

Perlindungan Hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual atas Pembajakan Film di Indonesia

Elisheva Jocelyne Tiasono¹, Mera Terangta Tarigan²

^{1,2}Fakultas Hukum, Universitas Pelita Harapan, Banten, Indonesia

*jocebox315@gmail.com

ABSTRACT; *This research aims to analyze the legal protection of intellectual property rights (IPR) against film piracy in Indonesia using a normative juridical research method. The normative juridical research method is an approach in legal research that focuses on the analysis of legal texts and existing norms. This research is descriptive and qualitative, where the researcher gathers data from various legal sources such as laws, court decisions, legal documents, and other legal literature. This study examines the legal regulations related to IPR, especially in the context of films, as well as cases of film piracy that have occurred in Indonesia. The results of the research show that the phenomenon of digital piracy involving illegal copying of content, such as music, films, software, and others, for commercial gain without the permission of the rightful owners. Digital piracy has weakened the importance of copyright regimes in the digital era, especially due to the presence of internet technology that enables peer-to-peer file sharing, streaming media, aggregator websites, and internet service providers that facilitate the distribution of copyrighted content without permission.*

Keywords: *Legal Protection, Copyright, Film Piracy, Intellectual Property*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum hak kekayaan intelektual (HAKI) terhadap pembajakan film di Indonesia dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Metode penelitian yuridis normatif merupakan suatu pendekatan dalam penelitian hukum yang menitikberatkan pada analisis teks-teks hukum dan norma-norma yang ada. Penelitian ini bersifat deskriptif dan kualitatif, dimana peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber hukum seperti undang-undang, keputusan pengadilan, dokumen hukum, dan literatur hukum lainnya. Penelitian ini mengkaji tentang peraturan hukum terkait HKI khususnya dalam konteks film, serta kasus pembajakan film yang terjadi di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena pembajakan digital melibatkan penyalinan konten secara ilegal, seperti musik, film, software, dan lainnya, untuk keuntungan komersial tanpa izin dari pemilik yang sah. Pembajakan digital telah melemahkan pentingnya rezim hak cipta di era digital, terutama karena hadirnya teknologi internet yang memungkinkan berbagi file secara peer-to-peer, media streaming, situs web agregator, dan penyedia layanan internet yang memfasilitasi distribusi konten berhak cipta tanpa izin.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Hak Cipta, Pembajakan Film, Kekayaan Intelektual

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah banyak sekali menghasilkan perkembangan pada manusia yang tiadaandingannya serta dampak sosial yang tak tertandingi. Sistem informasi baru dan bentuk komunikasi yang canggih telah memberikan peningkatan yang signifikan dalam kualitas hidup banyak orang dan menciptakan saluran pembangunan baru. Hal ini termasuk pengaruhnya terhadap budaya kekayaan intelektual di tengah masyarakat.

Namun, perkembangan teknologi yang semakin pesat ini juga menjadi dasar bagi para pelaku kriminal atau oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil keuntungan bagi dirinya sendiri. jenis kejahatan akibat dari perkembangan teknologi yang baru ini contohnya: pembajakan *online*.¹

Pembajakan *online* didefinisikan sebagai tindakan ilegal untuk menyalin suatu barang digital dan media digital untuk alasan apa pun selain cadangan tanpa izin eksplisit dari dan kompensasi kepada pemegang hak cipta², namun sejak dimulainya definisi ini, metode baru pembajakan online telah muncul seperti streaming konten video secara ilegal di website yang juga tidak resmi di internet.

Ketika masyarakat menjadi semakin bergantung pada teknologi dan orang-orang menghabiskan lebih banyak waktu untuk berpartisipasi dalam lingkungan digital³, memahami hubungan yang berkembang pesat antara konsumen dan konten dalam konteks pembajakan online adalah hal yang sangat penting.⁴

Meskipun Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik belum mengalami perubahan lebih lanjut setelah diberlakukan pada tahun 2014 dan revisi terakhir pada tahun 2016, Indonesia telah mengalami perubahan yang signifikan dalam lalu lintas ke situs bajakan. Pada bulan Januari 2022, terjadi penurunan yang mencengangkan sebesar 75% dalam akses ke situs bajakan sejak dimulainya pemblokiran situs pada pertengahan tahun 2019. Hal ini menunjukkan upaya keras pemerintah Indonesia untuk mengendalikan praktik pembajakan konten digital.

Pada bulan April 2022, pemerintah Indonesia telah mengambil langkah tambahan dengan menambahkan lebih dari 3.500 nama domain ke dalam daftar hitam lokal. Langkah ini bertujuan untuk memperkuat pengawasan terhadap situs-situs yang masih mencoba untuk menyediakan akses ilegal terhadap konten berhak cipta. Dengan demikian, tindakan ini merupakan bagian dari strategi pemerintah untuk menjaga integritas hak cipta di Indonesia.

¹ Morris, R. dan Higgins, G. (2010). Criminological theory in the digital age: The case of social learning theory and digital piracy. *Journal of Criminal Justice*, 38(4), pp.470- 480.

² Gopal, R., Sanders, G., Bhattacharjee, S., Agrawal, M. dan Wagner, S. (2004). A Behavioral Model of Digital Music Piracy. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 14(2), pp.89-105.

³ Morris, R. dan Higgins, G. (2010). Criminological theory in the digital age: The case of social learning theory and digital piracy. *Journal of Criminal Justice*, 38(4), pp.470.

⁴ Wang, S. (2016). The cloud, online piracy and global copyright governance. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), pp.270-286.

Namun, meskipun terdapat peningkatan dalam upaya penegakan hukum terhadap pembajakan konten digital, Laporan Khusus 301 Perwakilan Dagang Amerika Serikat tahun 2022 masih menempatkan Indonesia dalam Daftar Pengawasan Prioritas. Hal ini menunjukkan bahwa masalah pembajakan konten digital masih menjadi perhatian utama, terutama dalam hal pemilik hak cipta yang terus melaporkan tingkat pembajakan yang signifikan melalui perangkat streaming ilegal (ISD) dan Internet Protocol Television (IPTV) yang terlarang. Selain itu, perekaman kamera tanpa izin dan penggunaan perangkat lunak tanpa izin juga tetap menjadi perhatian serius.

Dengan demikian, meskipun telah terjadi kemajuan dalam upaya pemerintah Indonesia untuk mengatasi pembajakan konten digital, tantangan tetap ada dalam menangani praktik ilegal ini secara efektif. Pemerintah Indonesia harus terus bekerja sama dengan pemangku kepentingan terkait untuk mengatasi permasalahan ini dan meningkatkan perlindungan hak cipta dalam era digital yang terus berkembang.

Penelitian ini menganalisis mengenai efektivitas penegakan hukum tentang Hak atas kekayaan intelektual terhadap perfilman dari pembajakan. Lalu, membahas juga tentang perlindungan hukum tentang hak cipta atas film menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yang mencakup analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, putusan pengadilan, serta literatur hukum yang berkaitan dengan masalah ini. Metode penelitian yuridis normatif merupakan suatu pendekatan dalam penelitian hukum yang fokus pada analisis teks-teks hukum dan norma-norma yang ada. Penelitian ini bersifat deskriptif dan kualitatif, dimana peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber hukum seperti undang-undang, putusan pengadilan, dokumen-dokumen hukum, dan literatur hukum lainnya. Metode ini menekankan pada interpretasi dan analisis terhadap norma hukum yang ada, dengan tujuan untuk memahami dan menjelaskan aspek-aspek tertentu dalam sistem hukum. Dalam penelitian yuridis normatif, peneliti berusaha untuk memahami dasar-dasar hukum, prinsip-prinsip, dan hubungan antar-norma, serta mengidentifikasi perkembangan hukum dan tren hukum yang relevan. Pendekatan ini memberikan kontribusi penting dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap aspek-aspek hukum suatu masalah atau fenomena hukum yang menjadi fokus penelitian.

Fokus penelitian ini menganalisis perlindungan hukum yang ada terhadap hak kekayaan intelektual atas pembajakan film di Indonesia. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pembajakan film telah menjadi masalah serius yang mengancam industri perfilman dan hak kekayaan intelektual. Penelitian ini akan mengkaji kerangka hukum yang mengatur hak cipta dan hak kekayaan intelektual di Indonesia, serta efektivitas peraturan tersebut dalam mencegah dan mengatasi pembajakan film. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi upaya pemerintah, lembaga hukum, dan pemangku kepentingan lainnya dalam memberikan perlindungan yang memadai terhadap hak kekayaan intelektual dalam industri film, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang dihadapi dalam upaya melindungi hak tersebut di era digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana Indonesia dapat meningkatkan perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual dalam

menghadapi masalah pembajakan film. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber hukum primer dan sekunder, seperti undang-undang, peraturan pemerintah, putusan pengadilan, buku, dan artikel hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya mengatasi pembajakan ilegal perlu dikaji dari perspektif hak kekayaan atas intelektual. Dalam hal ini, keberadaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi krusial.⁵ Hak Cipta adalah hak eksklusif dari sang pencipta yang timbul secara otomatis dan berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. UU Hak Cipta juga mengenal karya sinematografi dalam penjelasannya.

Semua perusahaan perlu memastikan bahwa merek dagang yang mereka miliki telah dilindungi secara memadai dan menerapkan kebijakan anti-pemalsuan untuk menghadapi ancaman tersebut. Sejumlah teknologi, seperti hologram, kartu pintar, penanda biometrik, dan tinta, dapat digunakan untuk melindungi dan mengautentikasi produk asli. Perangkat ini sangat bervariasi dalam tingkat kecanggihan dan biaya. Namun, agar dapat diterapkan, teknologi tersebut harus hemat biaya, kompatibel dengan produk dan rantai distribusi, serta tahan dan tahan lama. Kurangnya pertukaran informasi sering kali dianggap sebagai salah satu hambatan utama dalam memerangi pemalsu.

Organisasi Kepabebean Dunia (WCO) dan Interpol kini bereaksi secara proaktif. Mereka menggunakan database palsu dan melakukan pelatihan bagi para pejabat dalam kemitraan dengan industri swasta. Sejumlah inisiatif dari kebijakan ada baik di tingkat swasta maupun resmi juga. Negara-negara dengan representasi pemilik merek dagang yang kuat telah membentuk suatu asosiasi anti-pemalsuan. Ini adalah suatu organisasi keanggotaan, yang kegiatan utamanya telah mencakup suatu promosi perlindungan HKI yang memadai, pengumpulan informasi dan juga hubungan dengan lembaga penegak hukum.

Pemalsuan pada akhirnya merupakan pelanggaran hak hukum pemilik kekayaan intelektual. Perjanjian tentang Aspek Terkait Perdagangan tentang Hak Kekayaan Intelektual (Perjanjian TRIPs)⁶ mendefinisikan pemalsuan dan pembajakan sebagai berikut:⁷ a) "barang merek dagang palsu" berarti segala barang, termasuk kemasan, yang mengandung merek dagang tanpa izin yang identik dengan merek dagang yang terdaftar secara sah sehubungan dengan barang tersebut, atau yang tidak dapat dibedakan aspek esensialnya dari merek dagang tersebut, dan dengan demikian melanggar hak pemilik merek dagang tersebut berdasarkan hukum negara pengimpor. ; b) "barang hak cipta bajakan" berarti setiap barang yang merupakan salinan yang dibuat tanpa izin dari pemegang hak atau orang yang diberi kuasa oleh pemegang hak di negara produksi dan yang dibuat secara langsung atau tidak langsung dari barang tempat pembuatannya. salinannya merupakan pelanggaran hak cipta atau hak terkait berdasarkan hukum negara pengimpor.

⁵ Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Ps. 1 angka 1.

⁶ Agreement on Trade-related Aspects on Intellectual Property Rights (the TRIPs Agreement).

⁷ Agreement on Trade-related Aspects on Intellectual Property Rights (the TRIPs Agreement).

Secara teknis, istilah bahasa Inggris “pemalsuan” hanya mengacu pada kasus pelanggaran merek dagang tertentu. Namun, dalam praktiknya, istilah tersebut diperbolehkan untuk mencakup pembuatan suatu produk yang sangat mirip dengan penampilan produk orang lain sehingga menyesatkan konsumen bahwa produk tersebut adalah produk orang lain. Oleh karena itu, hal ini juga dapat mencakup produksi dan distribusi produk yang tidak sah yang dilindungi oleh hak kekayaan intelektual lainnya, seperti hak cipta dan hak terkait. Hal ini sejalan dengan istilah Jerman “*Produktpiraterie*” dan istilah Perancis “*contrefaçon*”, yang keduanya mencakup pelanggaran hak kekayaan intelektual yang lebih luas.⁸

Faktanya, berbagai jenis pelanggaran HKI seringkali saling tumpang tindih. Pembajakan musik misalnya, sebagian besar melanggar hak cipta dan juga perlindungan merek dagang. Mainan palsu sering kali dijual dengan nama berbeda tetapi melanggar perlindungan desain mainan tersebut. Sekalipun tidak ada pelanggaran merek dagang, permasalahan faktual yang berkembang dan permasalahan hukum yang terjadi selanjutnya sering kali memiliki kemiripan dengan kasus pemalsuan. Untuk keperluan laporan ini, paling mudah menggunakan satu istilah untuk mengatasi pemalsuan, pembajakan, dan permasalahan terkait lainnya. Konsep tersebut akan mencakup penyalinan kemasan, pelabelan, atau fitur penting lainnya pada barang.

Efektivitas Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Perfilman Dari Pembajakan.

Yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.⁹

Kehadiran *website* streaming film bisa dikatakan sebagai praktik perlawanan terhadap dominasi bioskop ketika film itu sendiri sulit diakses oleh semua orang. Misalnya, adanya kesulitan membeli film di toko atau retailer terdekat. Apalagi di Indonesia, tidak semua daerah menyediakan bioskop sehingga DVD bajakan menjadi satu-satunya cara bagi penonton untuk menonton film.

Undang-undang seharusnya tidak mengatur tentang penggandaan/reproduksi modern, melainkan tentang distribusi produk berhak cipta. Jika undang-undang ini tidak diatur ulang, maka bisnis apa pun yang menggunakan konten berhak cipta berpotensi melanggar peraturan hak cipta. Konteks pembajakan bahkan mulai memengaruhi dan memberikan dampak terhadap penerimaan film-film yang ada di bioskop.¹⁰

⁸ Clark, Andrew (1997), *Enforcement of Intellectual Property Rights*, University of Warwick, United Kingdom.

⁹ *Ibid.*, Ps. 40 ayat (1) huruf m.

¹⁰ De Vany, Arthur S., dan W. David Walls. "Estimating the effects of movie piracy on box-office revenue." *Review of Industrial Organization* 30 (2007): 291-301.

Norma-norma dan ekspektasi-ekspektasi dalam bidang kontrol budaya telah diorganisir satu abad yang lalu, namun sekarang zaman sangat berbeda dari sebelumnya, oleh karena itu, perlu menata ulang norma baru di abad ini. Dengan kata lain, supremasi hukum berada di belakang perkembangan teknologi. Perselisihan kedua belah pihak sangat rumit untuk diselesaikan, ibarat akar atau rimpang yang hidup, walaupun badan induknya dicabut maka akan muncul badan baru yang menggantikannya dan siklus itu terus berlanjut.

Pelabelan pembajakan digunakan oleh komunitas berbagi *file* untuk memberi label pada mereka yang dianggap menyimpang. Mereka mempunyai satu tujuan yaitu berbagi tanpa mengharapkan imbalan (terutama uang). Kegiatan yang mereka lakukan adalah memfasilitasi film melalui promosi. Oleh karena itu, mereka membedakan diri dari aktivitas yang ilegal, untuk mendapatkan keuntungan dari penjualan file tersebut. Lebih jauh lagi, individu dapat membedakan dirinya dari label ilegal dan konotasi tidak etis dari istilah 'pembajakan' untuk mendefinisikan sesuatu di luar praktik berbagi file. Ketika pemirsa ingin menikmati film di website streaming film, mereka harus berkompromi untuk melihat iklan yang ditampilkan di setiap halaman website tersebut.

Film *streaming* situs web didukung oleh iklan ini. Sebuah situs web streaming film dapat menampilkan beberapa iklan *banner* yang ditampilkan di satu halaman penuh situs web dan/atau iklan *pop-up*. Contoh dari aplikasi streaming film resmi di Indonesia antara lain: netflix, disney+, HBO, dan WeTv. Kritik terhadap *website* streaming film antara lain adalah adanya kompromi: ketika penonton yang melakukan *streaming* film online di website tersebut, mereka juga harus melihat iklan yang ditampilkan di setiap halaman yang dibuka. Kasus situs streaming film di Indonesia menarik untuk dilihat sebagai gerakan perlawanan terhadap kelompok dominan, namun tulisan ini juga membahas motif di balik ekonomi berbagi.

Menurut Lessig,¹¹ ada tiga model ekonomi (ekonomi komersial, ekonomi berbagi, dan ekonomi hibrida). Situs-situs ini telah menerapkan model ekonomi hibrida. Secara implisit, website streaming film tersebut memanfaatkan statistik data pengunjung untuk ditawarkan kepada pengiklan.

Meskipun setiap orang dapat menggunakan sumber daya situs website sebagai pengguna gratis, itu tidak menjadi masalah karena situs web ini menghasilkan pendapatan dari lalu lintas dan iklan yang muncul di situs tersebut. Kondisi penyampaian digital multiplatform membuka cara baru dan semakin mudah diakses bagi pengunjung untuk menikmati film tanpa perlu ke bioskop. Dengan mengubah distribusi ini, pendapatan untuk hit tertentu mungkin secara konsisten lebih rendah dibandingkan sebelumnya (dalam model fisik).¹² Dalam praktik ini, pertukaran tidak semata-mata pertukaran uang, namun melalui konversi dari lalu lintas ke iklan untuk tayangan dan klik. Pembajakan juga dilakukan karena tidak ada pengetahuan

¹¹ Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: The Penguin Press.

¹² Hilderbrand, L. (2010). The art of distribution: video on demand. *Film Quarterly*, 64(2), 24– 28.

pengguna dalam mengecek ada atau tidaknya pelanggaran/tindak pidana dalam pembajakan.¹³

Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Film Menurut Undang-Undang Hak Cipta

Perlindungan hukum bagi pemilik hak cipta juga dilakukan dengan pengaturan sanksi pidana bagi para pelanggarnya. Menurut UU Hak Cipta, setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).¹⁴

KESIMPULAN

Pembajakan melibatkan penyalinan konten secara ilegal seperti musik, film, acara olahraga, karya sastra, siaran, permainan komputer, dan perangkat lunak untuk keuntungan komersial. Pelanggaran hak cipta juga mencakup penyalinan dan pengunduhan konten digital secara ilegal'. Pembajakan digital adalah tindakan memperbanyak, menggunakan, atau mendistribusikan produk informasi, dalam format digital dan/atau menggunakan teknologi digital, tanpa izin dari pemilik sahnya.

Jika pada tahun 1945, penonton harus ke bioskop, lalu harus menunggu filmnya diputar. Sekarang bahkan, layar untuk menonton film pun menyusut dan mengecil, kita bisa melihat di layar yang lebih kecil seperti (komputer, laptop, smartphone, dan ipod). Di sisi lain, film dapat diperlakukan sebagai film sekali pakai, karena dapat diedit/dipotong menjadi klip pendek di internet dan film menjadi lebih lancar dari sebelumnya. Ini merupakan pengalaman baru bagi penonton yang ingin keluar dari tradisi menonton film di bioskop.

Pembajakan digital atas barang-barang Informasi termasuk film, musik dan perangkat lunak adalah hal yang telah melemahkan pentingnya rezim Hak Cipta di era digital yang secara tradisional berfokus pada pemberian perlindungan dan pengamanan kepentingan pembuat konten. Hal ini difasilitasi oleh beberapa fungsi terkait internet termasuk berbagi file P2P atau media streaming, situs web agregator, dan ISP yang memungkinkan pengguna mengunggah konten berhak cipta.

Karena itu, pembajakan media adalah istilah umum yang mencakup praktik memperoleh salinan digital sebuah film secara tidak berbayar, baik dengan cara mengunduhnya secara ilegal dari Internet atau membuat salinan ilegal dengan menggunakan pembakar DVD atau VCR dan membagikannya di internet. sehingga tersedia untuk pengguna lain yang kemudian dapat mendownloadnya lagi.

Layanan *streaming* memiliki kerangka kerja mereka sendiri untuk memberikan kompensasi kepada artis atas karya yang mereka masukkan ke dalam musik mereka.

¹³ Malin, Jenessa, dan Blaine J. Fowers. "Adolescent self-control and music and movie piracy." *Computers in Human Behavior* 25, no. 3 (2009): 718-722.

¹⁴ Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Ps. 113 ayat (3).

Situs web media digital seperti YouTube dan aplikasi seperti Spotify, telah membantu membatasi pembajakan musik online.

Platform online atau aplikasi streaming ini menyediakan akses gratis ke lagu-lagu dan pengguna lebih memilih aplikasi ini yang memutar musik langsung dari internet daripada memakan kenangan di ponsel mereka. Pengguna juga cenderung menghindari pengunduhan lagu dari situs legat atau bajakan lainnya dan lebih memilih streaming secara online. Meskipun fungsi industri musik berbeda dengan Industri film, industri musik telah mengadaptasi teknologi canggih yang telah menurunkan tingkat pembajakan di industri tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, Andrew (1997), *Enforcement of Intellectual Property Rights*, University of Warwick, United Kingdom.
- De Vany, Arthur S., dan W. David Walls. "Estimating the effects of movie piracy on box-office revenue." *Review of Industrial Organization* 30 (2007): 291-301.
- Gopal, R., Sanders, G., Bhattacharjee, S., Agrawal, M. dan Wagner, S. (2004). A Behavioral Model of Digital Music Piracy. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 14(2), pp.89-105.
- Higgins, G., Fell, B. dan Wilson, A. (2007). Low Self-Control and Social Learning in Understanding Students' Intentions to Pirate Movies in the United States. *Social Science Computer Review*, 25(3), pp.339-35.
- Hilderbrand, L. (2010). The art of distribution: video on demand. *Film Quarterly*, 64(2), 24– 28.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- IP Crime Group, 2008–2009 IP Crime Report (Newport: IP Crime Group, 2009), 6
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: The Penguin Press.
- Malin, Jenessa, dan Blaine J. Fowers. "Adolescent self-control and music and movie piracy." *Computers in Human Behavior* 25, no. 3 (2009): 718-722.
- Morris, R. dan Higgins, G. (2010). Criminological theory in the digital age: The case of social learning theory and digital piracy. *Journal of Criminal Justice*, 38(4), pp.470- 480.
- Nhan, J., Bowen, K. dan Bartula, A. (2020). A comparison of a public and private university of the effects of low-cost streaming services and income on movie piracy. *Technology in Society*, 60, p.101213
- Perjanjian tentang Aspek Terkait Perdagangan tentang Hak Kekayaan Intelektual (Perjanjian TRIPs).
- Rombes, N. (2009). *Cinema in the digital age*. New York: Columbia University Press.
- Sandvine (2019). *The Global Internet Phenomena Report 2019*. The Global Internet Phenomena Report. pp.6-18
- Wang, S. (2016). The cloud, online piracy and global copyright governance. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), pp.270-286.
- Yar, Majid. "The global 'epidemic' of movie 'piracy': crime-wave or social construction?." *Media, Culture & Society* 27, no. 5 (2005): 677-696.