

Transformasi *File Sharing Business* dan *Public Policy*; Suatu Tinjauan Yuridis dan Sosiologis

Bayu Sujadmiko, Ph.D.

I. Pendahuluan

Konektifitas internet yang semakin cepat sangat mendukung percepatan teknologi di seluruh bidang kehidupan, khususnya pada praktek kekayaan intelektual. Terciptanya model bisnis dalam distribusi konten komersil di dunia internet juga secara otomatis merubah model perlindungan atas konten tersebut. Teknologi internet menyediakan fasilitas dalam merancang, membangun dan mendistribusikan setiap konten kekayaan intelektual. Teknologi yang bersifat pasif hanya akan menjadi alat untuk pengguna dalam pemanfaatannya. Teknologi internet seperti dua mata pisau yang bisa digunakan untuk kejahatan atau kebaikan. Bisnis komersil distribusi konten/*entertainment file* di dunia internet seperti *Google play*, *iTunes*, *4shared*, *YouTube*, *vevo*, dll adalah beberapa aplikasi online yang bisa kita jumpai baik bersifat *free file sharing* atau *paid application*. Disamping itu kehadiran situs-situs tidak berbayar yang menampilkan *entertainment video*, *live streaming* dan *illegal software application* meningkat secara signifikan di beberapa belahan dunia. Kondisi ini memaksa para penggiat usaha di bidang online harus berpikir keras untuk mempersiapkan dan mengimplemmentasikan teknologi perlindungan terhadap konten-kontennya dari bahaya *spam* dan *piracy*. Di lain sisi pembajakan konvensional masih berlanjut di beberapa negara termasuk Cina, India, Mexico, Peru, vietnam dan negara-negara berkembang dan maju lainnya.¹

II. File Sharing Business, Teknologi dan Praktek Hak Kekayaan Intelektual

Negara-negara di dunia bertekad dan berusaha berkerja dengan pemerintah dan organisasi dunia untuk membangun strategi dalam mengatasi masalah kekayaan intelektual global yang terfokus pada distribusi konten di dunia digital. Amerika Serikat sejak tahun 2015 telah mengajak para mitra dagangnya untuk mengambil langkah-langkah terhadap tantangan hak kekayaan intelektual global dengan menerapkan WIPO (*World Intellectual Properties Organization*) *Treaties* yang mencakup hak eksklusif, perlindungan hukum dan solusi hukum yang efektif terhadap upaya-upaya efektif dalam pencegahan pelanggaran hukum di era teknologi. Langkah ini diambil oleh Amerika Serikat dikarenakan menjaringnya situs web dan jejaring konten illegal berbasis *cloud big data* yang dipunyai oleh negara-negara lain yang yang masih rendah penangana pelanggaran hukumnya. Konsekuensi yang diterima adalah negara lain/user akan masih bisa

¹ United States Trade Representative (USTR), 2018 Special 301 Report, p. 24.

mengakses apabila belum ada penanganan yang menyeluruh terhadap permasalahan diatas.²

Permasalahan pelanggaran hak cipta digital, yang secara serius merusak kemakmuran bisnis ekonomi dan merugikan kepentingan pemegang hak cipta, konsep penegakan hak kekayaan intelektual telah bergeser dari masalah ekonomi dan sipil ke paradigma penanganan kriminal. Pada periode terakhir, beberapa negara telah menerapkan undang-undang hak cipta digital mereka untuk melengkapi solusi perdata dengan memberikan hukuman yang ketat; yang antara lain memeberikan hukuman pidana terhadap permasalahan tersebut. Meskipun demikian, data statistik menyajikan pelanggaran hak cipta digital yang masih meningkat.³ Oleh karena itu, beberapa negara mulai mempertimbangkan strategi pendekatan progresif untuk penegakan hak cipta.

Lebih dari seratus tahun Undang-undang Hak Cipta di Amerika Serikat tidak mencakup ketentuan pidana hingga Kongres Amerika menambahkan otorisasi pidana pada tahun 1987 yang hanya dalam kriteria pelanggaran hak cipta terbatas (*money oriented and monopoly*);⁴ juga mengatur permasalahan pertunjukan teater, drama dan musical yang masih bersifat konvensional. Pada tahun 1982 Kongres Amerika Serikat menyetujui penambahan unsur pidana dalam bidang pembajakan dan pemalsuan.khususnya di Pasal 17 dan 18⁵. Selanjutnya, pada tahun 1992, dilakukan penambahan sanksi criminal pada *Copyright Felony Act* terhadap masalah pembajakan software, rekaman suara/audio dan film.⁶ Dalam Undang-Undang Elektronik yang dikeluarkan oleh Amerika Serikat pada tahun 1997, berkata sebaliknya yang menyatakan bahwasannya pelanggaran hak cipta tidak dikenakan sanksi pidana dengan syarat tertentu. Kontradiksi yang dibawa dalam amandemen undang-undang ini menyimpulkan bahwa tidak ada subjek tanggung jawab pidana atas pelanggaran hak cipta non-komersial atau nirlaba, tidak peduli seberapa besar kerugian yang dialami oleh pemegang hak cipta.⁷ Isu kontroversial yang dipegang antara *The WIPO Copyright and Performance and Phonograms Treaties Implementation Act of 1998*⁸ dan *DMCA (Digital Millennium Copyright Act)*⁹ mengenai pelarangan pengelakan sistem perlindungan hak cipta tidak hanya tindakan sipil tetapi juga sanksi pidana.¹⁰ Ancaman pidana

² *id.*, p.18

³ Santanee Ditsayabut, *International Harmonization of National Laws and Policies for Effective Prevention and Suppression of Intellectual Property Violation*, IIP Bulletin 2010, p.1

⁴ Lydia Pallas Loren, *Digitization, Commodification, and Criminalization: The Evolution of Criminal Copyright Infringement and the Importance of the Willfulness Requirement*, 77 Wash. U. L. Q. 835, 840 (1999).

⁵ Pub. L. No. 97-180, 96 Stat. 91 (1982). (US Constitution)

⁶ Pub. L. No. 102-561, § 1, 106 Stat. 4233, 4233 (1992) (amending 18 U.S.C. § 2319(b) (2006 & Supp. II 2008)).

⁷ *lihat kasus* United States v. LaMacchia, 871 F. Supp. 535, 545 (D. Mass. 1994).

⁸ Pub. L. No. 105-304, tit. I, 112 Stat. 2860, 2861–77.

⁹ Pub. L. No. 105-304, 112 Stat. 2860 (1998).

¹⁰ *id.* § 103, 112 Stat. at 2876., *lihat juga*, Jacqueline Lipton, *The Law of Unintended Consequences: The Digital Millennium Copyright Act and Interoperability*, 62 WASH. & LEE L. REV. 487 (2005).

untuk pembajakan suara dan film baik di layar lebar maupun alat perekam suara difasilitasi oleh *The Artists' Rights* dan *Theft Prevention Act* di tahun 2005.¹¹ Tahun 2008, *US Intellectual Property Rights Act* merumuskan sanksi pidana terhadap pelanggar hak cipta digital dan konvensional selama delapan bulan penjara dan ancaman kerugian materi lebih dari \$250,000.¹²

Permasalahan serupa terjadi juga di Jepang; pada tahun 2010 Amandemen Undang-Undang Hak Cipta terlalu dipaksakan untuk menyatakan bahwa mengunduh materi/konten yang ada di internet adalah illegal. Tekanan yang diberikan oleh *the Motion Picture Producers Association of Japan* (MPPAJ) and *the Recording Industry Association of Japan* (RIAJ) dan beberapa negara maju lainnya berhasil merubah peraturan di Jepang untuk mengatur bahwa mendownload atau mengupload konten tanpa izin ke dunia maya adalah illegal, namun apabila dilakukan dengan bertujuan sebagai *private use*, kondisi tersebut akan menjadi legal.¹³ Kemudian pada 1 oktober 2012, Jepang mengamandemen peraturan perundang-undangannya terkait hak cipta dengan menambahkan penengakan sanksi pidana terhadap aktifitas illegal pada konten di dunia maya. Ketentuan ini memberikan formulasi pidana kepada siapapun yang dengan sengaja mengupload dan mendownload konten illegal di internet, juga terhadap subjek-subjek yang secara sadar mendistribusikan konten berbayar secara gratis sedangkan mereka mengetahui bahwa produk tersebut dijual secara resmi.¹⁴ Perubahan sanksi pidana sebenarnya sudah dimulai di tahun 2010 yang menyatakan bahwa kegiatan distribusi konten yang tidak berizin di dunia maya adalah illegal, namun ketentuan di dalam aturan 2010 tidak menyebut jenis dan lama hukuman. Pada 2012 lah kemudian, distribusi konten illegal walaupun bertujuan sebagai *personal use* merupakan kegiatan illegal yang diancam pidana; 1) Secara sadar mengetahui konten tersebut berbayar, 2) mendistribusikan tanpa izin dengan mendownload, mengupload dan mentransfer, merupakan subjek criminal dengan ancaman pidana penjara 2 tahun dan denda hingga dua juta yen.

Kebijakan yang diambil oleh pemerintah Indonesia juga hampir sepenuhnya sama dengan langkah negara-negara lainnya, namun hanya sedikit terlambat jika dibandingkan dengan beberapa negara lainnya.¹⁵ Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, perlindungan kekayaan intelektual juga berkembang dalam prosesnya. Perubahan undang-undang di beberapa bagian hukum kekayaan intelektual juga terjadi di Indonesia. Perubahan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Merek dan Indikasi Geografis adalah

¹¹ Pub. L. No. 109-9, tit. I, 119 Stat. 218, 218–23.

¹² *id.* tit. II, 122 Stat. at 4260–64.

¹³ Shirley Gene Field, *Internet Piracy in Japan; Lessig's Modalities of Constraint and Japanese File Sharing* (May 2010) (unpublished thesis, Texas University) (on file with author), lihat juga, Kazuaki Nagata, *(Near) Death of Salesman*, Japan Times, December 11, 2009, available at <http://www.japantimes.co.jp/culture/2009/12/11/music/near-death-of-a-salesman/#.VYjGLBOqqkp> (last visited January 7, 2019)

¹⁴ <http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/online.html>, (last visited, January 7, 2019)

¹⁵ USTR, 2018 *Special 301 Report*.

bukti kebijakan yang cukup strategis yang diambil oleh pemerintah Indonesia dalam transformasi perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.¹⁶ Transformasi terhadap Undang-Undang Transaksi Elektronik juga dilakukan dengan perubahan yang dilakukan pada beberapa bagian yang krusial. Undang-Undang No 19 tahun 2016 menyatakan bahwa mendukung penegakan hukum bagi pelanggaran yang terjadi di internet terkhusus dalam permasalahan hak kekayaan intelektual.¹⁷ Penegakan hukum kekayaan intelektual di dunia maya tidak semulus dengan apa yang tercantum sempurna di dalam peraturan-perundang-undangan. Fasilitas dan sumber daya manusia di Indonesia belum mampu secara maksimal diterapkan. Keadaan ini adalah salah satu factor mengapa Indonesia masih dalam kategori *Priority Watch List* oleh laporan tahunan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual yang dilakukan oleh USTR (*United State Trade Representative*). Hal utama lainnya adalah peraturan perundang-undangan yang berkenaan dengan hak kekayaan intelektual hampir sebagian besar merupakan delik aduan, yang secara yuridis permasalahan akan diproses dalam ranah hukum apabila ada laporan yang masuk ke pihak yang berwajib. Secara sosiologis, keadaan ini akan menciptakan sebuah paradigma dan kultur masyarakat bahwa dalam menjiplak, memeperbanyak tanpa izin dan mendistribusikannya adalah hal yang biasa yang tidak bertentangan dengan hak moral dan hak ekonomi.

III. Pengguna Dunia Maya dan *Public Policies*

Transformasi digital dalam pelanggaran hak kekayaan intelektual di internet sebenarnya dimulai sejak tahun 1990-1994; ketika Microsoft dengan aplikasi “Windows 3.11” dan sistem *file sharing* dengan menggunakan domain dan *personal Computer*.¹⁸ Tahun 1995 merupakan cikal bakal dari pesatnya perkembangan internet ditandai dengan terciptanya *internet support house* atau yang lebih dikenal dengan *www (world wide web)*. Dibandingkan dengan negara maju, perkembangan internet di Indonesia sangat lambat. Pada tahun 1998 internet baru mulai dipakai oleh khalayak ramai dan kantor pemerintahan.¹⁹ Dalam pelaksanaannya teknologi internet tidak semerta-merta termanfaatkan secara meluas di seluruh kepulauan Indonesia. Karakteristik geografis Indonesia dan belum meratanya pembangunan di seluruh wilayah adalah beberapa faktor yang menyebabkan belum tersebarnya pemanfaatan teknologi internet.

Pelanggaran hak kekayaan intelektual di internet akan menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah Indonesia dan dunia pada umumnya. Selain pembajakan konvensional di setiap daerah, pelanggaran hak kekayaan intelektual seperti konten berbayar, *games, software, entertainment files* dapat

¹⁶ lihat Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Merek dan Indikasi Geografis.

¹⁷ Pasal 54-56, Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁸ <http://windows.microsoft.com/en-us/windows/history#T1=era3> (last visited January 7, 2019)

¹⁹ Jennifer Yang Hui, *The Internet in Indonesia: Development and Impact Radical Websites*, Journal of Conflict and Terrorism, 2010, p. 173.

di distribusikan melalui *mobile devices*.²⁰ Kondisi ini hampir terjadi di seluruh belahan dunia, tanpa memandang apakah negara maju atau negara berkembang. Faktanya, kawasan Asia Pasifik menempati urutan pertama yang diikuti oleh kawasan eropa dalam hal pembajakan software pada personal computer yang mencapai 57 persen.²¹ Indonesia menempati tempat ketiga terakhir bersama Pakistan dan Bangladesh yang mencapai 83% terhadap penjualan software ilegal, sedangkan jepang adalah negara pertama yang paling rendah pelanggaran kekayaan intelektualnya di bidang pembajakan software dengan persentase sebesar 16 persen.²²

Pada saat ini, sebagian besar negara-negara telah meratifikasi beberapa perjanjian internasional dan mengimplementasikan dalam peraturan nasional negara masing-masing, namun penegakan hukum yang progresif masih belum dilakukan oleh negara-negara tersebut; seperti Indonesia, Ukraina, Thailand, China, Rusia dan Filipina.²³ *Pirate product* juga masih kerap ditemui di berbagai daerah di negara-negara tersebut. PT Aquarius Musikindo Indonesia sebagai salah satu perusahaan music di Indonesia merasakan imbas yang luar biasa karena pembajakan yang tidak hanya bersifat konvensional tetapi juga pembajakan yang bersifat digital dan online. Perusahaan ini terpaksa harus menutup dua cabang besar perusahaannya karena kurangnya omzet yang didapat. Teknologi internet memudahkan para pembajak untuk mendownload atau mendistribusikan *single* atau *full track* suatu album.²⁴ Masyarakat umum, mulai dari anak-anak, remaja atau dewasa sebagian besar memanfaatkan internet sebagai alat komunikasi dan dalam aktifitasnya sehari-hari. Fasilitas ini kadangkala dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil keuntungan semata.²⁵ Masyarakat akan lebih memilih produk yang lebih murah dan cara yang lebih cepat dalam mendapatkan entertainment di internet yang mereka inginkan. Secara konvensional masyarakat juga akan memilih produk bajakan yang kualitasnya hampir sama dengan produk aslinya. Keadaan ini terjadi karena masifnya kehidupan *low-economic rate* masyarakat Indonesia; kultur, ekonomi, moral, peraturan dan penegakan hukumnya serta tingkat edukasi dan teknologi.

²⁰ International Intellectual Property Alliance (IIPA), *Indonesia 2015; Special 301 Report on Copyright Protection and Enforcement*, Feb 6, 2015., p 37, lihat juga Peggy Chaudry & Allan Zimmerman, *Protecting Your Intellectual Property Rights; Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates*, 43, Springer, 2013.

²¹ The Software Alliance (BSA), *The Compliance Gap, BSA Global Software Survey* (June 2018), p. 12-13.

²² *id*

²³ USTR, 2018 *Special 301 Report*.

²⁴ <http://www.djarumcoklat.com/publicjournalism/kemajuan-teknologi-pembajakan-musik-amp-kebangkrutan-aquarius-musikindo>, see also http://issuu.com/thebeatjakarta/docs/thebeatjak_23/43, (last visited January 7, 2018)

²⁵ lihat APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia), *Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*, 2017., lihat juga KPAI, *Data Kasus Anak Pemantauan Media Online 2016-2018*, 2018.

IV. Penutup

Ada berbagai macam cara dalam menciptakan control terhadap transformasi pelanggaran hak kekayaan intelektual di internet baik di Indonesia dan di dunia pada umumnya. Sejauh ini berdasarkan *301 Special Report* dari USTR, ada beberapa negara yang berhasil menurunkan angka pelanggaran hak cipta di internet. Strategi tersebut adalah koordinasi yang berkesinambungan dan kerjasama yang terintegral antara teknologi, aturan, pelaku/masyarakat, pemerintah dan lembaga swasta. Lembaga swasta dan pemerintah berperan besar dalam menjaga hak ekonomi dan moral di internet dari pencurian dan pendistribusian dengan mempersiapkan strategi secara teknis di bidang teknologi, Pemerintah menyediakan aturan yang komprehensif dan sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing pihak, sedangkan masyarakat harus sudah mulai berani mengatakan dan menyatakan yang salah itu salah. Pemerintah juga harus bisa memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, karena apapun yang berkaitan dengan teknologi adalah fasilitas yang cukup mahal untuk masyarakat negara berkembang seperti Indonesia.

Dalam usahanya mengurangi kejahatan pelanggaran hak kekayaan intelektual di internet, semua negara, seperti Jepang, Amerika Serikat dan Indonesia sudah mengambil komitmen untuk menciptakan lingkungan internet yang sehat. Langkah yang sangat besar diambil oleh Jepang dalam memberikan sanksi pidana kurungan bagi pelanggar hak kekayaan intelektual di internet adalah strategi yang bagus dalam penegakan hukum HAKI di Internet. Sedangkan Indonesia dan Amerika Serikat belum berani mengambil secara aktif dalam penanganan pelanggaran hak kekayaan intelektual di internet. Kedua negara ini masih mengedepankan sanksi perdata dan ganti rugi dalam proses penegakan hukumnya.

V. Daftar Pustaka

Buku dan Jurnal

Jacqueline Lipton, *The Law of Unintended Consequences: The Digital Millennium Copyright Act and Interoperability*, 62 WASH. & LEE L. REV. 487 (2005).

Jennifer Yang Hui, *The Internet in Indonesia: Development and Impact Radical Websites*, Journal of Conflict and Terrorism, 2010.

Lydia Pallas Loren, *Digitization, Commodification, and Criminalization: The Evolution of Criminal Copyright Infringement and the Importance of the Willfulness Requirement*, 77 Wash. U. L. Q. 835, 840 (1999).

Peggy Chaudry & Allan Zimmerman, *Protecting Your Intellectual Property Rights; Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates*, 43, Springer, 2013.

Santaneer Ditsayabut, *International Harmonization of National Laws and Policies for Effective Prevention and Suppression of Intellectual Property Violation*, IIP Bulletin 2010.

Shirley Gene Field, *Internet Piracy in Japan; Lessig's Modalities of Constraint and Japanese File Sharing* (May 2010).

Laporan Tahunan

APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia), *Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*, 2017.

International Intellectual Property Alliance (IIPA), *Indonesia 2015; Special 301 Report on Copyright Protection and Enforcement*, Feb 6, 2015

KPAI, *Data Kasus Anak Pemantauan Media Online 2016-2018*, 2018.

United States Trade Representative (USTR), 2018 Special 301 Report

The Software Alliance (BSA), *The Compliance Gap, BSA Global Software Survey* (June 2018).

Peraturan Perundang-Undangan

Pub. L. No. 97-180, 96 Stat. 91 (1982). (US Constitution)

Pub. L. No. 102-561, § 1, 106 Stat. 4233, 4233 (1992) (amending 18 U.S.C. § 2319(b) (2006 & Supp. II 2008)). (US Constitution)

Pub. L. No. 105-304, tit. I, 112 Stat. 2860, 2861–77. (US Constitution)

Pub. L. No. 105-304, 112 Stat. 2860 (1998). (US Constitution)

Pub. L. No. 109-9, tit. I, 119 Stat. 218, 218–23. (US Constitution)

Undang Undang No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang No 19 tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang No 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Web

<http://windows.microsoft.com/en-us/windows/history#T1=era3> (last visited January 7, 2019)

Kazuaki Nagata, *(Near) Death of Salesman*, Japan Times, December 11, 2009, available at <http://www.japantimes.co.jp/culture/2009/12/11/music/near-death-of-a-salesman/#.VYjGLBOqqk> (last visited January 7, 2019)

<http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/online.html>, (last visited, January 7, 2019)

<http://www.djarumcoklat.com/publicjournalism/kemajuan-teknologi-pembajakan-musik-amp-kebangkrutan-aquarius-musikindo>, see also http://issuu.com/thebeatjakarta/docs/thebeatjak_23/43, (last visited January 7, 2018).