LEX ET JUSTITIA
JOURNAL OF LEGAL SCIENCE
ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

Implikasi Yuridis Penutupan Konten Digital dalam Perspektif Nasional & Internasional

Muhammad Raihan Alim[1], Briliana Ridhowati[2], Daryl James Choirul[3], Hernadi Syafar Hurairah Muslim[4]
[1 2 3 4] Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia
Alamat e-mail: mraihanalim@gmail.com

ABSTRACT

The escalating phenomenon of digital content takedowns presents an intricate web of implications across both national and international spheres. This study delves into the multifaceted impacts of such actions, ranging from the blocking of social media platforms to restrictions on specific information access. It meticulously analyzes the ensuing consequences for freedom of expression, digital economic innovation, and cyber sovereignty. Domestically, content takedowns can potentially ignite tensions between governmental authorities and civil liberties, curtail public access to information, and impede the growth of local digital ecosystems. Conversely, from an international standpoint, this practice raises critical questions concerning cross-border jurisdiction, global data flows, and universal human rights norms. This research adopts a multidisciplinary approach, integrating analysis from cyber law, digital economics, and international relations to provide a comprehensive overview. The findings indicate that while content takedowns are frequently justified by national security or social stability concerns, their ripple effects can erode public trust, hinder international cooperation, and even exacerbate internet fragmentation. Consequently, there is an imperative need for a balanced and transparent regulatory framework, one that can uphold national sovereignty without compromising the principles of openness and global connectivity.
Keywords: *Digital Content; Content Takedowns; Regulation; National; International; Law Analysis.*

ABSTRAK

Sering kita melihat adanya sebuah konten digital tiba-tiba menghilang ataupun terhapus. Dimana dalam sebuah aturan yg berlaku sebuah konten digital tersebut. Salah satu ciptaan tersebut di lindungi oleh peraturan di luar negeri dan dalam negeri Penutupan konten digital, sebuah fenomena yang semakin sering terjadi di era informasi ini, memunculkan serangkaian implikasi kompleks baik di tingkat nasional maupun internasional. Studi ini menginvestigasi dampak multifaset dari tindakan penutupan konten, mulai dari pemblokiran platform media sosial hingga pembatasan akses informasi tertentu, dengan menganalisis konsekuensi terhadap kebebasan berekspresi, inovasi ekonomi digital, dan kedaulatan siber. Secara nasional, penutupan konten berpotensi memicu ketegangan antara otoritas pemerintah dan hak-hak sipil, membatasi akses publik terhadap informasi, serta menghambat pertumbuhan ekosistem digital lokal. Di sisi lain, dari perspektif internasional, praktik ini menimbulkan pertanyaan serius mengenai yurisdiksi lintas batas, aliran data global, dan norma-norma hak asasi manusia universal. Penelitian ini menggunakan pendekatan multidisiplin, memadukan analisis hukum siber, ekonomi digital, dan hubungan internasional untuk menyajikan gambaran komprehensif. Hasil studi menunjukkan bahwa

ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

meskipun penutupan konten seringkali beralasan keamanan nasional atau stabilitas sosial, dampak riaknya dapat mengikis kepercayaan publik, menghambat kerjasama internasional, dan bahkan memperparah fragmentasi internet. Oleh karena itu, diperlukan kerangka regulasi yang seimbang dan transparan, yang mampu menjaga kedaulatan nasional tanpa mengorbankan prinsip keterbukaan dan konektivitas global.
Kata Kunci: Konten Digital; Penutupan Konten Digital; Peraturan; Nasional; Internasional Analisis Hukum.

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, perlindungan hak cipta menjadi aspek krusial dalam menjaga ekosistem kreatif dan memastikan hak-hak pencipta tetap dihormati. Dengan semakin maraknya distribusi konten secara online, penutupan konten digital yang dianggap melanggar hak cipta menjadi tindakan yang banyak diterapkan, baik di tingkat nasional maupun internasional (Magdariza, 2023).

Dalam konteks nasional, setiap negara memiliki regulasi tersendiri yang mengatur penegakan hak cipta, termasuk mekanisme pemblokiran atau penghapusan konten dari berbagai platform digital. Kebijakan ini bertujuan untuk menegakkan hukum serta memberikan perlindungan kepada pemilik hak cipta, tetapi sering kali menimbulkan perdebatan terkait implikasi terhadap kebebasan berekspresi dan akses terhadap informasi.

Sementara itu, dalam lingkup internasional, adanya perbedaan regulasi antarnegara serta kerja sama lintas batas menjadi tantangan tersendiri. Harmonisasi kebijakan diperlukan agar penegakan hak cipta dapat dilakukan secara efektif tanpa menimbulkan ketimpangan dalam akses dan penggunaan konten digital.

Undang-undang hak cipta yang terus diperbarui berperan penting dalam membentuk kebijakan ini, baik dalam memberikan kepastian hukum maupun dalam merespons perkembangan teknologi yang memungkinkan distribusi konten secara lebih luas. Oleh karena itu, pemahaman mengenai implikasi penutupan konten digital dalam perspektif nasional dan internasional menjadi esensial untuk menilai efektivitas kebijakan yang diterapkan serta dampaknya bagi pemilik hak cipta, platform digital, dan masyarakat secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah komunikasi, ekonomi, dan kebijakan hukum. Di tengah kemajuan ini, isu penutupan konten digital semakin menjadi perhatian utama dalam diskusi kebijakan nasional dan internasional. Pemerintah di berbagai negara sering kali menggunakan kewenangan mereka untuk membatasi atau menutup akses terhadap konten tertentu dengan alasan yang beragam, mulai dari pelanggaran hukum, keamanan nasional, hingga perlindungan moral dan sosial. Implikasi dari penutupan konten digital memiliki konsekuensi yang kompleks, baik secara hukum maupun sosial. Di tingkat nasional, regulasi yang diterapkan sering kali menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan antara kebebasan berekspresi, hak pengguna internet, serta kepentingan negara. Sementara itu, dalam perspektif internasional, terdapat perbedaan pendekatan di berbagai yurisdiksi, yang mencerminkan keberagaman sistem hukum dan kebijakan digital di seluruh dunia. Melalui kajian ini, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak hukum dan sosial dari kebijakan penutupan konten digital. Dengan menganalisis berbagai kasus di beberapa negara, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai bagaimana kebijakan tersebut mempengaruhi demokrasi, kebebasan berekspresi, serta regulasi hukum di era digital.

ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

METODE

Penelitian dari jurnal ini menggunakan metode penelitian normatif dengan menggunakan sumber e-jurnal dan *e-book* dari Google Cendekia serta pengetahuan dari para penulis yang membahas tentang penutupan konten digital. Metode penelitian normatif dipilih karena fokus utama kajian ini adalah pada analisis peraturan perundang-undangan, doktrin, dan literatur hukum yang relevan dengan isu penghapusan atau penutupan konten digital. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk mengkaji konsep, asas, dan prinsip hukum yang berlaku, serta menghubungkannya dengan praktik yang terjadi di masyarakat digital. Dengan cara ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman komprehensif mengenai kerangka hukum yang mengatur penutupan konten, sekaligus menyoroti implikasi praktisnya bagi pemangku kepentingan, seperti pemerintah, platform digital, dan pengguna internet

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Jenis Penutupan Digital

Penutupan konten digital merupakan tindakan menghapus atau membatasi akses terhadap konten yang diunggah di internet. Praktiknya dapat dilakukan atas berbagai dasar hukum maupun kebijakan internal platform. Salah satu bentuk yang paling umum adalah penutupan berdasarkan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI), di mana pemilik hak cipta atau merek meminta penghapusan konten yang melanggar hak mereka, seperti film bajakan, musik ilegal, atau penggunaan logo tanpa izin (Ardiansyah, 2022). Di banyak negara, tersedia mekanisme *notice-and-takedown* yang memungkinkan pemilik HKI mengajukan pemberitahuan langsung kepada penyedia layanan internet atau platform digital. Selain itu, penutupan konten juga dapat dilakukan atas dasar pelanggaran privasi atau pencemaran nama baik. Misalnya, individu berhak meminta penghapusan konten yang menyebarkan informasi pribadi tanpa izin atau yang mengandung fitnah. Mekanisme *right to be forgotten* di Uni Eropa menjadi contoh nyata bagaimana individu dapat meminta penghapusan data pribadi yang tidak relevan atau sudah usang dari mesin pencari. Jenis lainnya adalah penutupan konten ilegal dan berbahaya, yang mencakup pornografi anak, terorisme, ujaran kebencian, penipuan daring, atau hasutan untuk melakukan kejahatan. Penutupan ini biasanya diinisiasi oleh pemerintah atau aparat penegak hukum. Sementara itu, banyak platform juga menerapkan penutupan konten berdasarkan ketentuan layanan internal, meskipun konten tersebut tidak selalu melanggar hukum. Contohnya adalah larangan terhadap spam, nudity non-pornografi, atau promosi barang tertentu. Dengan demikian, penutupan konten digital memiliki variasi bentuk dan mekanisme tergantung pada dasar hukum, kebijakan platform, serta sifat konten yang diunggah.

Banyak konten digital yang tiba-tiba menghilang dari peredaran, terutama dalam konteks regulasi hak cipta internasional maupun keputusan pengembang. Salah satu contohnya adalah *Only Up!*, sebuah game yang ditarik bukan karena masalah hukum atau pelanggaran hak cipta, melainkan karena faktor pribadi pengembangnya, SCKR Games. Mereka mengungkapkan bahwa tekanan besar dan kebutuhan akan ketenangan menjadi alasan utama, sekaligus membuka ruang diskusi mengenai hak pengembang untuk menentukan nasib karyanya sendiri. Berbeda halnya dengan *The Crew*, game besutan Ubisoft yang ditutup meskipun telah dimiliki jutaan pemain. Kasus ini menyoroti rapuhnya kepemilikan digital dan menimbulkan perdebatan etis tentang perlunya model keberlanjutan, seperti mode offline atau patch komunitas, agar investasi pemain tetap dihormati. Lain lagi dengan *The Day Before*, yang menjadi kontroversi besar setelah diluncurkan pada Desember 2023. Alih-alih memenuhi ekspektasi, game ini menuai ulasan negatif karena bug, glitch, dan gameplay monoton, hingga akhirnya pengembangnya, Fntastic, gulung tikar hanya empat hari setelah perilisan dan game tersebut ditarik dari penjualan. Kasus lain datang dari

Abstractism, yang dihapus dari Steam pada Juli 2018 setelah terungkap bahwa game tersebut diam-diam menjalankan perangkat lunak penambangan kripto. Keempat kasus ini menggambarkan berbagai alasan di balik hilangnya konten digital mulai dari faktor pribadi, masalah teknis, etika bisnis, hingga eksploitasi illegal yang menegaskan perlunya regulasi dan kesadaran lebih besar mengenai hak konsumen dalam ekosistem digital modern.

Keempat kasus tersebut menunjukkan betapa rapuhnya keberadaan konten digital yang dapat hilang sewaktu-waktu karena berbagai alasan, mulai dari keputusan pengembang, kegagalan teknis, pelanggaran etika, hingga eksploitasi ilegal. Fenomena ini menegaskan perlunya mekanisme perlindungan hukum yang lebih jelas serta model lisensi yang transparan agar hak pencipta dan konsumen tetap seimbang. Dalam konteks inilah, *Creative Commons (CC)* hadir sebagai salah satu instrumen hukum internasional yang memberikan alternatif terhadap sistem hak cipta tradisional. *Creative Commons* adalah sistem lisensi yang memungkinkan pencipta berbagi karya mereka secara lebih fleksibel, dengan tetap mempertahankan hak moral atas ciptaan tersebut. Melalui lisensi ini, orang lain dapat menggunakan, menyebarluaskan, bahkan memodifikasi karya kreatif tanpa melanggar hak pencipta, selama mereka mematuhi ketentuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, CC dapat menjadi jembatan antara perlindungan hak cipta dan kebutuhan masyarakat untuk mengakses serta memanfaatkan karya digital secara lebih adil dan terbuka.

Creative Commons mendukung transparansi dan atribusi yang jelas dalam penggunaan karya dengan prinsip-prinsip utama yang menjaga etika dan mencegah plagiarisme. Melalui lisensi ini, pencipta tetap dihormati dengan kewajiban atribusi (BY), sementara pengguna yang melakukan modifikasi diwajibkan berbagi dengan lisensi serupa (SA). Selain itu, lisensi non-komersial (NC) memastikan karya hanya digunakan untuk tujuan non-profit, sedangkan lisensi tanpa turunan (ND) melarang modifikasi agar karya tetap digunakan sebagaimana adanya. Sistem ini memberikan sejumlah manfaat, antara lain mencegah plagiarisme melalui atribusi yang jelas, meningkatkan aksesibilitas karena karya dapat digunakan tanpa hambatan hukum yang rumit, serta mendorong kolaborasi antarkreator untuk mengembangkan karya Bersama (Sudirman et al., 2021).

Dalam praktiknya, *Creative Commons* menjadi solusi bagi pencipta yang ingin berbagi karya secara aman dan etis. Agar konten digital tidak mudah dihapus serta terhindar dari plagiarisme, terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan, seperti mendaftarkan hak cipta atau memilih lisensi Creative Commons yang sesuai, melakukan parafrase dengan benar saat menggunakan referensi, serta selalu mencantumkan sumber asli dengan gaya sitasi yang tepat. Pencipta juga dianjurkan menggunakan teknologi deteksi plagiarisme, menambahkan watermark pada konten visual, dan melakukan *backup* secara berkala untuk menjaga keberlangsungan karya. Selain itu, memilih platform yang mendukung perlindungan hak cipta juga penting agar konten tidak dihapus secara tidak sah. Dengan langkah-langkah tersebut, karya digital dapat terlindungi, tetap orisinal, dan sekaligus lebih mudah diakses serta dimanfaatkan secara etis oleh masyarakat luas.

Perspektif Internasional: Kerangka Hukum dan Tantangan Lintas Batas

Di tingkat internasional, hingga saat ini belum ada instrumen hukum tunggal yang secara komprehensif mengatur penutupan konten digital. Namun, berbagai konvensi, regulasi, dan praktik yurisdiksi memberikan gambaran mengenai pendekatan global dalam isu ini. Hak asasi manusia internasional, sebagaimana tercantum dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia (DUHAM) dan Kovenan Internasional tentang Hak-Hak Sipil dan Politik (ICCPR), mengakui kebebasan berekspresi, tetapi hak tersebut bukanlah absolut karena dapat dibatasi demi perlindungan hak orang lain, keamanan nasional, ketertiban umum, kesehatan, maupun moralitas publik. Dalam konteks hak cipta, Amerika Serikat memperkenalkan *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* yang terkenal dengan

ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

mekanisme *notice-and-takedown* serta *safe harbor*, yang kemudian banyak diadopsi oleh negara lain (Prihatin et al., 2024).

Sementara itu, di Uni Eropa, *General Data Protection Regulation (GDPR)* menegaskan dimensi privasi melalui konsep *right to be forgotten*, yang memungkinkan individu meminta penghapusan data pribadi yang tidak relevan atau diproses secara tidak sah. Selain itu, Konvensi Budapest tentang Kejahatan Siber juga berperan penting karena mendorong kerja sama internasional dalam penegakan hukum terhadap konten ilegal di ruang digital. Meski demikian, persoalan yurisdiksi lintas batas menjadi tantangan besar karena konten yang diunggah di satu negara dapat diakses secara global. Beberapa negara menerapkan prinsip efek, bahkan ada pengadilan yang mengeluarkan perintah takedown berskala global, meski sering diperdebatkan karena dianggap melanggar kedaulatan negara lain. Dalam praktiknya, platform digital kerap memilih menghapus konten secara global untuk menghindari kerumitan teknis, walaupun terkadang melebihi kewenangan hukum yang berlaku. Perdebatan juga semakin kompleks terkait peran *internet intermediaries* seperti media sosial, penyedia hosting, atau mesin pencari, yang meski bukan penerbit konten, tetap dianggap memfasilitasi penyebaran informasi. Sebagian besar kerangka hukum internasional akhirnya cenderung mengadopsi model *safe harbor* dengan kewajiban bertindak setelah menerima pemberitahuan resmi, sebagai kompromi antara kebebasan berekspresi, kepentingan publik, dan perlindungan hukum atas konten digital.

Implikasi Penutupan Konten Digital

Penutupan konten digital membawa sejumlah implikasi positif yang penting bagi perlindungan masyarakat di ruang siber. Salah satu manfaat utamanya adalah perlindungan hak asasi individu, khususnya bagi korban kejahatan digital seperti *cyberbullying*, pencemaran nama baik, serta penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Selain itu, penutupan konten juga menjadi instrumen penting dalam penegakan hukum, karena efektif membantu memberantas berbagai bentuk kejahatan siber, termasuk terorisme, penipuan daring, dan pelanggaran hak kekayaan intelektual. Dari perspektif sosial, langkah ini turut berperan dalam menjaga ketertiban umum dengan meminimalisasi penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta provokasi yang berpotensi mengganggu stabilitas masyarakat. Lebih jauh, penutupan konten digital juga memiliki peran strategis dalam melindungi anak, terutama dengan memblokir akses terhadap konten berbahaya seperti pornografi anak maupun bentuk eksploitasi seksual lainnya. Dengan demikian, mekanisme penutupan konten digital dapat dipandang sebagai salah satu instrumen vital untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman, tertib, dan manusiawi.

Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, penutupan konten digital juga menimbulkan sejumlah implikasi negatif yang tidak bisa diabaikan. Salah satu risiko utamanya adalah ancaman terhadap kebebasan berekspresi, di mana mekanisme ini berpotensi disalahgunakan oleh pemerintah atau pihak berkuasa untuk membungkam kritik, menghapus perbedaan pendapat, atau menekan informasi yang dianggap tidak disukai. Kondisi ini dapat menimbulkan *chilling effect*, yaitu keadaan di mana masyarakat enggan menyuarakan pendapat karena takut kontennya akan dihapus. Selain itu, praktik *censorship* yang berlebihan atau *over-blocking* juga sering terjadi, ketika konten yang sah dan informatif ikut terhapus akibat proses penutupan yang otomatis atau tidak teliti. Masalah lain muncul dari kurangnya prosedur yang transparan serta terbatasnya mekanisme banding bagi individu yang kontennya dihapus, sehingga berpotensi melanggar prinsip *due process*.

Dari sisi global, kebijakan takedown yang tidak konsisten di berbagai yurisdiksi bahkan dapat menimbulkan fragmentasi internet (*splinternet*), di mana akses informasi berbeda-beda antarnegara. Dominasi platform digital besar juga menjadi persoalan, karena mereka memiliki kewenangan besar untuk menentukan konten mana yang boleh ada tanpa

campur tangan hukum, yang memunculkan pertanyaan serius mengenai akuntabilitas. Ironisnya, upaya penghapusan konten terkadang justru menimbulkan *Streisand Effect*, yaitu fenomena ketika informasi yang ditekan malah semakin menyebar luas dan menarik perhatian publik. Oleh karena itu, meskipun penutupan konten digital memiliki peran penting dalam menjaga keamanan dan ketertiban, penerapannya perlu diawasi dengan cermat agar tidak melanggar prinsip demokrasi dan hak-hak dasar pengguna internet.

Dalam konteks Indonesia, dasar hukum penutupan konten digital diatur secara jelas dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Melalui Pasal 40, pemerintah diberikan kewenangan untuk melakukan pemutusan akses terhadap informasi atau dokumen elektronik yang mengandung muatan melanggar hukum. Muatan yang dimaksud mencakup berbagai kategori, mulai dari kesusilaan, perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan, perbuatan tidak menyenangkan, hingga penyebaran berita bohong (*hoax*) dan ujaran kebencian. Pelaksanaan kewenangan ini berada di bawah tanggung jawab Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), yang berperan aktif dalam memantau ruang digital melalui mekanisme *crawling* serta menerima laporan dari masyarakat dan instansi terkait. Kominfo juga memiliki otoritas untuk memblokir situs web, aplikasi, atau platform digital yang dianggap ilegal.

Di sisi lain, penyelenggara sistem elektronik (PSE), termasuk penyedia layanan internet dan platform media sosial, turut memikul tanggung jawab besar dalam menutup atau menghapus konten ilegal sesuai instruksi pemerintah maupun laporan masyarakat. Kegagalan PSE dalam menjalankan kewajiban ini tidak hanya dapat menimbulkan sanksi administratif, tetapi juga berpotensi berujung pada konsekuensi pidana. Dengan demikian, regulasi di Indonesia mencoba menyeimbangkan antara perlindungan masyarakat dari konten berbahaya dengan penegakan hukum, meskipun praktiknya tetap menimbulkan perdebatan terkait batasan kebebasan berekspresi dan potensi *over-blocking*.

Di Indonesia terdapat berbagai contoh kasus hak cipta, salah satunya adalah terkait dengan hak cipta di industri musik. Sebanyak 30 musisi Indonesia, termasuk Armand Maulana dan Nazriel Irham (Ariel 'NOAH'), mengajukan uji materi ke Mahkamah Konstitusi (MK). Mereka menentang beberapa pasal dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang dianggap berpotensi menciptakan ketidakpastian hukum serta merugikan hak konstitusional mereka. Para musisi yang mengajukan uji materi berpendapat bahwa beberapa ketentuan dalam UU Hak Cipta tidak memberikan kepastian hukum bagi pelaku pertunjukan musik. Salah satu isu utama yang mereka angkat adalah kewajiban meminta izin langsung kepada pencipta lagu sebelum membawakan sebuah lagu dalam pertunjukan publik. Mereka berargumen bahwa sistem pembayaran royalti melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) seharusnya sudah cukup untuk memenuhi hak ekonomi pencipta lagu, tanpa perlu izin langsung dari pencipta setiap kali lagu digunakan.

Selain itu, mereka juga menyoroti ketentuan yang mengatur sanksi pidana bagi pelanggaran hak ekonomi pencipta lagu. Pasal 113 ayat (2) UU Hak Cipta menyatakan bahwa pelanggaran hak ekonomi pencipta dapat dikenakan pidana penjara hingga tiga tahun dan/atau denda maksimal Rp500 juta. Para musisi khawatir bahwa ketentuan ini dapat digunakan secara tidak proporsional dan berpotensi menghambat kreativitas serta kebebasan berekspresi dalam industri musik.

Dalam permohonan uji materi terhadap Undang-Undang Hak Cipta, sejumlah musisi menyoroti beberapa pasal yang dinilai menimbulkan ketidakpastian hukum dan berpotensi membebani pelaku pertunjukan musik. Pasal 9 ayat (3) misalnya, melarang penggunaan ciptaan secara komersial tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, yang dianggap belum memberikan kejelasan mekanisme izin secara praktis. Pasal 23 ayat (5) juga

menimbulkan perdebatan karena mengatur bahwa penggunaan ciptaan dalam pertunjukan tidak memerlukan izin langsung dari pencipta, namun tetap mewajibkan pembayaran imbalan melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK). Selain itu, Pasal 81 memberi hak kepada pemegang hak cipta untuk memberikan lisensi kepada pihak ketiga, sementara Pasal 87 ayat (1) mewajibkan pencipta atau pemegang hak cipta menjadi anggota LMK agar dapat menarik imbalan yang wajar dari pengguna. Tidak kalah penting, Pasal 113 ayat (2) menetapkan sanksi pidana bagi pelanggaran hak ekonomi pencipta. Menurut para musisi, ketentuan-ketentuan ini perlu diperjelas agar dapat memberikan kepastian hukum, melindungi hak-hak pencipta, tetapi sekaligus tidak membebani secara berlebihan para pelaku pertunjukan musik yang bergantung pada karya cipta tersebut.

Implikasi Hukum dan Industri Musik

Apabila Mahkamah Konstitusi (MK) mengabulkan uji materi yang diajukan para musisi, maka akan terjadi perubahan signifikan dalam regulasi hak cipta di Indonesia. Salah satu implikasi utamanya adalah meningkatnya kepastian hukum, karena dengan adanya interpretasi yang lebih jelas terhadap pasal-pasal yang dipermasalahkan, pelaku industri musik akan memiliki pedoman yang lebih pasti dalam menjalankan aktivitas mereka, sehingga potensi sengketa antara pencipta lagu dan pelaku pertunjukan dapat diminimalisasi. Selain itu, keputusan MK juga berpotensi mendorong reformasi sistem royalti, khususnya terkait mekanisme pembayaran melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK). Jika izin langsung dari pencipta dianggap tidak diperlukan, maka sistem pembayaran royalti akan menjadi lebih efektif dan efisien, sekaligus mengurangi beban administratif bagi pelaku pertunjukan musik. Di sisi lain, keputusan yang lebih fleksibel juga dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan kebebasan berekspresi, karena regulasi yang terlalu ketat selama ini kerap dianggap sebagai hambatan bagi perkembangan industri musik. Tidak kalah penting, putusan MK ini berpotensi menjadi preseden bagi perubahan lebih lanjut dalam regulasi hak cipta di Indonesia, yang dapat mendorong pemerintah dan para pemangku kepentingan untuk melakukan revisi terhadap UU Hak Cipta agar tetap relevan dengan dinamika dan kebutuhan industri musik modern.

Jurnal-jurnal yang membahas penghapusan konten digital dalam ranah game, musik, hingga video umumnya berfokus pada isu hak cipta, sensor, serta regulasi platform. Salah satu tema utama adalah persoalan hak cipta dan mekanisme penghapusan konten atau *takedown notices*. Di Amerika Serikat, *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* menjadi kerangka hukum yang paling sering dirujuk. Regulasi ini memungkinkan pemilik hak cipta untuk meminta penghapusan konten online yang melanggar tanpa perlu melalui proses litigasi. Platform digital seperti YouTube, Twitch, atau penyedia game juga dilindungi oleh prinsip *safe harbor*, selama mereka segera menindaklanjuti pemberitahuan takedown yang valid. Beberapa jurnal, seperti "Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Pada Layanan "*Over The Top (OTT) - UI Scholars Hub*" dan "*Copyright Compliance in the Gaming Industry: An Overview | ScoreDetect Blog,*" menegaskan pentingnya DMCA dalam memberikan perlindungan bagi pemilik hak cipta, termasuk dalam industri game.

Selain itu, banyak penelitian menyoroti pelanggaran hak cipta yang terjadi di berbagai platform digital. Misalnya, YouTube sering dikaitkan dengan penggunaan lagu sebagai latar video tanpa izin, sementara TikTok menghadapi permasalahan serupa melalui unggahan video musik. Dalam dunia game, isu yang muncul meliputi pembajakan, distribusi ilegal, hingga modifikasi game. Jurnal seperti "*Song Copyright as Video Background Sound on Youtube Platform: Legal Protection?*" dan "Perlindungan Hukum Terkait Penggunaan Lagu Tanpa Izin Pencipta di Platform Tiktok" secara khusus membahas aspek pelanggaran hak cipta musik. Di sisi lain, artikel "*Video Games and Copyright Infringement - LegalZoom*"

menyoroti besarnya sumber daya yang dikerahkan industri game untuk memerangi pembajakan.

Peran platform digital sendiri sangat penting dalam mekanisme penghapusan konten. Mereka umumnya mengandalkan sistem otomatis seperti *Content ID* di YouTube atau tim moderasi internal untuk mengidentifikasi konten yang melanggar. Jurnal "*Copyright Gossip: Exploring Copyright Opinions, Theories, and Strategies on YouTube*" misalnya, menjelaskan bagaimana sistem ini bekerja dalam mencocokkan konten dengan database pemilik hak cipta dan menerapkan kebijakan yang sesuai.

Selain isu hak cipta, topik sensor dan penghapusan konten berbahaya juga mendapat perhatian luas. Pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia dan India, kerap melakukan pemblokiran atau penutupan akses terhadap konten digital yang dianggap berbahaya, ofensif, atau bermuatan pornografi. Sebagai contoh, riset "Survei Dokumentasi Terkait Penggunaan Platform Musik Video Sebagai Fasilitas Bahasa Digital Pada Pandemi Covid-19" mencatat bahwa beberapa platform musik video sempat diblokir oleh Kominfo di Indonesia, serta dihapus dari toko aplikasi oleh pemerintah India karena dinilai menyalahi norma. Dalam ranah video game, isu sensor juga mengemuka terkait konten yang dianggap tidak pantas atau bertentangan dengan nilai budaya tertentu. Hal ini dibahas dalam jurnal "Pengaturan Hukum *Video Game Censorship* Menurut Hukum Positif Indonesia," yang menyebut bahwa meskipun belum ada aturan khusus mengenai sensor game, prinsip dasarnya sudah tercantum dalam beberapa undang-undang.

Isu lain yang juga sering diperbincangkan adalah penerapan doktrin *fair use* dan kaitannya dengan konten buatan pengguna (*user-generated content* atau UGC). Tantangan muncul dalam menilai apakah konten seperti *Let's Play* atau video parodi dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta atau justru bentuk penggunaan transformatif yang sah. Beberapa jurnal, seperti "*Fair Use, Fair Play: Video Game Performances and 'Let's Plays' as Transformative Use*" dan "Konten Video Parodi pada Platform Digital dalam Perspektif Pelindungan Hak Cipta dan Doktrin *Fair Use*," membahas perdebatan ini. Penelitian lain, seperti "*Merit and Monetisation: A Study of Video Game User-Generated Content Policies,*" juga menyoroti bagaimana perusahaan game dan platform seringkali menilai UGC sebagai potensi pelanggaran IP, meskipun pada sisi lain konten ini juga berfungsi sebagai promosi gratis.

Untuk mengurangi risiko tersebut, banyak perusahaan game dan platform digital kini mengembangkan kebijakan internal serta sistem moderasi khusus untuk mengelola UGC. Langkah ini bertujuan menjaga keseimbangan antara perlindungan hak cipta, kebebasan berekspresi pengguna, dan keberlanjutan ekosistem digital.

Jenis-jenis Hak Cipta

Hak cipta hadir dalam berbagai bentuk perlindungan terhadap karya kreatif manusia, mulai dari tulisan hingga siaran. Salah satu jenis yang paling umum adalah hak cipta atas karya sastra, yang mencakup buku, puisi, artikel, naskah drama, dan segala bentuk tulisan kreatif. Pemegang hak cipta berwenang penuh untuk mengatur penggunaan, reproduksi, maupun distribusi karya tersebut. Selain itu, terdapat hak cipta atas karya musik dan lagu, yang meliputi melodi, lirik, dan aransemen musik. Komposer, pencipta lagu, maupun produser musik memiliki hak eksklusif untuk mengontrol reproduksi, pertunjukan publik, hingga adaptasi karya mereka.

Dalam bidang seni rupa, hak cipta melindungi karya berupa lukisan, gambar, patung, fotografi, maupun desain grafis. Seniman berhak menentukan bagaimana karyanya digunakan, baik untuk reproduksi maupun pameran. Perlindungan juga berlaku pada karya audiovisual seperti film, video, acara televisi, dan konten multimedia lainnya, di mana produser serta sutradara memegang kendali atas penyebaran, penayangan, dan modifikasi

ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

karya tersebut. Tidak hanya itu, perangkat lunak atau software pun memiliki perlindungan khusus. Program komputer, aplikasi, maupun kode pemrograman hanya dapat didistribusikan, dimodifikasi, atau digunakan secara komersial dengan izin dari pengembangnya.

Hak cipta juga mencakup karya arsitektur, melindungi desain bangunan, sketsa konstruksi, maupun model arsitektur dari pembangunan ulang tanpa izin arsiteknya. Demikian pula, karya dramatis dan koreografi, seperti pertunjukan teater, tari, atau seni pertunjukan lain, dilindungi sehingga penulis naskah maupun koreografer tetap memiliki kendali atas pementasan dan adaptasi karyanya. Perlindungan ini diperluas pada karya terjemahan dan adaptasi, di mana penerjemah atau pengadaptasi diberikan hak atas karya yang mereka ubah, misalnya novel yang diangkat menjadi film atau buku yang diterjemahkan ke dalam bahasa lain.

Terakhir, hak cipta juga berlaku pada karya penyiaran. Konten televisi maupun radio dilindungi agar tidak digunakan tanpa izin. Lembaga penyiaran memiliki hak untuk mengontrol distribusi serta penggunaan siaran mereka, sehingga karya yang dipublikasikan tetap berada dalam kendali pihak yang sah. Dengan demikian, berbagai jenis hak cipta tersebut hadir untuk memastikan bahwa setiap pencipta, baik dalam ranah tulisan, musik, seni, teknologi, maupun media, memperoleh perlindungan dan penghargaan yang layak atas karya intelektual mereka.

Macam-macam hak cipta berdasarkan jenis ciptaan yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia (UU No. 28 Tahun 2014) mencakup beragam karya intelektual yang dilindungi. Salah satunya adalah karya tulis seperti buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*layout*) karya tulis, dan semua bentuk karya tulis lainnya. Buku, baik berupa novel, puisi, kumpulan cerpen, buku pelajaran, jurnal ilmiah, maupun ensiklopedia, dilindungi tidak hanya dari sisi isi, tetapi juga struktur, gaya bahasa, dan cara penyajiannya. Program komputer sebagai karya yang sangat relevan di era digital juga termasuk dalam kategori ini, di mana perlindungan diberikan pada kode sumber, kode objek, maupun antarmuka grafis yang mengandung orisinalitas. Pamflet, tata letak publikasi, hingga berbagai karya tulis lain seperti artikel jurnal, skripsi, tesis, naskah pidato, atau ceramah yang bernilai sastra maupun informatif pun turut memperoleh perlindungan hak cipta.

Selain itu, ciptaan berupa ceramah, kuliah, dan pidato dilindungi dari segi substansi dan ekspresi penyampaian lisan yang orisinal, bukan semata-mata pada teks tertulisnya. Bentuk lain yang dilindungi adalah alat peraga pendidikan seperti diagram, model, grafik, dan peta yang dibuat untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dalam bidang musik, hak cipta meliputi lagu dan komposisi musik dengan atau tanpa teks, yang mencakup melodi, harmoni, ritme, maupun lirik. Perlindungan dibagi menjadi hak cipta atas komposisi musik yang dimiliki oleh pencipta lagu, serta hak cipta rekaman suara yang dimiliki oleh produser atau label rekaman.

Karya seni pertunjukan seperti drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim juga dilindungi. Perlindungan ini meliputi naskah, alur cerita, gerakan, ekspresi artistik, hingga karakterisasi yang bersifat orisinal. Demikian pula, karya seni rupa dalam berbagai bentuk seperti lukisan, gambar, seni pahat, seni kaligrafi, seni kolase, dan seni terapan mendapat perlindungan, terutama pada aspek estetika dan orisinalitasnya. Arsitektur juga termasuk dalam ciptaan yang dilindungi, yang mencakup desain bangunan, denah, maket, dan gambar teknis, dengan perlindungan pada ekspresi artistik, bukan pada fungsi bangunannya.

Jenis ciptaan lain yang dilindungi adalah peta dalam berbagai bentuk, baik geografis, topografi, maupun tematik, yang mencerminkan keunikan pemilihan data, tata letak, simbol, dan visualisasinya. Karya seni tradisional dan kontemporer seperti batik, tenun, rajut, sulam,

ukir, pahatan, kerajinan, fotografi, komik, hingga rekaman video juga dilindungi. Fotografi, misalnya, memperoleh perlindungan pada komposisi, sudut pandang, pencahayaan, dan momen yang ditangkap. Komik dilindungi dari segi karakter, alur cerita, hingga tata letak panel, sementara rekaman video seperti film, sinetron, dokumenter, dan video musik dilindungi secara menyeluruh.

Terakhir, UU Hak Cipta juga mencakup karya transformasi atau turunan seperti terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, adaptasi, aransemen, dan modifikasi. Terjemahan yang orisinal dalam gaya bahasa, tafsir dengan analisis khas, adaptasi dari novel ke film, atau penyusunan antologi yang unik, semuanya dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Bahkan database juga dilindungi, bukan pada datanya secara individual, melainkan pada seleksi dan sistematika pengaturannya yang orisinal. Dengan demikian, perlindungan hak cipta di Indonesia sangat luas, meliputi hampir semua bentuk karya intelektual yang memiliki unsur orisinalitas dan kreativitas.

Selain diklasifikasikan berdasarkan jenis ciptaan, hak cipta juga dapat dibedakan menurut sifat hak yang dimilikinya, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta, bahkan setelah hak ekonominya dialihkan kepada pihak lain. Hak ini bersifat personal dan erat kaitannya dengan identitas serta reputasi pencipta. Dalam hak moral, pencipta memiliki hak untuk dicantumkan atau tidak dicantumkan namanya pada ciptaannya, berhak menolak perubahan yang dapat merusak integritas karya, serta berhak mempertahankan keutuhan karyanya agar tidak disalahgunakan atau disalahartikan. Karena sifatnya yang sangat pribadi, hak moral tidak dapat dialihkan maupun dihapuskan, sehingga tetap melekat sepanjang hidup pencipta dan bahkan setelahnya.

Di sisi lain, hak ekonomi adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh keuntungan finansial dari karya yang dihasilkannya. Berbeda dengan hak moral, hak ekonomi dapat dialihkan, baik sebagian maupun seluruhnya, kepada pihak lain, misalnya melalui perjanjian lisensi atau penjualan. Hak ekonomi mencakup berbagai aspek, seperti hak penggandaan (*reproduction right*) untuk membuat salinan dalam bentuk cetak, digital, atau rekaman, serta hak pendistribusian (*distribution right*) untuk menjual, menyewakan, atau menyebarkan karya kepada publik. Selain itu, terdapat hak penyiaran (*broadcasting right*) yang memungkinkan karya dikomunikasikan melalui media seperti radio dan televisi, serta hak pertunjukan atau pementasan (*public performance right*) untuk menampilkan karya di depan umum, misalnya melalui konser, teater, atau pemutaran film.

Lebih lanjut, hak ekonomi juga mencakup hak pengumuman (*public communication right*), yang memberi kewenangan kepada pencipta untuk menyampaikan ciptaan kepada publik dengan berbagai cara. Hak adaptasi atau transformasi (*adaptation/transformation right*) juga termasuk di dalamnya, yakni hak untuk membuat karya turunan dari ciptaan asli, seperti terjemahan, aransemen musik, atau saduran. Selain itu, ada pula hak kompilasi (*compilation right*) yang memberikan hak kepada pencipta untuk menyusun atau menggabungkan ciptaan dalam bentuk baru, misalnya dalam database atau antologi. Dengan demikian, hak ekonomi memberikan ruang bagi pencipta untuk memperoleh nilai komersial dari karya yang dibuat, sekaligus memberikan dasar hukum bagi pengaturan pemanfaatan ciptaan dalam ranah industri kreatif.

Meskipun hak cipta pada dasarnya timbul secara otomatis begitu sebuah karya diwujudkan dalam bentuk nyata sesuai dengan prinsip deklaratif, pendaftaran hak cipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kemenkumham RI tetap memiliki peranan penting dan memberikan banyak manfaat praktis. Pendaftaran ini bukanlah kewajiban, melainkan sebuah langkah strategis untuk memperkuat posisi hukum pencipta atau pemegang hak cipta.

Salah satu manfaat utama dari pendaftaran adalah sebagai alat bukti yang kuat di pengadilan apabila terjadi sengketa. Sertifikat hak cipta yang diterbitkan DJKI dapat dijadikan bukti awal kepemilikan, sehingga mempercepat proses pembuktian dan memberikan perlindungan hukum yang lebih jelas bagi pencipta. Selain itu, pendaftaran juga berfungsi sebagai pencatatan publik, yang berarti masyarakat dapat mengetahui dengan pasti siapa pemegang hak cipta suatu karya. Hal ini membantu meminimalkan pelanggaran yang terjadi karena ketidaktahuan atau kelalaian.

Lebih jauh lagi, pendaftaran ciptaan dapat menjadi dasar yang sah dalam proses lisensi maupun pengalihan hak. Dengan status kepemilikan yang jelas, pencipta atau pemegang hak cipta dapat lebih mudah memberikan izin penggunaan kepada pihak lain atau menjual haknya secara legal. Tidak hanya itu, hak cipta yang telah terdaftar juga memiliki nilai ekonomi yang lebih tinggi, karena dapat dijadikan sebagai aset dalam transaksi bisnis, bahkan bisa digunakan sebagai jaminan dalam pembiayaan tertentu. Dengan demikian, meskipun pendaftaran tidak bersifat wajib, langkah ini dapat memberikan kepastian hukum sekaligus membuka peluang ekonomi yang lebih luas bagi pemegang hak cipta.

SIMPULAN

Memblokir konten digital memang penting untuk melindungi hak cipta dan menjaga informasi tetap teratur di dunia maya. Akan tetapi, tindakan ini harus mempertimbangkan kebebasan berekspresi dan hak untuk mengakses informasi. Untuk mencapai keseimbangan antara perlindungan hak cipta dan kebebasan berekspresi di era digital, diperlukan penyelarasan kebijakan nasional dan internasional, peningkatan pemahaman hukum masyarakat, serta penggunaan lisensi seperti *Creative Commons*.

Khusus untuk perlindungan video promosi kreator, beberapa langkah yang bisa diambil adalah memberikan tanda air (*watermark)* pada karya, melaporkan pelanggaran, mengedukasi publik, dan berkomunikasi dengan pihak yang melanggar. Jika upaya pencegahan tidak berhasil, tindakan hukum seperti gugatan atau pelaporan pidana dapat ditempuh sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta. Fenomena penghentian akses terhadap konten digital semakin marak terjadi, bukan sekadar persoalan teknis semata. Hal ini mencerminkan dinamika kompleks yang melibatkan teknologi, regulasi hukum, ekonomi, serta aspek hak asasi manusia, dengan dampak yang meluas baik secara domestik maupun global. Bagian ini akan mengulas lebih dalam mengenai implikasi penting dari fenomena tersebut, menekankan urgensi pemahaman menyeluruh serta perlunya respons yang terintegrasi.

DAFTAR RUJUKAN

Ardiansyah, I. (2022). Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Budaya Tradisional Di Indonesia. *Jurnal Trias Politika*, *6*(1), 123-129. https://doi.org/10.33373/jtp.v6i1.3894

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. (2014). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266.

Magdariza, M. (2023). Analisa Yuridis Terhadap Hak Ekonomi Dan Hak Moral Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Dalam Rangka Liberalisasi Perdagangan. *UNES Law Review*, *5*(4), 2150-2159. https://doi.org/10.31933/unesrev.v5i4.590

Prihatin, L., Listyowati, M. Y. E., & Hidayat, T. I. (2024). Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual: Sebuah Esensial Hak Cipta Pada Era Revolusi Industri 4.0. *UNES Law Review*, *6*(4), 11321-11329. https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i4.2081

Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian hukum keterkaitan hak cipta dengan penggunaan desain grafis milik orang lain secara gratis di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, *8*(3), 207-218.

ISSN (E): Vol.1 No.1, Juli 2025

https://doi.org/10.31604/jips.v8i3.2021.207-218