

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia pada eksistensinya merupakan makhluk hidup yang memiliki keistimewaan dan kemampuan yang sangat berkembang, sehingga membuat manusia dapat menyelidiki hal-hal mendalam terkait segala sesuatu yang dapat digunakan untuk kehidupannya.¹ Sebagai makhluk yang diciptakan oleh Tuhan, manusia dianugrahi dengan berbagai potensi sehingga eksistensinya tentu berbeda dengan makhluk lain sesama ciptaan Tuhan. Beberapa contoh di antaranya adalah manusia dibekali dengan akal. Dengan adanya akal inilah manusia kemudian dituntut tanggung jawabnya sebagai penerima amanah untuk menjaga dan mengelola apa pun yang ada di muka bumi.²

Setiap manusia di muka bumi ini memiliki hak mutlak atas hasil kreasi yang telah diciptakannya atau telah mereka wujudkan dalam bentuk barang maupun bentuk ide. Menurut Gatot Soepramono, seseorang yang menciptakan sesuatu merupakan hasil karya ciptaannya pada umumnya selain untuk digunakan sendiri, juga kemudian diperbanyak untuk dapat

¹ Babutta, S.L., 2020, *Memaknai Manusia dalam Dimensi Mahluk Hidup: Kajian Filosofis dari Sudut Pandang Biologi*, Jurnal Filsafat Indonesia, vol. 3 No.(2), ISSN : 2620-7990, hlm. 48

² Yuhaswita, 2016, *Akal, Manusia dan Kebudayaan, Tsaqofah & Tarikh*, Vol. 1 No.(1), hlm. 18.

dimanfaatkan kepada orang lain. Sebuah hasil karya cipta biasanya dapat diperbanyak oleh orang lain karena orang yang menciptakan kemampuannya terbatas sehingga tidak mampu dikerjakan sendiri dalam jumlah yang banyak sesuai dengan permintaan.³

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi mengalami perkembangan setiap tahunnya dengan begitu cepat dan mendunia tanpa terkecuali di Indonesia. Revolusi industri 4.0 yang membawa perubahan yang sangat signifikan dalam proses industri yang dilakukan oleh manusia. Perubahan ini ditandai dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi digital dalam dunia industri yang mejadikan semakin pesatnya proses industri. Di sisi lain, revolusi industri telah banyak mengambil alih peran manusia dalam bekerja, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang tersedia dituntut untuk responsif terhadap perubahan ini untuk mengimbangi persaingan global dalam dunia industri.⁴

Perkembangan di bidang teknologi dan informasi menimbulkan perubahan dalam hubungan sosial di masyarakat. Hal ini tidak dapat

³ Supramono Gatot, 2010, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm.2

⁴ Wafa Abdullah Faqih A , 2019, *Strategi Pengembangan Sdm Dalam Persaingan Bisnis Industri Kreatif Di Era Digital* ,Jurnal Hukum dan Kemanusiaan Adliya, Vol.13, No.1 E-ISSN : 2657-2125, hlm.116

dipungkiri dan tidak dapat dihindari karena adanya kemajuan teknologi dan informasi sudah memasuki aspek kehidupan sehari-hari dengan sangat cepat, perkembangan dibidang teknologi itu salah satunya adalah dibidang karya fotografi, sinematografi hingga desain, tetapi dengan adanya perkembangan dibidang teknologi maupun digital juga membawa beberapa dampak yang mana mencakup ruang lingkup yang tidak mengenal batas negara karena bersifat global.⁵

Perekonomian Indonesia selama ini bertumpu pada sumber daya alam yang menjadi kekayaan Negara. Dengan berkembangnya sektor pariwisata maka berkembang pula industri kreatif yang mendukung sektor tersebut. Ekonomi kreatif yang digerakkan oleh kaum muda dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) berkembang cukup pesat. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan perekonomian nasional. Sebagaimana dikatakan Mary Elka Pangestu, bahwa secara nasional ekonomi kreatif menyumbang 7,6 persen dari produk domestik Bruto (PDB) dan 7,5 persen pada angkatan kerja.⁶

⁵ Ni Made Rian Ayu Sumardani and I Made Sarjana, 2016, "*Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online*", Kertha Semaya 4, no. 2, hlm.4.

⁶ Jeni Susyanti, 2014, *Model Pendampingan Sektor Pariwisata Secara Integratif, Studi Kasus Pada Pelaku Bisnis Ekonomi Kreatif di Malang*, Seminar Nasional Riset Inovatif II, ISSN: 2339-1553

Ekonomi kreatif (ekraf) memiliki potensi cukup besar untuk dikembangkan dan dapat menjadi andalan perekonomian nasional. Ekonomi kreatif merupakan industri yang menghasilkan berbagai produk yang mempunyai keterkaitan dengan proses perwujudan suatu ide atau gagasan menjadi suatu kekayaan intelektual yang memiliki nilai ekonomi tinggi bagi kesejahteraan dan lapangan pekerjaan masyarakat serta dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara.⁷ Ekonomi kreatif lahir dari industri kreatif. Ekonomi kreatif diformulasikan sebagai kegiatan ekonomi yang mencakup industri dengan kreativitas sumber daya manusia (SDM) sebagai aset utama untuk menciptakan nilai tambah ekonomi.⁸

Dalam upaya mencapai hal tersebut diperlukan kerjasama semua pihak baik dunia usaha, pemerintah maupun masyarakat. Hal tersebut sangat penting karena pelaku ekonomi kreatif umumnya adalah generasi muda dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang memiliki berbagai keterbatasan. Untuk itu campur tangan pemerintah sangat dibutuhkan dalam mendorong kemajuan Ekraf melalui pembinaan dalam berbagai hal. Demikian pula dunia usaha dan masyarakat dalam

⁷ Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*, Jakarta, Depdag RI, hlm. 2

⁸ *Ibid*

mendukung pengembangan pariwisata di Indonesia.⁹ Industri kreatif berbasis digital mendukung pengembangan pariwisata di Indonesia salah satunya pada industri periklanan.

Kegiatan periklanan sangat penting dalam kegiatan perekonomian dan kebudayaan masyarakat perkotaan yang berjiwa konsumerisme dan modern tersebut, hal ini makin membanjirnya produk barang atau jasa di dalam kehidupan masyarakat. Di antara banyak usaha untuk menyampaikan pesan atau promosi barang dan jasa kepada khalayak lewat media massa salah satunya yang menonjol adalah media dalam bentuk atau format yang disebut iklan.¹⁰

Industri kreatif dinilai banyak orang sebagai industri yang menjanjikan di masa depan karena industri kreatif bersifat dinamis dan terus mengikuti tuntutan perubahan zaman terutama di era industri 4.0. Industri kreatif merupakan industri yang menjadikan pengetahuan serta pengelolaan informasi sebagai dasar dan acuan pengembangan industri kedepannya. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pertumbuhan sektor ekonomi kreatif naik cukup

⁹Ganefi, 2019, *Sinergitas Industri Kreatif Berbasis Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menunjang Pariwisata*, Supremasi Hukum : Jurnal Penelitian Hukum p-ISSN: 1693-766X, hlm. 188-189

¹⁰ Heri Iswandi, 2018, *Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan*, Jurnal Seni Desain Dan Budaya Volume 3 No. 3, ISSN : 2502-8626, hlm. 102

signifikan yakni sekitar 5,76 %. Angka tersebut diproyeksikan akan terus bertumbuh di tahun-tahun berikutnya. Sementara itu Badan Ekonomi Kreatif memproyeksi kontribusi industri kreatif terhadap PDB hampir sebesar 1.000 triliun rupiah di tahun berjalan dan akan terus bertumbuh di tahun 2019. Hal tersebut dapat dilihat dari fakta menjamurnya berbagai startup atau perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif, seperti perusahaan yang bergerak di bidang kriya, fashion, kuliner, aplikasi dan game development, serta periklanan.¹¹

Dewasa ini banyak sekali agensi dan atau kreator yang menawarkan layanan komunikasi kreatif yang terintegrasi dengan periklanan digital untuk memudahkan kampanye suatu produk maupun jasa sehingga mampu menjangkau khalayak yang dituju. Salah satu cara efektif menjangkau target audiens adalah melalui konten komunikasi digital yang kreatif. Perkembangkan berbagai strategi untuk dapat terus bersaing dan menjadi yang terdepan dalam kategori bisnis layanan komunikasi dan teknologi sehingga menjadi kompetitif dalam industri kreatif komunikasi digital dari sebuah agensi digital di Indonesia.¹²

¹¹ Hardika Widi Satria , Dewi Kurnia Agustine, 2019 *Tinjauan Alur Kerja Copywriter Divisi Konten Suitmedia Dalam Industri Kreatif Pemasaran Digital*, Jurnal Sosial Humaniora Terapan Volume 2 No.1, P-ISSN 2622-1764, hlm. 35

¹² *Ibid.* hlm. 36

Karya cipta sendiri masuk kedalam ruang lingkup Hukum Kekayaan Intelektual. Di Indonesia Hak Cipta diatur didalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada hakikatnya Hak Kekayaan Intelektual diberikan sebagai bentuk penghargaan atau apresiasi atas hasil kreativitas seseorang baik dalam bentuk penemuan maupun hasil karya cipta maupun seni.

Adanya pelanggaran terhadap karya cipta ini dilatar belakangi oleh adanya kemajuan di bidang teknologi yang semakin pesat yang membuat akses internet menjadi sangat mudah. Selain itu, di era digital ini, diantaranya karya fotografi dan sinematografi serta desain dalam bentuk soft file sangat mudah untuk digandakan dan diambil oleh pihak lain yang melihat dan merasa tertarik untuk menggunakannya.¹³

Selain itu, dengan adanya perkembangan teknologi menjadikan seseorang untuk mengunggah karya pribadi sebagai hal yang lumrah, namun tanpa disadari akses yang mudah dan praktis di dunia virtual ini dapat memberikan risiko yang besar. Karya yang kita unggah di platform digital/online dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan dijadikan sebagai keuntungan pribadi. Terlebih lagi potret

¹³ Riefa Adzany, Neni Sri Imaniyati, Asep Hakim Zakiran, 2022, *Perlindungan Hukum terhadap Karya Potret tanpa Izin Sebagai Iklan Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Bandung Conference Series: Law Studies, ISSN: 2828-2493, Volume 2, No. 1, hlm.352

merupakan senjata utama untuk menarik perhatian masyarakat apabila semakin bagus kualitasnya semakin menarik untuk dilihat.¹⁴

Dalam kehidupan, semakin hari internet semakin dibutuhkan dalam melakukan kegiatan sehari - hari seperti saat berbelanja online, melakukan pelayanan jasa, layanan penyedia informasi dan di dalam layanan maupun fitur yang ada di internet mengandung unsur kekayaan intelektual baik dari aspek hak cipta seperti karya musik, fotografi maupun sinematografi. Seiring dengan berjalannya waktu semakin banyak masalah yang timbul seperti pembajakan, penjiplakan dan berbagai permasalahan lainnya.¹⁵ Hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia bisnis khususnya pada industri periklanan. Iklan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi konsumen untuk memutuskan pembelian suatu produk dan dapat meningkatkan nilai jual dari suatu produk. Adanya potret membuat konsumen mengetahui dengan jelas produk yang ditawarkan bukan berdasarkan kata-kata saja, melainkan visual yang menarik membuat konsumen lebih antusias dan merasa tertarik terhadap produk

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ Dewa Gede Yudi Putra Wibawa and I Gusti Ayu Agung Ari Krisnawati, 2019, "*Upaya Mediasi Dalam Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta*", Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum 8, no. 10, hlm. 1–15.

yang dipasarkan.¹⁶ Namun, dewasa ini tidak sedikit pelaku usaha yang mendapatkan keuntungan dengan menggunakan karya cipta milik orang lain untuk memperjualkan produk tanpa melalui prosedur sebagaimana yang sudah ditetapkan oleh undang-undang. Hal ini menyebabkan permasalahan kekayaan intelektual menjadi semakin kompleks, jangan sampai mendapat hak ekonomi untuk mendapatkan hak moralpun tidak di peroleh penciptanya.

Disisi lain salah satu implikasi teknologi informasi khususnya sektor digital yang sampai saat ini menjadi perhatian adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dalam hal kerangka hukum di dunia internet Hak Kekayaan Intelektual memiliki kedudukan yang sangat khusus mengingat kegiatan di sektor digital sangat lekat dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berbasis pada perlindungan rezim hukum Hak Cipta, Paten, Merek, Rahasia Dagang, Desain Industri dan lain-lain¹⁷.

Permasalahan mengenai hak cipta pada karya cipta berbasis digital juga memerlukan pengawasan tersendiri. Sebagai pedoman untuk

¹⁶ Riefa Adzany, et al. 2022, *Perlindungan Hukum terhadap Karya Potret tanpa Izin Sebagai Iklan Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Bandung Conference Series: Law Studies, Volume 2, No. 1, ISSN: 2828-2493, hlm.352

¹⁷ Ahmad M. Ramli, 2004, *"Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia"*, Refika Aditama, Bandung, hlm. 4-5.

mengawasi pelanggaran hak cipta ini, pihak yang berwenang dapat mengambil beberapa tindakan antara lain menyempurnakan undang-undang tentang hak cipta sehingga secara eksplisit mencantumkan perlindungan atas file yang ditempatkan di media internet dan atau platform digital, mewajibkan semua penyedia jasa internet dan atau platform digital untuk mengawasi pelanggaran hak cipta dan meningkatkan pengetahuan tentang hak cipta melalui sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan.¹⁸

Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa perlindungan terhadap HKI sama pentingnya dengan perlindungan kepentingan hukum dan ekonomi, terutama dalam pandangan internasional karena selanjutnya pertikaian HKI sudah tidak lagi menjadi masalah teknis hukum, tetapi juga menyangkut pertikaian bisnis untuk meraih keuntungan.

Indonesia sebagai negara hukum mempunyai beberapa tujuan yang termaktub dalam alinea ke-4 Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya disingkat UUD 1945) bahwa pemerintah Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban

¹⁸Asril Sitompul, 2004, *Hukum Internet (Pengenalan mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm.18

dunia yang berdasarkan pada kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Berkaitan dengan kesejahteraan umum, maka salah satu aspek yang dapat digunakan sebagai indikator pencapaian tersebut adalah keberhasilan di bidang pembangunan ekonomi.¹⁹

Perkembangan dalam beberapa dekade belakangan diwarnai dengan dinamika sosial dan progres perkembangan hukum semakin pesat, baik di Indonesia ataupun dalam lingkup internasional. Salah satu progres yang menonjol adalah perkembangan di bidang hak cipta. Di Indonesia, tatanan pengaturan hukum di bidang hak cipta sudah cukup berkembang. Namun di Indonesia meskipun telah terdapat pengaturan mengenai perlindungan hak cipta masih terdapat kekaburan dan atau ketidakpastian dalam pengaturan perlindungan hukum HKI di Internet dan atau platform digital yang mana terdapat pada pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai ciptaan yang dilindungi.

Pelanggaran HKI khususnya di bidang hak cipta juga menjadi perbincangan oleh banyak negara terutama Amerika Serikat atas pembajakan yang terjadi. Pada tahun 2004, Pemerintah Amerika Serikat kembali memasukkan Indonesia dalam daftar prioritas negara yang perlu

¹⁹ Rahmi Jened. 2013. *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 1.

diawasi (*Priority Watch List*) sebagaimana juga yang diberlakukan pada negara-negara seperti Cina, Argentina dan Rusia. Hal ini berkaitan dengan masih maraknya pembajakan produk dari berbagai sektor industri di negara ini. Keadaan ini tidak berubah sejak tahun 2001.²⁰ Akibat dimasukkannya Indonesia kedalam kategori *Priority Watch List* tersebut, maka Indonesia terancam sanksi ekonomi berupa pembatasan ekspor, pengurangan kuota perdagangan bahkan sampai dengan embargo ekonomi.²¹

Di Indonesia kasus-kasus pelanggaran hak cipta marak terjadi baik melalui proses pengunduhan, pengunggahan, maupun copy-paste terhadap berbagai macam konten digital, seperti lagu dan foto, film/drama hingga desain animasi.

Penggunaan karya cipta tanpa izin Pencipta sangat sering terjadi, salah satu contohnya adalah menggunakan karya cipta tanpa izin dalam suatu iklan produk yang kerap dilakukan oleh pelaku usaha industri kreatif digital (industri periklanan) ataupun masyarakat pada umumnya yang tentunya hal tersebut membuat pencipta merasa dirugikan.

Salah satu kasus pada iklan produk smartphone Vivo yang ramai dibicarakan media di tanah air. Karena iklan dalam rangka

²⁰ Adrian Sutedi, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm 15

²¹ *Ibid.* hlm 17.

mempromosikan Vivo V20 series itu dikabarkan telah menggunakan lagu orang lain tanpa izin untuk keperluan komersial. Sang pemilik lagu yakni, Anna Lotterud atau Anna of The North yang menuding secara langsung melalui akun sosial medianya (Instagram). Jika iklan yang berdurasi 60 detik tersebut menggunakan lagu yang mirip dengan lagunya yang berjudul "Dream Girl".²² Kasus lainnya juga pernah terjadi pada CFC Grande Karawaci Tangerang dan PT Pionerindo Gourmet International Tbk menghadapi gugatan atas pelanggaran hak cipta. Gugatan tersebut diajukan oleh seorang blogger, Rembulan Indira. kedua tergugat telah menggunakan fotonya tanpa izin untuk promosi. Hal itu terjadi pada 19 Juni 2015, saat Rembulan memasang foto sedang makan ayam di blog pribadinya, www.ubermoon.me. Adapun perkara ini telah terregister dengan No. 57/Pdt.Sus-HKI/Cipta/2017/PN Jkt.²³

Oleh karena itu, melihat permasalahan tersebut, maka menjadi suatu alasan utama perlunya kajian tersendiri menyangkut perlindungan hukum terhadap hak cipta pada sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan menuangkan dalam penulisan hukum dengan judul "**PERLINDUNGAN**

²² Belajar Dari Kasus Iklan Vivo: Jangan Lupa Meminta Izin! Jika Menggunakan Lagu Orang Lain Dalam Iklan Produk diakses pada 10 November 2022

²³ *Ibid*

HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP INDUSTRI KREATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENUNJANG PARIWISATA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas maka dirumuskan 3 permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia ?
2. Apakah kebijakan pengembangan pariwisata terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata dapat memberikan keadilan kepada pemilik hak kekayaan intelektual ?
3. Bagaimana perbandingan pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia dan di beberapa negara ?

1.3. Ruang Lingkup Masalah

“Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian, mempersempit permasalahan, dan membatasi area penelitian. Lingkup penelitian juga menunjukkan secara pasti faktor-faktor mana yang akan diteliti, dan mana yang tidak, atau

untuk menentukan apakah semua faktor yang berkaitan dengan penelitian akan diteliti ataukah akan dieleminasi sebagian”.²⁴

Ruang lingkup masalah diperlukan sebagai Batasan permasalahan yang akan dikaji yakni agar pembahasan masalah menjadi lebih terarah yaitu untuk menghindari pembahasan yang sangat luas yang dapat mengaburkan pokok-pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam pembahasan.

Adapun ruang lingkup masalah dalam tulisan ini ialah, yang pertama ruang lingkup masalah difokuskan pada pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata. Kedua keadilan yang didapat oleh pemilik hak kekayaan intelektual dari kebijakan pengembangan pariwisata terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata serta yang ketiga Perbandingan pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital di beberapa negara. Dalam hal ini akan dibahas mengenai kekaburan norma pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dengan ketiga ruang lingkup diatas

²⁴ Bambang Sunggono, 2018, *Metodelogi Penelitian*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm.111

penulis yakni dapat membahas permasalahan dengan komperhensif dan sistematis.

1.4. Orisinalitas Penelitian

Sebagai orisinalitas penelitian ini, maka penulis melakukan penelitian awal hasil penelitian berupa tesis yang dilakukan oleh beberapa penulis terdahulu sebagai berikut :

1. Andi Kurniawati P, dari Program Pascasarjana Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, dengan judul Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Media Internet, Membahas Tentang Bentuk Pelnggaran Penggunaan Hak Cipta Melalui Media Internet Dan Untuk Mengetahui Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Melaui Media Internet.
2. Bona Panduwinata P, dari Program Pascasarjana Magister Kenotariatan Universitas Hasanuddin Makassar, dengan judul Perlindungan Hukum Hak Cipta Bagi Pengarang Buku, Membahas Tentang Bagaimana Bentuk Perjanjian Yang Terjadi Antara Penerbit Dengan Pengarang Buku Dan Bagaimana Perlindungan Hukum Hak Cipta Pengarang Buku Yang Diterbitkan Oleh Penerbit.

3. Evelyn Angelita Pinondang Manurung, dari Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara Medan, dengan judul Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Indonesia, Membahas Tentang Perkembangan Teknologi Digital Serta Pengaruhnya Terhadap Hak Cipta, Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Digital Di Indonesia, Bagaimanakah Perlindungan Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Beberapa Negara Implikasi Teknologi Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Eksistensi HKI, serta Dampak Terhadap Peningkatan Pelanggaran Hak Cipta Digital Di Indonesia. Khususnya Terhadap Karya Cipta Digital.
4. I Gusti Aditya Ngurah Wiraraja, dari Program Studi Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dengan Judul Kepastian Hukum Stelsel Pendaftaran Deklaratif Dalam Perlindungan Hak Cipta Di Media Internet, Membahas Tentang Pemakaian Stelsel Pendaftaran Deklaratif Dalam Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Dan Juga Kepastian Hukum Bagi Pencipta Apabila Terjadi Pelanggaran Hak Cipta Melalui Media Internet Dengan Diberlakukannya Stelsel Pendaftaran Deklaratif Dalam Hak Cipta.

Jika dibandingkan, penelitian yang dilakukan oleh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh para penulis terdahulu diatas. Penelitian yang dilakukan oleh penulis membahas tentang pengaturan dan bentuk perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata, dengan kata lain, penelitian ini masih orisinal dan keasliannya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan secara moral.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang penting dalam penulisan tesis, dimana tujuan penelitian ini merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penulisan tesis. Dalam sebuah penelitian tujuan dari penelitian merupakan hal wajib dipenuhi guna mempertegas dan memperjelas tesis ini. Adapun tujuan penelitian dan penulisan tesis ini sebagai berikut:

1.5.1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian dan penulisan tesis ini sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Khususnya pada bidang penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan hukum.

3. Sebagai syarat menyelesaikan jenjang Pendidikan Strata 2 (S2) di Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar.
4. Untuk mengembangkan diri pribadi mahasiswa ke dalam kehidupan masyarakat.

1.5.2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian dan penulisan tesis ini adalah sebagai berikut

1. Untuk Mengetahui Bagaimana pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia dan di beberapa negara
2. Untuk Mengetahui Apakah kebijakan pengembangan pariwisata terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata dapat memberikan keadilan kepada pemilik hak kekayaan intelektual
3. Untuk Mengetahui Bagaimana perbandingan pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia dan di beberapa negara.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang ilmu hukum khususnya konsentrasi hukum dan masyarakat yang bermanfaat dalam rangka meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum terkait Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian dan penulisan tesis ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis sebagai usaha dalam menyatakan pemikiran ilmiah secara tertulis dan syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum.
2. Bagi masyarakat bermanfaat sebagai penambahan wawasan secara umum terkait dengan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

3. Bagi instansi/institusi stekholder terkait, secara praktis penelitian ini akan bermanfaat dipakai sebagai acuan dan bahan masukan mengenai betapa penting perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.
4. Bagi lembaga Pendidikan dan akademisi baik dosen maupun mahasiswa, hasil penelitian ini akan berguna dalam rangka sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum yang telah didapatkan pada bangku perkuliahan tentang perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu pengetahuan yang bersangkutan. Metode Penelitian merupakan cara untuk mencari tahu sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis hingga tersusun suatu laporan²⁵. Sebab dari judul yang diangkat mengacu kepada Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Industri

²⁵ Narbuko, Cholid dan Abu Achamadi, 2003, *Metodologi Penelitian Hukum*, PT Bumi Aksara, Jakarta, hlm.1

Kreatif Berbasis Digital Dalam Menunjang Pariwisata. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa perangkat penelitian yang sesuai dalam metode penelitian ini guna memperoleh hasil yang maksimal, antara lain sebagai berikut :

1.7.1. Jenis penelitian

Penelitian dalam tesis ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengkajian perundang-undangan yang berlaku dan diterapkan terhadap suatu permasalahan hukum tertentu²⁶. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara mempelajari, mengkaji peraturan perundang-undangan dan literatur serta bahan-bahan hukum yang berhubungan dengan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

1.7.2. Jenis Pendekatan

Didalam penelitian hukum terdapat beberapa pendekatan. Dengan pendekatan tersebut, peneliti akan mendapatkan informasi dari berbagai aspek mengenai isi yang sedang dicoba untuk dicari jawabnya. Pendekatan-pendekatan yang digunakan di dalam

²⁶ Soejono dan Abdurahman, 2003, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 56.

penelitian hukum adalah pendekatan Undang-Undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*)²⁷. Metode pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan Undang-Undang (*statute aproach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), pendekatan historis (*historical approach*). Suatu penelitian normatif tentu harus menggunakan pendekatan Undang-Undang, karena yang akan diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral suatu penelitian²⁸. Pendekatan komparatif dilakukan dengan mengadakan perbandingan hukum. Studi perbandingan hukum merupakan kegiatan untuk membandingkan hukum suatu negara dengan hukum negara lain atau hukum dari suatu waktu tertentu dengan hukum dari waktu yang lain²⁹. Pendekatan historis dilakukan penelitian atau pengkajian terhadap perkembangan produk-produk hukum berdasarkan urutan-urutan periodisasi atau kenyataan sejarah yang melatarbeakangnya³⁰.

²⁷ Peter Mahmud Marzuki, 2005, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hlm. 133.

²⁸ *Ibid*, hlm.136

²⁹ *Ibid*, hlm.173

³⁰ Johan Nasution, 2008, *Metode Penelitian Hukum*, mandar maju, Bandung, hlm.96

1.7.3. Sumber Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga bahan hukum yaitu:

1. Bahan hukum primer

Bahan hukum yang bersifat *autoritatif* yang artinya mempunyai otoritas, yang terdiri dari perundang-undangan, catatan - catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim, antara lain yaitu:

- a. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- b. Peraturan-peraturan terkait lainnya

2. Bahan hukum sekunder yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer seperti:

- a. Literatur dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Diklat, makalah, hasil penelitian, hasil karya kalangan hukum, dan lain sebagainya yang mendukung penelitian ini.
- c. Artikel-artikel dan opini publik yang beredar dimedia dan lain-lain.

3. Bahan hukum tersier, yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder seperti kamus, Ensiklopedia, Glosarium, indeks kumulatif dan lain-lain.

1.7.4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui prosedur inventarisasi dan identifikasi peraturan perundang-undangan, serta klasifikasi dan sistematisasi bahan hukum sesuai permasalahan penelitian. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca, menelaah, mencatat membuat ulasan bahan-bahan pustaka yang ada kaitannya dengan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

1.7.5. Teknik Analisa Data

Pada penelitian hukum normatif, pengolahan data dilakukan dengan cara sistematika terhadap bahan-bahan hukum tertulis. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis data penelitian hukum normatif dengan cara data yang diperoleh di analisis secara deskriptif kualitatif yaitu analisa terhadap data yang tidak bisa dihitung. Bahan hukum yang diperoleh selanjutnya dilakukan pembahasan, pemeriksaan dan pengelompokan ke dalam bagian-bagian tertentu untuk diolah menjadi data informasi.

1.8. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, tesis ini akan disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini penulis akan menguraikan mengenai alasan pemilihan judul yang berisikan tentang Latar Belakang Penelitian, Masalah Penelitian, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORITIS

Di dalam bab ini memaparkan Untuk mengkaji permasalahan hukum pada pembahasan permasalahan atau rumusan masalah yang diteliti, tentunya tidak dapat terlepas dari adanya norma-norma hukum, teori-teori hukum yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat tanpa melupakan variable penelitian, asas-asas hukum yang akan digunakan untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini. Penggunaan norma hukum, konsep hukum, teori hukum, dan asas hukum untuk dapat mewujudkan kebenaran dari pembahasan permasalahan yang bersifat konsensus yang dapat ditemukan dengan upaya penelusuran yang berhubungan dengan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata.

BAB III : PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP INDUSTRI KREATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENUNJANG PARIWISATA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pembahasan mendalam mengenai yang berkaitan dengan rumusan masalah pertama mengenai pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia dan rumusan masalah kedua mengenai keadilan yang didapat oleh pemilik hak kekayaan intelektual dari kebijakan pengembangan pariwisata terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia yang dikaitkan dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Serta kekaburan norma pada pasal 40 UUHC yang merupakan salah satu hambatan dari upaya perlindungan hukum tersebut.

BAB IV : PERBANDINGAN PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP INDUSTRI KREATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENUNJANG PARIWISATA DI INDONESIA DAN DI BEBERAPA NEGARA

Didalam bab empat ini berisikan paparan tentang hasil penelitian secara khusus menguraikan dan menganalisa permasalahan yang

diteliti pada rumusan masalah ketiga mengenai perbandingan pengaturan perlindungan hukum hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif berbasis digital dalam menunjang pariwisata di Indonesia dan di beberapa negara.

BAB V: PENUTUP

Bab lima ini merupakan penegasan dari semua yang telah dicapai di dalam masing-masing bab sebelumnya yang berisi kesimpulan mengenai apa yang telah diuraikan dalam tesis dengan maksud untuk memperjelas uraian tesis, serta saran-saran penulis tentang hasil penelitian yang telah dilakukan.

