

**DAMPAK PEMBAJAKAN FILM TERHADAP EKONOMI KREATIF DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA DARI PERSPEKTIF HKI**

**Claudia Florenza Br Rajagukguk<sup>1</sup>, Annisa Ayu Syahrani<sup>2</sup>, Azqa Nadirah Piliang<sup>3</sup>, Bambang Fitrianto<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pembangunan Panca Budi

[claudyaflorenzaaa@gmail.com](mailto:claudyaflorenzaaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [ayu.syahrani2006@gmail.com](mailto:ayu.syahrani2006@gmail.com)<sup>2</sup>, [azqanadirah@gmail.com](mailto:azqanadirah@gmail.com)<sup>3</sup>, [bambangfitrianto@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:bambangfitrianto@dosen.pancabudi.ac.id)<sup>4</sup>

---

***ABSTRACT;** The film industry is one of the important pillars in the global creative economy ecosystem. It not only functions as a medium of entertainment, but also as a generator of jobs, a source of cultural innovation, and a significant contributor to a country's economic growth. The sustainability and development of this industry is highly dependent on the protection of the creative works produced. However, the development of digital technology in the era of globalization has brought serious challenges to the film industry, one of which is the rampant piracy of films. Financial losses due to piracy are not only felt by production houses and distributors, but also have a broad impact on the entire value chain, including investment potential, innovation, and the welfare of workers in this sector. Intellectual Property Rights (IPR), especially copyright, are crucial legal instruments in protecting creative works, including films. Copyright law grants creators and rights holders exclusive rights to control the use of their works. Copyright infringement, or piracy, is not only illegal but also has profound ethical and economic implications. This paper aims to analyze in depth the impact of film piracy on the development of the creative economy, as well as various efforts to combat film piracy based on the perspective of Intellectual Property Law (IPR).*

***Keywords:** Film Industry, Creative Economy, Protection of IPR.*

**ABSTRAK;** Industri film merupakan salah satu pilar penting dalam ekosistem ekonomi kreatif global. Ia tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai generator lapangan kerja, sumber inovasi budaya, dan kontributor signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara. Keberlangsungan dan perkembangan industri ini sangat bergantung pada perlindungan terhadap karya cipta yang dihasilkan. Namun, perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah membawa tantangan serius bagi industri film, salah satunya adalah maraknya pembajakan film. Kerugian finansial akibat pembajakan tidak hanya dirasakan oleh rumah produksi dan distributor, tetapi juga berdampak luas pada seluruh rantai nilai, termasuk potensi investasi, inovasi, dan kesejahteraan para pekerja di sektor ini. Hak Kekayaan Intelektual (HKI), khususnya hak cipta, merupakan instrumen hukum yang krusial dalam melindungi karya-karya kreatif, termasuk film. Undang-undang hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta dan pemegang hak untuk mengontrol penggunaan karya mereka. Pelanggaran terhadap

hak cipta, atau pembajakan, tidak hanya merupakan tindakan ilegal tetapi juga memiliki implikasi etis dan ekonomi yang mendalam. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam dampak pembajakan film terhadap perkembangan ekonomi kreatif, serta berbagai upaya penanggulangan pembajakan film berdasarkan perspektif Hukum Kekayaan Intelektual (HKI).

**Kata Kunci:** Industri Film, Ekonomi Kreatif, Perlindungan HKI.

## **PENDAHULUAN**

Pasal (1) ayat (3) UUD 1945 menyebutkan bahwa Indonesia adalah negara hukum. Maka dari itu, segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas masyarakat, terdapat hukum yang mengatur di dalamnya. Upaya negara untuk memajukan serta mensejahterakan rakyat, ialah melalui pengembangan ekonomi, salah satunya pengembangan ekonomi kreatif. Pada dasarnya, manusia memiliki potensi untuk menciptakan karya yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Itulah yang melandasi terciptanya “Ekonomi Kreatif” di Indonesia karena masyarakat sadar bahwa hal ini mampu membawa harapan bagi perekonomian di Indonesia untuk dapat bangkit, bersaing, dan meraih keunggulan dalam ekonomi global.

Salah satu cabang ekonomi kreatif ialah industri film. Industri film yang melibatkan banyak pihak seperti penulis cerita, sutradara, actor/aktris, produser film, *soundtrackman*, dan lain sebagainya mampu menciptakan pendapatan ekonomi yang sangat fantastis. Pada era ini, film bukan hanya sekedar media hiburan melainkan industri perfilman menjadi media pemasokan ekonomi yang sangat fantastis. Berdasarkan laporan dari Badan Perfilman Indonesia (BPI) (2022), industri perfilman memberikan sumbangsi terhadap ekonomi sebesar USD 8,2 miliar (Rp 130 triliun) terhadap output, USD 5,1 miliar (Rp 81 triliun) terhadap PDB, dan menciptakan 387.000 lapangan kerja. Pada tahun 2024 pendapatan dari cinema XXI mencapai diangka Rp. 5.700.000.000.000 (lima juta tujuh ratus triliun rupiah). Film “KKN di Desa Penari” menjadi film yang memberikan sumbangsi ekonomi paling banyak dengan jumlah penonton yang mencapai 10.061.033 orang. Film ini berhasil mencetak rekor box office terbaru di Indonesia, Malaysia, Singapura, dan Brunei. Setelah itu terdapat beberapa film lainnya yang berhasil mencapai jumlah rekor tertinggi seperti “Jumbo” (9.777.989 penonton), “Agak Laen” (9.125.188 penonton) dan “Warkop DKI Reborn: Jangkrik Bos! Part 1” (6.858.616 penonton).

Namun, ditengah gempuran digitalisasi saat ini tidak jarang kita temukan aksi pembajakan film yang dilakukan oleh banyak oknum, baik melalui sosial media maupun situs *website* tertentu. Pembajakan film yang dilakukan dengan menyalin, menduplikasi, dan mendistribusikan film secara illegal tanpa izin memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek yang dapat merugikan industri perfilman, pemilik hak cipta, dan negara secara keseluruhan. Untuk memberikan perlindungan dalam industri perfilman di Indonesia, maka dibuatlah peraturan hukum mengenai hak cipta dalam lingkup besar Hak Kekayaan Intelektual.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis data kepustakaan. Sumber data primer didominasi oleh peraturan perundang-undangan dan sumber data sekunder diperoleh dari berbagai literatur relevan yang meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, publikasi resmi, laporan penelitian, dan dokumen lain yang tersedia dalam bentuk cetak maupun digital.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Upaya hukum yang dapat dilakukan dalam mencegah terjadinya pembajakan industri perfilman dapat kita lihat dalam peraturan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 jo Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang tersebut dilandaskan dengan memprioritaskan kepentingan nasional serta keseimbangan antara pemilik HKI (Pencipta, pemegang hak cipta/ pemilik hak terkait). Dalam undang-undang tersebut, disebutkan bahwa jangka waktu perlindungan hak cipta ialah selama pencipta tersebut masih hidup, ditambah dengan tujuh puluh tahun setelah pencipta meninggal dunia. Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) seperti film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun diberikan jangka perlindungan karya 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan (Pasal 40 ayat (1) huruf m UU No 28 Tahun 2014)

Larangan terkait penyebaran konten siaran terdapat pada Pasal 25 ayat (3) UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Peraturan tersebut menyebutkan bahwa “*Setiap Orang dilarang melakukan penyebaran tanpa izin dengan tujuan komersial atas konten karya siaran Lembaga Penyiaran.*”

Seiring dengan perkembangan teknologi dan era digitalisasi saat ini, semakin memperluas tindak kejahatan digital berupa pembajakan film yang lagi marak pada saat ini.

Maka dari itu terbentuklah peraturan undang-undang terkait pemblokiran situs di internet yang menyediakan layanan pembajakan film. Hal tersebut mengatur tentang:

1. Memberikan sanksi pidana hingga 10 tahun penjara dan denda maksimal Rp. 4 miliar bagi pelanggar (UU Hak Cipta No 28 Tahun 2014)
2. Film ialah karya intelektual yang dilindungi, termasuk Hak Cipta karya sinematografi (UU Perfilman No 33 Tahun 2009)
3. Memberikan perlindungan hukum terhadap informasi dan transaksi elektronik yang berkaitan dengan karya intelektual (UU ITE No 11 Tahun 2008)
4. Melakukan pemblokiran situs oleh ISP atas perintah dari pemerintah serta penutupan konten dan hak akses pengguna pelanggaran hak cipta dalam system elektronik (Peraturan Bersama Menkumham dan Kominfo)

Pasal 95 ayat (4) UU Hak Cipta mengatur dalam kasus pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah NKRI harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

#### Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta industri film “Keluarga Cemara”

Seorang pelaku bernama **Aditya Fernando Phasyah** dijatuhi hukuman 14 bulan penjara oleh Pengadilan Negeri Jambi karena membajak film "Keluarga Cemara" produksi Visinema Pictures. Ia mengunggah film tersebut ke situs **DUNIAFILM21** dengan motif mencari keuntungan komersial dari iklan. Tindakan Aditya ini menyebabkan kerugian materiil bagi Visinema Pictures sekitar Rp 2,8 hingga Rp 7 miliar, serta menimbulkan kerugian non-materiil yang mengancam kelangsungan industri perfilman Indonesia.

Aditya ditangkap oleh penyidik Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada Selasa, 29 September 2020, di kawasan The Hok, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Penelusuran lebih lanjut mengungkap bahwa sejak tahun 2018, sekitar 3.000 film lokal dan impor telah menjadi korban pembajakan.

CEO dan Founder Visinema Pictures, Angga Dwimas Sasongko, bahkan hadir di persidangan kedua di Jambi untuk memberikan kesaksian. Ia melihat kasus ini sebagai langkah awal yang penting untuk memberantas kejahatan pembajakan di industri film Tanah Air.

Pada Selasa, 27 April 2021, dalam sidang putusan di PN Jambi, Aditya Fernando Phasyah dinyatakan terbukti bersalah. Ia didakwa berdasarkan Pasal 32 ayat (2) jo Pasal 48 ayat (2) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (yang telah diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016) jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHPidana. Selain itu, ia juga dikenakan Pasal 113 ayat (3) jo Pasal 9 ayat (1) huruf a, b, e, dan g Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHPidana.

Hakim Ketua Arfan Yani menjatuhkan hukuman pidana penjara selama 1 tahun 2 bulan dan menetapkan terdakwa tetap ditahan. Aditya juga diwajibkan membayar denda sebesar Rp200 juta subsider 3 bulan penjara.

## **KESIMPULAN**

Dampak pembajakan film terhadap Ekonomi Kreatif sangat signifikan dan merugikan. Industri perfilman Indonesia mengalami kerugian besar yang mencapai triliunan rupiah setiap tahunnya akibat pembajakan, baik melalui pengunduhan ilegal maupun peredaran DVD bajakan. Kerugian ini tidak hanya berdampak pada produser film, tetapi juga menyentuh seluruh ekosistem industri kreatif, termasuk aktor, sutradara, kru, dan negara yang kehilangan potensi pajak dari pendapatan film tersebut. Selain kerugian materiil, pembajakan juga menimbulkan dampak moral dan menghambat pertumbuhan kreativitas karena para kreator merasa karya mereka tidak dihargai secara adil. Hal ini berpotensi menyebabkan stagnasi kualitas dan variasi karya film di masa depan.

Dari perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HKI), pembajakan film merupakan pelanggaran serius yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pelaku pembajakan dapat dikenai sanksi pidana penjara. Upaya penanggulangan pembajakan film harus melibatkan berbagai langkah, seperti penguatan penegakan hukum dengan sanksi tegas, edukasi masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghormati hak cipta, serta dukungan terhadap *platform* resmi sebagai alternatif legal untuk mengakses konten. Kolaborasi antara pemerintah, industri kreatif, dan penyedia layanan internet juga diperlukan untuk mengembangkan solusi teknis yang dapat mengurangi praktik pembajakan digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anandito, R. H., Januar, R., Aswangga, T. A., Lubis, H. A., & Bogor, K. (2024). *ANALISA TENTANG PEMBAJAKAN VIDEO DALAM*. 2(1), 406–422.
- Anjani Giri Asti, A. G. (2024). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film dalam Platform Lain Tanpa Izin. *Jurnal Hukum*, 4(6).
- Cipta, H. (2014). *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. 1*.
- Ekonomi, D., Layar, I., & Peluang, I.-S. (n.d.). *Dampak Ekonomi Industri Layar di Indonesia- sebuah peluang*.
- Karim, A. T. W. (2020). Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Sinematografi Terhadap Pelanggaran Dalam Streaming Gratis Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. *Jurnal Judiciary*, 9(1), 64–86.
- Masitoh, S. (2024). *Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Film Melalui Aplikasi Telegram Sebagai Pelanggaran Hak Cipta*. 2(4), 1010–1016.
- Rabbani, N., Saripudin, A., Hukum, F., Singaperbangsa, U., & Abstrak, K. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Sinematografi Atas Pembajakan Film Keluarga Cemara Produksi Visinema Pictures. *JUSTITIA : Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9(5), 2791–2798. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/>
- Raharja, G. G. G. (2020). Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film. *Jurnal Meta-Yuridis*, 3(2), 91–112. <https://doi.org/10.26877/m-y.v3i2.6029>
- Rio Candra Kusuma. (2016). *Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Seni*.
- Syahbudi, M. (2021). *Ekonomi Kreatif Indonesia: Strategi Daya Saing UMKM Industri Kreatif Menuju Go Global (Sebuah Riset Dengan Model Pantahelix)*. Merdeka Kreasi Grup