif dan unik di mana ide tersebut diwujudkan dalam karya. Hak cipta menjadi alat yang mendasar dalam mendorong kreasi dan inovasi, memberikan insentif bagi pencipta untuk menerjemahkan ide-ide mereka ke dalam bentuk nyata yang bermanfaat secara kreatif dan ekonomi.

Dengan demikian, perkembangan teknologi informasi tidak hanya diakui sebagai suatu kemajuan, tetapi juga menjadi faktor kunci yang membentuk kerangka hukum yang lebih adaptif dan efektif. Selaras dengan semangat perubahan ini, perlindungan Hak Cipta harus diperbarui dan diperkuat untuk memungkinkan penciptaan dan distribusi karya-karya di era digital dengan cara yang merangsang kreativitas sambil tetap menjaga hak dan kepentingan para pencipta. Demikian juga dalam transaksi bisnis penyelenggara jaringan dan media serta bisnis industri konten digital, idealnya tidak memiliki hubungan terafiliasi yang cenderung akan mengakibatkan timbulnya preferensi tertentu dan akan melahirkan kecenderungan penyalahgunaan posisi dominan serta mendorong tindakan diskriminasi terhadap aplikasi dan konten tertentu.³

Dengan berkembangnya karya cipta digital, permasalahan muncul apakah UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sudah memberikan perlindungan hukum atas karya cipta pada industri konten digital. Bagaimana kendala yang dihadapi pemilik konten digital atas karya ciptanya yang digunakan tanpa ijin. Perlindungan karya cipta digital diperlukan mengingat berbagai bentuk pelanggaran terjadi merugikan pemilik karya cipta.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis tantangan dan peluang yang dihadapi oleh industri konten digital dalam Society 5.0, khususnya dalam hal perlindungan hukum hak cipta. Dengan memahami kompleksitas dan dinamika ini, dapat juga membahas solusi dan rekomendasi yang mendukung harmoni antara inovasi digital dan perlindungan hak cipta. Melalui kajian ini, diharapkan dapat merangkul potensi positif teknologi digital dalam mengakselerasi pertumbuhan industri konten sambil tetap menghormati karya kreatif dan hak pencipta. Penelitian merupakan penelitian yuridis normative dengan pendekatan konseptual dan perundang-undangan. Sumber data di ambil dari data sekunder yang berasal dari penelitian terdahulu berupa jurnal. Penelitian ini juga dianalisis secara kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hak Cipta atas Konten Digital dalam UU Hak Cipta (UU No 28 Tahun 2014)

Hak cipta adalah instrumen hukum yang memberikan perlindungan kepada pencipta atas karya-karya mereka. Namun, di era digital, batasan antara hak cipta dan akses terbuka menjadi kabur. Membatasi akses terhadap karya-karya digital yang dilindungi hak cipta bisa menjadi tantangan, mengingat distribusi digital memungkinkan penyalinan dan penyebaran

³ Edmon Makarim, 'KERANGKA KEBIJAKAN DAN REFORMASI HUKUM UNTUK KELANCARAN PERDAGANGAN SECARA ELEKTRONIK (E-COMMERCE) DI INDONESIA', *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 44.3 (2014), p. 314, doi:10.21143/jhp.vol44.no3.25.

yang mudah. Karya cipta digital memiliki keunggulan dalam hal efisiensi dan fleksibilitas penyimpanan serta kemampuan untuk dimanipulasi atau dimodifikasi tanpa mengurangi kualitas karya aslinya.⁴ Di sinilah perlindungan hukum hak cipta menjadi krusial untuk memastikan keberlanjutan industri konten digital dan insentif bagi pencipta untuk terus menghasilkan karya-karya kreatif.

Hak Cipta, sebagaimana yang didefinisikan dalam Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, merupakan hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta suatu karya. Hak ini muncul secara deklaratif setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk konkret, tanpa memerlukan persyaratan pendaftaran, sambil tetap mematuhi batasan yang ditetapkan oleh peraturan hukum yang berlaku. Pentingnya dicatat bahwa perlindungan hak cipta diberikan secara otomatis, artinya ketika karya telah diberikan bentuk nyata, hak cipta langsung ada. Dalam konteks ini, proses pendaftaran tidak menjadi prasyarat untuk hak cipta terbentuk. Oleh karena itu, momen Hak cipta, sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual, memiliki peran penting dalam melindungi hasil-hasil dari daya pikir manusia. Lingkup hak cipta terkait dengan melindungi karya-karya sastra dan seni, termasuk namun tidak terbatas pada tulisan, musik, seni rupa seperti lukisan, dan karya-karya berbasis teknologi seperti program komputer dan basis data elektronik.

Karya-karya ini, yang disebut sebagai Ciptaan, mendapatkan perlindungan yang berlaku ketika diumumkan di media internet dalam bentuk digital. Terdapatnya perkembangan tersebut maka perkembangan hukum hak cipta haruslah terjadi, yang dahulu perlindungan ciptaan hanya pada ciptaan fisik kini perlu pula merambah ke perlindungan ciptaan digital. Jacques de Werra mengatakan terdapat tiga pendekatan perlindungan hak cipta atas karya digital, yaitu: Pertama, perlindungan hak cipta melalui ketentuan hak cipta konvensional; Kedua, perlindungan hak cipta melalui perlindungan teknis/teknologi pengaman; Ketiga, perlindungan hak cipta melalui perlindungan hukum atas perlindungan teknis/teknologi pengaman. Dalam hukum positif Indonesia perlindungan hak ciptanya telah dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi.⁵

Hak Cipta melekat pada produk ciptaan sebagaimana diatur dalam pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, antara lain lagu, novel, atau potret. Sedangkan hak terkait melekat pada produk ciptaan yang disiarkan atau ditayangkan sehingga produknya meliputi karya pertunjukan, karya rekaman, atau karya siaran. Konsep ini mencakup pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran melalui berbagai alat, termasuk media internet. Dengan kata lain, karya-karya Ciptaan yang diumumkan dalam bentuk digital tetap mendapatkan perlindungan yang sama kuat seperti yang diberikan kepada karya dalam bentuk analog.

Permasalahan yang serius dalam perlindungan hak cipta di era digital. Meskipun Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah ada, tampaknya mereka belum sepenuhnya dapat mengatasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan konten digital, terutama ketika melibatkan situs pihak ketiga dan pengunduhan tanpa izin. Adanya perlindungan hukum ini menjadi sebuah bentuk telah bekerjanya fungsi hukum yang dapat memberikan kemanfaatan, keadilan serta kepastian hukum. Siapapun yang melanggar hak eksklusif milik seseorang yang telah memiliki HKI maka pemegang sah HKI atas karyanya dapat mengajukan tuntutan apabila terdapat bukti yang sah dan konkret.⁶

⁴ Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, 'Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital', *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3.1 (2021), pp. 9–17, doi:10.52005/rechten.v3i1.22.

⁵ Khwarizmi Maulana Simatupang, 'Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital', *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 15.1 (2021), p. 67, doi:10.30641/kebijakan.2021.V15.67-80.

⁶ Gabriella Ivana and Andriyanto Adhi Nugroho, 'Akibat Kekosongan Hukum Terhadap Non-Fungible Token Sebagai Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual', *JURNAL USM LAW REVIEW*, 5.2 (2022), p. 708, doi:10.26623/julr.v5i2.5685.

3.2 Peran Society 5.0 dalam Transformasi Industri Konten Digital

Konten digital adalah informasi atau materi yang bersifat digital. Konten digital dapat berupa berbagai jenis media termasuk teks, gambar, suara, video, animasi, dan kombinasi dari elemen-elemen. Dalam perspektif society 5.0, transformasi industri konten digital semakin mengglobal dan diminati masyarakat. Society 5.0 mempercepat transformasi industri konten digital. *The Construction 5.0 paradigm is the next phase in industrial development that aims to combine the skills of human experts in partnership with efficient and precise machines to achieve production solutions that are resource-efficient and preferred by clients*⁷. *Initially, the society 5.0 program focused on 2 objectives, namely first encouraging digitalization to improve Companies and restructuring businesses around new values that will increase productivity in economies and societies revitalized by innovation and globalization. The second objective is the management of socioeconomic issues by focusing on the best interests of individuals, including sustainable programs that ensure social justice*⁸.

"Society 5.0" adalah sebuah konsep yang diusulkan oleh pemerintah Jepang untuk menggambarkan masyarakat masa depan yang didorong oleh integrasi teknologi digital dan berbagai aspek kehidupan. Ini adalah konsep lanjutan dari konsep "Society 4.0," yang mencakup Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital yang telah berlangsung. *"Society 5.0 was first introduced in the 5th Science and Technology Basic Plan. These plans focus on enhancing Science Technology and Innovation measures and policy. Japan as a whole seems to be increasingly committed to the vision of Society 5.0"*⁹.

Dalam konteks Society 5.0, konten digital memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masyarakat yang lebih berkelanjutan, inovatif, dan terkoneksi. Konten digital dapat menjadi sarana untuk berbagai keperluan dalam Society 5.0. antara lain termasuk industri Kreatif dalam hal ini konten digital seperti seni digital, musik, film, dan karya kreatif lainnya dapat menjadi motor ekonomi dan sumber inovasi dalam masyarakat.

Dalam Society 5.0, karya-karya kreatif dapat diakses, dibagikan, dan dikelola dengan cara yang lebih efisien dan terintegrasi melalui teknologi digital. Namun, ini juga memunculkan tantangan dalam mengamankan hak cipta dan menjaga nilai karya-karya tersebut. Bagaimana masyarakat, pemerintah, dan pelaku industri bersama-sama merancang regulasi dan praktik yang memadai untuk melindungi hak cipta dalam lingkungan yang semakin terhubung dalam global. Namun, konsep Society 5.0 juga menghadirkan tantangan terkait dengan etika, privasi, dan dampak sosial dari teknologi digital dan konten. Oleh karena itu, dalam mengembangkan Society 5.0, penting untuk memastikan bahwa inovasi dan penggunaan teknologi digital dilakukan dengan tanggung jawab dan memperhatikan nilai-nilai manusiawi.

Peran "Society 5.0" mendorong transformasi digital dan integrasi teknologi ke dalam berbagai aspek kehidupan juga memiliki implikasi dalam perlindungan hukum atas konten digital. Di dalam Society 5.0, perlindungan hukum atas konten digital dapat menjadi semakin penting mengingat peran yang lebih besar dari konten digital dalam masyarakat yang semakin terkoneksi dan berorientasi teknologi.

⁷ Amali Çipi and others, 'Detecting and Developing New Business Opportunities in Society 5.0 Contexts: A Sociotechnical Approach', *Technology in Society*, 73 (2023), p. 102243, doi:10.1016/j.techsoc.2023.102243.

⁸ Ibrahim Yitmen, Amjad Almusaed, and Sepehr Alizadehsalehi, 'Investigating the Causal Relationships among Enablers of the Construction 5.0 Paradigm: Integration of Operator 5.0 and Society 5.0 with Human-Centricity, Sustainability, and Resilience', *Sustainability*, 15.11 (2023), p. 9105, doi:10.3390/su15119105.

⁹ Alvin John and others, 'SOCIETY 5.0', *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 2.2, pp. 399–403, doi:10.48175/IJARSCT-2762.

3.2 Perlindungan Hukum Hak Cipta Pada Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0

Fenomena maraknya dunia digital, bisa dilihat dari peningkatan signifikan dalam jumlah YouTuber dan pencipta konten yang berusaha dengan gigih untuk menciptakan konten yang unik dan kreatif di platform YouTube. Konten yang diunggah ke YouTube ini berkontribusi pada apa yang dikenal sebagai ekonomi kreatif.¹⁰ Dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 mengenai Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik (PP 56/2021), menjadi jelas bahwa penggunaan karya cipta memerlukan izin dari penciptanya serta kewajiban untuk membayar royalti. PP 56/2021 menyediakan mekanisme yang tegas: pencipta yang menemukan penggunaan karyanya tanpa izin di situs internet atau platform serupa dapat melaporkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Proses selanjutnya melibatkan verifikasi dan pemeriksaan untuk memastikan adanya pelanggaran yang sah. Apabila terbukti melanggar hak cipta, DJKI dapat merekomendasikan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk memblokir akun internet yang melanggar hak cipta.

Ekonomi kreatif melibatkan proses penciptaan baru melalui penelitian dan pengembangan. Ini dapat menghasilkan berbagai produk dan layanan komersial, dan seringkali melibatkan penggunaan kekayaan intelektual seperti desain, merek dagang, paten, hak cipta, dan royalti. YouTube adalah salah satu platform utama di mana para pencipta konten dapat berinovasi dan menghasilkan pendapatan dari karya kreatif mereka.¹¹ Media YouTube memungkinkan siapa saja untuk menjadi seorang kreator tanpa batasan tertentu. Orang-orang dari berbagai latar belakang dan bakat dapat membuat dan membagikan konten mereka. Semakin kreatif dan menarik kontennya, semakin besar peluang untuk menarik penonton yang banyak dan memperoleh pendapatan dari iklan, sponsor, atau bahkan penjualan produk terkait. Namun, dalam konteks ini, penting untuk menyadari bahwa hak cipta dan kekayaan intelektual tetap berlaku. Menciptakan konten yang unik tidak berarti dapat menggunakan materi yang dilindungi hak cipta orang lain tanpa izin. Pencipta konten yang sukses juga harus memahami hak dan kewajiban mereka, termasuk perlindungan hak cipta, dan memastikan bahwa mereka mematuhi regulasi dan aturan platform yang mereka gunakan.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara normative telah memberikan perlindungan hukum atas penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian atau komunikasi atas potret untuk kepentingan reklame atau periklanan baik dalam media elektronik maupun non elektronik dapat dipidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Berdasarkan Pasal 105 UU Hak Cipta, UU Hak Cipta mengakomodasi penyelesaian sengketa tidak hanya gugatan secara keperdataan, tetapi juga dapat melakukan penuntutan secara pidana. Penuntutan secara pidana dapat diawali dengan pembuatan laporan aduan terhadap pelanggaran Hak Cipta kepada pihak kepolisian sebagai pihak yang memiliki wewenang dalam melakukan penyidikan. Pembuatan laporan aduan dalam pelanggaran Hak Cipta didasarkan pada ketentuan pada Pasal 120 UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa tindak pidana dalam UU Hak Cipta merupakan delik aduan.¹²

Industri konten digital dalam era Society 5.0, di mana teknologi digital dan kecerdasan buatan semakin terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari, memerlukan perlindungan hukum yang

¹⁰ Fitri Astari Asril, Rika Ratna Permata, and Tasya Safiranita Ramli, 'Perlindungan Hak Cipta Pada Platform Digital Kreatif YouTube', *Jurnal Jurisprudence*, 10.2 (2021), pp. 146–62, doi:10.23917/jurisprudence.v10i2.10368.

¹¹ Asril, Permata, and Ramli.

¹² Gibson Batara Siahaan, Laina Rafianti, and Mustofa Haffas, 'Pelindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Reini Wirahadikusumah Sebagai Orang Yang Menjadi Objek Dalam Karya Cipta Potret Yang Diunggah Tanpa Izin Sebagai Aset Digital Non-Fungible Token (NFT)', *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 4.01 (2023), pp. 38–46, doi:10.59141/jiss.v4i01.768.

komprensif terhadap karya cipta. Berikut adalah beberapa aspek perlindungan hukum yang relevan dalam konteks industri konten digital di era Society 5.0:

- 1) Pengakuan Hak Cipta di Era Digital: Penting untuk memastikan bahwa hukum mengakui hak cipta dalam berbagai bentuk konten digital, termasuk gambar, audio, video, dan program komputer. Kebijakan dan regulasi harus diubah atau diperbarui untuk mencakup perkembangan teknologi dan bentuk-bentuk baru dari karya cipta digital.
- 2) Perlindungan Digital Rights Management (DRM): Teknologi DRM memiliki peran penting dalam mencegah pembajakan dan penggunaan ilegal karya cipta digital. Hukum harus mendukung penggunaan dan perlindungan teknologi ini, serta memberikan sanksi bagi mereka yang menghindari atau melanggar mekanisme DRM.
- 3) Pengakuan Hak Moral: Selain hak ekonomi, hak moral pencipta juga harus diakui dan dilindungi dalam industri konten digital. Ini termasuk hak untuk diakui sebagai pencipta, hak untuk menjaga integritas karya, dan hak untuk mengendalikan penggunaan karya dalam konteks digital.
- 4) Penggunaan Lisensi dan Kontrak: Penggunaan lisensi dan kontrak harus didukung oleh hukum, memungkinkan pemilik hak cipta untuk mengontrol dan membatasi penggunaan konten digital oleh pihak lain.
- 5) Pemantauan dan Penegakan Online: Hukum harus memberikan landasan bagi pemantauan dan penegakan hak cipta secara online. Ini termasuk prosedur pengaduan, penghapusan konten ilegal, dan sanksi bagi platform yang tidak mematuhi aturan hak cipta.
- 6) Perlindungan Internasional: karena industri konten digital bersifat global, kerja sama internasional dalam penegakan hak cipta menjadi penting. Hukum harus mendukung kerja sama lintas batas untuk melacak, menangkap, dan mengadili pelanggar lintas negara.

Kolaborasi dengan Teknologi bahwa Hukum harus mencerminkan dan mendukung teknologi baru yang berkaitan dengan pengamanan dan perlindungan hak cipta, seperti teknologi verifikasi otentikasi dan pelacakan konten. Pendidikan dan Kesadaran Hukum juga dapat mendorong pendidikan dan kesadaran mengenai pentingnya hak cipta di era Society 5.0. Ini termasuk edukasi bagi pencipta, pengguna, dan masyarakat umum mengenai aturan dan dampak hak cipta dalam dunia digital. Perlindungan hukum yang efektif dalam industri konten digital di era Society 5.0 melibatkan kombinasi regulasi yang relevan, perlindungan teknologi, dan pendekatan yang proaktif untuk mengakui dan menghormati hak cipta di tengah perubahan dan inovasi teknologi.

4. KESIMPULAN

Perlindungan hak cipta dalam industri konten digital dalam perspektif Society 5.0 mengharuskan keseimbangan antara perlindungan hak cipta tradisional dengan perkembangan teknologi baru. Regulasi yang responsif, teknologi perlindungan yang kuat, pendidikan publik, dan kerjasama internasional menjadi kunci dalam menghadapi tantangan dan peluang dalam lingkungan digital yang semakin maju. UU Hak Cipta belum secara khusus memberikan bentuk perlindungan hukum atas konten digital, oleh karena itu perlu dibuat aturan khusus yang mengatur karya cipta dalam konsep digital.

Untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi ekosistem ekonomi kreatif yang beretika dan berintegritas, di mana hak cipta dihormati dan dilindungi secara kolektif. Dengan demikian, kesadaran akan hak cipta akan terus berkembang dan mencegah pelanggaran hak cipta yang merugikan semua pihak dalam era digital yang terus berkembang. Pemerintah dan lembaga terkait perlu mengembangkan kebijakan yang terintegrasi untuk melindungi hak cipta dalam era digital yang mencakup kerjasama dengan industri, teknologi, dan masyarakat untuk mencapai perlindungan yang efektif.

Daftar Pustaka

- Apeldoorn, L. J. van, Oetarid Sadino, and Supomo, *Pengantar ilmu hukum*, Cet. ke-15 (Pradnya Paramita, 1978)
- Asril, Fitri Astari, Rika Ratna Permata, and Tasya Safiranita Ramli, 'Perlindungan Hak Cipta Pada Platform Digital Kreatif YouTube', *Jurnal Jurisprudence*, 10.2 (2021), pp. 146–62, doi:10.23917/jurisprudence.v10i2.10368
- Batara Siahaan, Gibson, Laina Rafianti, and Mustofa Haffas, 'Pelindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Reini Wirahadikusumah Sebagai Orang Yang Menjadi Objek Dalam Karya Cipta Potret Yang Diunggah Tanpa Izin Sebagai Aset Digital Non-Fungible Token (NFT)', *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 4.01 (2023), pp. 38–46, doi:10.59141/jiss.v4i01.768
- Çipi, Amali, Ana Cláudia R.D. Fernandes, Fernando A.F. Ferreira, Neuza C.M.Q.F. Ferreira, and Ieva Meidutė-Kavaliauskienė, 'Detecting and Developing New Business Opportunities in Society 5.0 Contexts: A Sociotechnical Approach', *Technology in Society*, 73 (2023), p. 102243, doi:10.1016/j.techsoc.2023.102243
- Hanafiah, Nur Shofa, and Nabilah Apriani, 'KAJIAN KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI PADA PLATFORM E-COMMERCE SEBAGAI UPAYA MEWUJUDKAN PERLINDUNGAN KONSUMEN', *SPEKTRUM HUKUM*, 19.2 (2022), doi:10.35973/sh.v19i2.2839
- Hukumonline, Tim, 'Perbedaan Hukum Publik dan Hukum Privat', *hukumonline.com* <<http://www.hukumonline.com/berita/a/hukum-publik-dan-hukum-privat-lt6177da083c991/>> [accessed 30 April 2023]
- Ivana, Gabriella, and Andriyanto Adhi Nugroho, 'Akibat Kekosongan Hukum Terhadap Non-Fungible Token Sebagai Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual', *JURNAL USM LAW REVIEW*, 5.2 (2022), p. 708, doi:10.26623/julr.v5i2.5685
- John, Alvin, Chetan Borse, Pranav Mahajan, and M S Vaidya, 'SOCIETY 5.0', *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 2.2, pp. 399–403, doi:10.48175/IJARSCT-2762
- Makarim, Edmon, 'KERANGKA KEBIJAKAN DAN REFORMASI HUKUM UNTUK KELANCARAN PERDAGANGAN SECARA ELEKTRONIK (E-COMMERCE) DI INDONESIA', *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 44.3 (2014), p. 314, doi:10.21143/jhp.vol44.no3.25
- Rahman, Irham, and Hery Lilik Sudarmanto, 'Kajian Yuridis Jaminan Kebendaan Pada Digital Aset Sebagai Objek Jaminan', *Transparansi Hukum*, 3.2 (2020) <<https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/transparansihukum/article/view/2712>> [accessed 14 June 2024]
- Simatupang, Khwarizmi Maulana, 'Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital', *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 15.1 (2021), p. 67, doi:10.30641/kebijakan.2021.V15.67-80
- Tiran, Teti, 'Hak Cipta Karya Digital pada NFT Dikaitkan dengan Hak Akses yang Memiliki Nilai Ekonomi sebagai Hak Kebendaan Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia', 6.3 (2022)
- Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, 'Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital', *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3.1 (2021), pp. 9–17, doi:10.52005/rechten.v3i1.22
- 'WMA - The World Medical Association-WMA Declaration of Venice on End of Life Medical Care' <<https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of-venice/>> [accessed 18 October 2022]

Wulantiani, Riska, 'Aspek Hukum Prosedur Penghentian Terapi Bantuan Hidup Pada Pasien Terminal State Dihubungkan Dengan Kewajiban Melindungi Hidup Makhluk Insani' (unpublished Thesis, Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung (UNISBA), 2015)
<<http://repository.unisba.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/4719>> [accessed 18 October 2022]

Yitmen, Ibrahim, Amjad Almusaed, and Sepehr Alizadehsalehi, 'Investigating the Causal Relationships among Enablers of the Construction 5.0 Paradigm: Integration of Operator 5.0 and Society 5.0 with Human-Centricity, Sustainability, and Resilience', *Sustainability*, 15.11 (2023), p. 9105, doi:10.3390/su15119105