



## DAMPAK PELANGGARAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP INDUSTRI KREATIF (STUDI KASUS PENYEBARAN FILM BAJAKAN MELALUI SITUS STREAMING ILEGAL “INDOXXI”)

Salihah<sup>1</sup>, Nazwa Maulina Putri<sup>2</sup>, Gusti Silma Afifah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia

e-mail: [s4lehaa21@gmail.com](mailto:s4lehaa21@gmail.com)<sup>1</sup>, [maulinaputrinazwa@gmail.com](mailto:maulinaputrinazwa@gmail.com)<sup>2</sup>, [silmaafifah367@gmail.com](mailto:silmaafifah367@gmail.com)<sup>3</sup>

Received 20-11-2025 | Revised form 15-12-2025 | Accepted 09-01-2026

### Abstract

*The creative industry is a sector based on innovation, creativity, and human intellectual capabilities, thus heavily dependent on the protection of Intellectual Property Rights. However, advances in digital technology have also given rise to various violations of Intellectual Property Rights, one of which is the piracy of film works through illegal streaming sites. This study aims to analyze the impact of Intellectual Property Rights violations on the creative industry through a case study of the distribution of pirated films through the IndoXXI site. The method used in this study is a normative juridical approach with a focus on legislation and case studies through an analysis of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and other related regulations. This study shows that film piracy through illegal streaming sites has a significant impact on the creative industry, both from an economic, social, legal, and ethical perspective. These violations can result in financial losses for creators and film industry players and can also reduce public appreciation for original works. Therefore, it is necessary to strengthen strict legal protection and increase public awareness in respecting Intellectual Property Rights*

**Keywords:** Intellectual Property Rights, Creative Industries, Film Piracy, Illegal Streaming, Copyrights

### Abstrak

Industri kreatif adalah sektor yang berlandaskan pada inovasi, kreativitas, dan kapabilitas intelektual manusia, sehingga sangat bergantung pada perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Namun, kemajuan teknologi digital juga memunculkan berbagai pelanggaran terhadap HKI, salah satunya pembajakan karya film melalui situs streaming ilegal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual terhadap industri kreatif dengan studi kasus penyebaran film bajakan melalui situs IndoXXI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif dengan fokus pada perundang-undangan dan studi kasus melalui analisis Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta serta terkait peraturan lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembajakan film melalui situs streaming ilegal menimbulkan dampak yang signifikan terhadap industri kreatif, baik dari segi ekonomi, sosial, hukum, maupun etika. Pelanggaran tersebut bisa mengakibatkan kerugian finansial bagi para pencipta dan pelaku industri film dan juga dapat mengurangi penghargaan masyarakat terhadap karya asli. Oleh karena itu, perlu adanya penguatan perlindungan hukum yang tegas serta meningkatkan kesadaran publik dalam menghormati Hak Kekayaan Intelektual.

**Kata Kunci :** Hak Kekayaan Intelektual, Industri Kreatif, Pembajakan Film, Streaming Ilegal, Hak Cipta

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



### PENDAHULUAN

Industri kreatif melibatkan proses kreatif dalam menciptakan ide dan menghasilkan karya-karya yang memiliki nilai ekonomi. Hal ini bisa dilakukan oleh individu atau kelompok orang, dan hasilnya bisa berupa berbagai macam produk, seperti seni, desain, musik, film, permainan, dan banyak lagi. Yang membedakan industri kreatif dengan industri lainnya adalah fokusnya pada kreativitas, inovasi, dan ekspresi. Selain itu, penting juga untuk dicatat bahwa industri kreatif berusaha untuk memanfaatkan kreativitas tanpa harus merusak sumber daya alam atau mengeksploitasi mereka secara berlebihan, dengan demikian menjaga keberlanjutan lingkungan.

Industri kreatif memang merupakan gabungan dari proses industri dengan unsur kreatifitas. Proses industri mencakup pengolahan atau pembuatan produk dengan menggunakan berbagai sarana dan peralatan, sementara unsur kreatifitas menunjukkan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan mengaplikasikannya dalam pembuatan produk-produk yang inovatif dan berharga. Dengan demikian, industri kreatif mencakup berbagai bidang seperti seni, desain, musik, film, fashion, permainan, dan lain sebagainya, yang mana semua bidang tersebut melibatkan proses kreatif dalam menciptakan produk-produknya.<sup>1</sup>

Maraknya praktik pembajakan, pemalsuan, dan penggunaan karya tanpa izin telah menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap industri kreatif. Pelanggaran HKI tidak hanya menyebabkan kerugian ekonomi bagi pencipta dan pelaku usaha, tetapi juga menghambat pertumbuhan kreativitas, menurunkan kualitas produk, serta mengurangi minat investasi di sektor industri kreatif.

Maka dari itu, Industri kreatif Indonesia membutuhkan perlindungan hak atas kekayaan intelektual yang kuat karena kerangka hukum hak atas kekayaan intelektual yang kuat akan melindungi dan mendorong inovator Indonesia untuk mengembangkan ide terbaru, sehingga akan memberikan kontribusi terhadap perekonomian Indonesia.<sup>2</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *library research* (studi kepustakaan) Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan memanfaatkan sumber hukum sekunder, seperti literatur hukum, jurnal, buku, dan dokumen hukum lainnya. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Aspek-aspek yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu dampak dan perlindungan hukum terhadap pembajakan film dan situs *streaming* ilegal. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

---

<sup>1</sup> Ridhowati Ridhowati dkk., "Mengembangkan Industri Kreatif dalam Menghadapi Teknologi 4.0," *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 7, no. 3 (2024): hlm. 404, <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i3.22474>.

<sup>2</sup> Zainul Amin, "Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Dalam Bidang Industri Kreatif Di Negara Kesatuan Republik Indonesia," *Mimbar Keadilan Jurnal Ilmu Hukum*, 2018, hlm. 128.

Pengumpulan bahan hukum pada penelitian ini, menggunakan teknik studi kepustakaan (library research) dan internet.<sup>3</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual (KI) merupakan bagian dari hukum harta benda (hukum kekayaan). Kekayaan Intelektual, khususnya yang berkaitan dengan haknya, dikelompokkan sebagai hak milik perorangan yang sifatnya tidak berwujud (*intangible*).

Hak Kekayaan Intelektual bersifat sangat abstrak dibandingkan dengan hak atas benda bergerak pada umumnya, seperti hak kepemilikan atas tanah, kendaraan, dan properti lainnya yang dapat dilihat dan berwujud. Menurut Parah ahli yaitu David I Bainbridge, *Intellectual Property* atau Hak Kekayaan Intelektual adalah hak atas kekayaan yang berasal dari karya intelektual manusia, yaitu hak yang berasal dari hasil kreatif yaitu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan dalam berbagai bentuk karya, yang bermanfaat serta berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut Kekayaan Intelektual dapat dipahami sebagai konsep mengenai hak, kekayaan, dan hasil akal budi manusia. Hak Kekayaan Intelektual atau biasa disebut dengan "HKI" atau singkatan "HaKi" merupakan hak yang timbul untuk suatu hasil pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreatifitas intelektual. Sistem HKI merupakan hak privat, seseorang bebas mengajukan permohonan atau mendaftarkan karya intelektualnya atau tidak. Hak eksklusif yang diberikan Negara kepada individu pelaku HKI (Inventor, pencipta, pendesain dan sebagainya) tiada lain dimaksudkan sebagai penghargaan atas hasil karya (kreativitas) dan agar orang lain terangsang untuk dapat lebih lanjut mengembangkannya lagi.<sup>5</sup>

HKI dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Hak cipta melindungi karya-karya di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Sementara itu, hak kekayaan industri terdiri dari paten, merek, desain industri, indikasi geografis, rahasia dagang, dan desain tata letak sirkuit terpadu.

Hak Kekayaan Intelektual memegang peranan vital dalam mendukung industry kreatif melalui perlindungan terhadap hasil karya, insentif untuk inovasi, serta pengakuan atas nilai budaya. Dengan memberikan hak eksklusif kepada pencipta, HKI membantu mencegah plagiarisme dan pembajakan, memberikan kepastian hukum, serta memastikan bahwa pencipta memperoleh kompensasi finansial yang layak atas karya

---

<sup>3</sup> Sidi Ahyar Wiraguna, "Metode Normatif dan Empiris dalam Penelitian Hukum: Studi Eksploratif di Indonesia," *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan dan Hukum* 3, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.59818/jps.v3i3.1390>.

<sup>4</sup> Fitri Yanni Dewi Siregar dan Bagus Firman Wibowo, *Hak Kekayaan Intelektual* (Universitas Medan Area Press, 2023), hlm. 1.

<sup>5</sup> Aderista Tri Wahyufi dan Karim, "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Sinematografi Terhadap Pelanggaran Dalam Streaming Gratis Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," *Jurnal Judiciary* 9, no. 1 (2020): hlm. 108.

mereka. Selain itu, HKI berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui pengakuan karya seni dan inovasi sebagai bagian dari identitas bangsa.<sup>6</sup>

Dengan demikian Hak Kekayaan Intelektual adalah bentuk perlindungan hukum yang memungkinkan pelaku bisnis dan industri kreatif untuk mengamankan ide-ide inovatif mereka agar tidak diklaim atau digunakan oleh pihak lain tanpa izin. Industri kreatif, seperti musik, film, dan desain, dapat menciptakan sumber pendapatan jangka panjang dari karya mereka melalui lisensi, royalti, atau penjualan hak kekayaan intelektual. Adanya perlindungan HKI dapat meningkatkan daya saing dan nilai ekonomi, karena merek yang dilindungi memiliki reputasi lebih baik, sehingga menarik lebih banyak konsumen.<sup>7</sup>

## **2. Pengertian Industri Kreatif**

Berikut ini ada beberapa teori yang menjelaskan tentang pengertian dari industri kreatif:

- a. Teori Industri Kreatif Menurut Robert Lucas dalam Nenny (2008), mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya.
- b. Definisi Industri Kreatif dari visi Pemerintah, sebagai berikut: Industri-industri yang mengandalkan kreatifitas individu, keterampilan serta talenta yang memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja melalui penciptaan (gagasan) dan eksploitasi HKI.
- c. Definisi industri kreatif dari Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan definisi diatas, industri kreatif dapat di pahami sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.<sup>9</sup>

## **3. Jenis-Jenis Hak Kekayaan Intelektual yang Terkait dengan Industri Kreatif**

Di Indonesia, Hak Kekayaan Intelektual yang Terkait dengan industri kreatif terbagi menjadi 14 jenis sektor yang dapat dikategorikan sebagai bentuk kreativitas yang dihasilkan untuk menumbuhkan perekonomian. Berikut adalah jenis-jenis industri kreatif:

- a. Arsitektur

---

<sup>6</sup> Muhammad Lukman Hakim dkk., "Peran Hukum Kekayaan Intelektual Dalam Mendukung Industri Kreatif," *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 2, no. 11 (2024): 580–83.

<sup>7</sup> Tim Hukumonline, "Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual untuk Lindungi Ide dan Inovasi pada Industri Kreatif," [hukumonline.com](https://www.hukumonline.com/berita/a/pentingnya-hak-kekayaan-intelektual-untuk-lindungi-ide-dan-inovasi-pada-industri-kreatif-lt67569fe5d7543/), diakses 3 Januari 2026, <https://www.hukumonline.com/berita/a/pentingnya-hak-kekayaan-intelektual-untuk-lindungi-ide-dan-inovasi-pada-industri-kreatif-lt67569fe5d7543/>.

<sup>8</sup> Dzikri Prakasa Putra dkk., "Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak," *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur "Langkau Betang"* 1, no. 1 (2013): hal. 3.

<sup>9</sup> Ria Arifianti dan Mohammad Benny Alexandri, "Activation Of Creative Sub-Economic Sector In Bandung City," *Mohammad Benny Alexandri* 2, no. 3 (2017): 201.

Arsitektur merupakan salah satu jenis industri kreatif yang berkaitan dengan perancangan dan desain konstruksi bangunan. Bidang industri kreatif dalam jenis arsitektur juga menghasilkan produk berupa bangunan dan property yang dapat bernilai tinggi.

b. Periklanan

Periklanan merupakan salah satu jenis industri kreatif yang di dalamnya terdapat banyak sumber daya manusia berupa muda-mudi kreatif. Industri periklanan juga memiliki peranan besar untuk membantu perekonomian bangsa karena sifatnya mempromosikan suatu produk dan jasa kepada khalayak luas.

c. Film, Fotografi, atau Video

Jenis industri kreatif dalam bidang film, fotografi, dan video merupakan salah satu sektor yang berpotensi besar dalam pertumbuhan ekonomi nasional. Bidang ini termasuk ke dalam kategori industri kreatif karena proses dalam produksi film atau fotografi maupun video berawal dari mengumpulkan ide-ide dan kreativitas awal.

d. Musik

Musik merupakan salah satu jenis industri kreatif yang digunakan para pegiat seni sebagai cara mengekspresikan perasaan. Bidang musik dapat dikategorisasikan sebagai industri kreatif karena dalam proses komposisi musik, terdapat banyak proses yang harus didukung oleh ide dan kreativitas.

e. Televisi dan Radio

Bidang televisi dan radio merupakan kegiatan kreatif yang di dalamnya berisi berbagai proses produksi dengan berbagai kreasi. Salah satu contoh bidang televisi dan radio ialah penyediaan siaran TV dan siaran radio yang berfungsi untuk mengedukasi serta menghibur para penonton.

f. Pasar seni dan budaya

Pasar seni dan budaya merupakan salah satu jenis industri kreatif yang menampung para pegiat seni serta seniman yang memproduksi karya-karyanya melalui latar belakang kebudayaan dan kreativitas yang mumpuni. Pasar seni dan budaya banyak menghasilkan karya yang menyampaikan pesan-pesan emosional yang sifatnya dekat dengan masyarakat.

g. Kerajinan

Kerajinan merupakan salah satu jenis industri kreatif yang sudah menjadi budaya masyarakat di tiap-tiap daerah. Proses produksi dalam menghasilkan kerajinan didukung dengan berbagai bahan baku yang ditemukan di lingkungan sekitar, misalnya seperti bambu, kayu, tanah liat, batu, logam, dan lain-lain.

h. Fashion

Fashion atau mode merupakan salah satu jenis industri kreatif yang akan selalu berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu. Hal tersebut terjadi karena para pencipta mode atau para desainer menciptakan berbagai tren fashion dengan menyesuaikannya dengan keadaan dan kondisi yang sedang terjadi.

i. Desain

Desain merupakan salah satu jenis industri kreatif yang berkaitan erat dengan kegiatan kreatif seperti desain grafis, interior, hingga desain produk. Para penggelut desain dalam industri kreatif ialah mereka yang memiliki ide-ide kreatif untuk selalu menciptakan sesuatu.

j. Permainan Interaktif

Permainan interaktif merupakan salah satu jenis industri kreatif yang menghasilkan permainan komputer dan video yang sifatnya menghibur sekaligus mengedukasi masyarakat. Permainan interaktif ini berkaitan erat dengan tersedianya jaringan internet, sehingga sektor ini memerlukan dukungan teknologi informatika.

k. Layanan Komputer dan Piranti Lunak

Bidang layanan komputer dan piranti lunak merupakan kegiatan yang berhubungan dengan teknologi informasi. Kegiatan-kegiatan kreatif di dalamnya termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, hingga analisis sistem.

l. Seni Pertunjukan

Beberapa bentuk seni pertunjukan di antaranya adalah teater, pagelaran tari, drama musical, hingga pertunjukan wayang. Seni pertunjukan dalam industri kreatif itu sendiri sangat erat kaitannya dengan budaya masyarakat. Beberapa contoh seni pertunjukan ini tidak hanya dapat menjadi sumber penghasilan para seniman, namun juga salah satu cara menjaga kebudayaan.

m. Penerbitan dan Percetakan

Industri kreatif dalam bidang penerbitan dan percetakan banyak memproduksi hasil atau karya dalam bentuk tulis seperti buku, majalah, koran, undangan, dan lain sebagainya. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, para kreator sudah banyak yang mulai mengacu pada karya tulis dalam bentuk digital, seperti misalnya *e-book*, *blog*, dan *website*.

n. Riset dan Pengembangan

Bidang riset dan pengembangan adalah kegiatan kreatif yang berhubungan erat dengan berbagai usaha dalam menciptakan penemuan ilmu dan teknologi untuk penerapan ilmu dan pengetahuan. Riset itu sendiri merupakan penyelidikan atau penelitian terhadap suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan, sementara pengembangan yang dimaksud ialah ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan fungsi dan manfaatnya untuk menghasilkan teknologi baru.

Keempat belas jenis industri yang telah disebutkan di atas tergolong ke dalam industri kreatif. Hal tersebut karena semuanya memerlukan kreativitas dalam menjalankan prosesnya masing-masing, serta menghasilkan ide-ide baru dalam setiap produknya. Produk-produk yang dihasilkan tersebut kemudian menjadi sebuah karya yang memiliki nilai jual yang berbeda-beda.<sup>10</sup>

#### **4. Studi kasus dan Dampak Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Industri Kreatif**

Kasus Penyebaran Film Bajakan melalui Situs *Streaming* Ilegal IndoXXI

Pada tahun 2019 lalu, kementerian komunikasi dan informatika republik Indonesia (KOMINFO) memblokir situs nonton film bajakan Indonesia yakni IndoXXI. Sebelum diblokir oleh pemerintah, situs IndoXXI merugikan berbagai pihak, karena Masyarakat dapat mengakses film secara Cuma-Cuma lewat jalur ilegal. IndoXXI merupakan situs web dan aplikasi yang menyediakan film-film secara gratis dan tanpa izin dari pemegang hak

---

<sup>10</sup> Ridhowati dkk., "Mengembangkan Industri Kreatif dalam Menghadapi Teknologi 4.0."

cipta.<sup>11</sup> Tindakan ini melanggar UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, tentu merugikan industri kreatif, serta menghambat pertumbuhan perfilman dalam negeri. Tindakan tersebut menunjukkan kurangnya tanggung jawab dan profesionalisme, baik dari penyedia maupun pengguna layanan ilegal. Mengakses dan menyebarkan konten bajakan berarti mengabaikan nilai kejujuran dan tidak menghargai karya orang lain. Pelanggaran yang dilakukan bersifat sistematis, di mana pengelola situs mengunggah ulang film hasil bajakan dan menayangkannya kepada publik tanpa lisensi resmi. Mereka juga mendapatkan keuntungan melalui iklan dan donasi pengguna. Aktivitas ini menimbulkan kerugian ekonomi bagi pembuat film, distributor, dan pihak-pihak yang terlibat dalam industri kreatif. tindakan IndoXXI tersebut termasuk dalam beberapa bentuk pelanggaran, yaitu:

- a. Reproduksi ilegal – mengunggah ulang film tanpa izin resmi.
- b. Distribusi ilegal – menyebarkan konten bajakan melalui jaringan internet.
- c. Pemanfaatan komersial – memperoleh keuntungan finansial melalui iklan.

Menurut Pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak atau mengumumkan ciptaan dapat dipidana dengan penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000. Dengan demikian, aktivitas IndoXXI dapat dikategorikan sebagai pelanggaran pidana hak cipta.<sup>12</sup>

Adapun beberapa dampak dari kasus diatas:

- a. Dampak dari segi Ekonomi: Tindakan pembajakan film ini dapat merugikan pemegang haknya dalam hal hak ekonomi atau penghasilan yang seharusnya diterima oleh pemegang hak, salah satunya yaitu royalti. Produser, sutradara, dan distributor kehilangan pendapatan dari distribusi resmi.<sup>13</sup>
- b. Dampak Sosial: Meningkatnya kebiasaan masyarakat mengakses konten bajakan, menurunkan apresiasi terhadap karya orisinal.
- c. Dampak Hukum: Pelanggaran digital sulit dikendalikan karena kemudahan teknologi internet yang memungkinkan pengunggahan ulang.
- d. Dampak Etika: Melemahkan nilai moral masyarakat dalam menghargai hak cipta dan keadilan terhadap pencipta karya.

Menurut data Kominfo (2020), pemerintah telah memblokir lebih dari 1.000 situs streaming ilegal, termasuk Indo XXI, namun situs serupa terus bermunculan dengan nama domain baru. Hal ini menunjukkan bahwa lemahnya kesadaran etika digital masyarakat serta perlunya penegakan hukum yang konsisten.<sup>14</sup>

## **5. Perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta dalam industri kreatif**

Pembajakan film melalui platform seperti, situs *streaming*, dan media sosial menimbulkan dampak hukum dan kerugian yang signifikan. Secara hukum pembajakan

---

<sup>11</sup> Ganisha Fiebelina Yudianto, "Perlindungan Hak Cipta Film Terhadap Kegiatan Streaming Pada Situs Web Indoxx1," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i2.1800>.

<sup>12</sup> Risyad Vahlefy dkk., *Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual dan Etika Profesi Pada Kasus Penyebaran Film Bajakan melalui Situs Streaming Ilegal "IndoXXI dan IDLIX,"* 3, no. 3 (2025).

<sup>13</sup> Nurul Hidayah dkk., "ANALISIS HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA DALAM PEMBAJAKAN FILM MELALUI APLIKASI TELEGRAM," *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 8, no. 12 (2024): 1–10, <https://doi.org/10.3783/causa.v8i12.7930>.

<sup>14</sup> "Kementerian Kominfo Blokir 1.000 Situs 'Streaming' Film Ilegal," diakses 30 Desember 2025, <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/25/18320467/kementerian-kominfo-blokir-1000-situs-streaming-film-ilegal>.

film merupakan pelanggaran terhadap hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia. Dari sudut pandang hak cipta, praktik ini melanggar hukum yang melindungi karya seni dan kreativitas. Dengan membagikan atau mengakses film secara ilegal, pengguna secara langsung merampas hak penghasilan yang seharusnya diterima oleh para pembuat film, studio produksi, dan pihak terkait lainnya. Hal ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga mengurangi insentif untuk terus berinvestasi dalam industri film, menghambat inovasi dan pertumbuhan.

Sejalan dengan hal tersebut, Pasal 47 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa siapa saja yang memproduksi, menyebarkan, atau memperjualbelikan karya cipta tanpa izin dari pemegang hak cipta dapat dikenai sanksi pidana. Sanksi pidana bagi pelaku pembajakan bisa berupa hukuman penjara hingga 10 tahun dan denda mencapai Rp4 miliar.<sup>15</sup>

Apabila ditinjau dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi salah satu upaya pemerintah untuk mengatasi pelanggaran hak cipta pembajakan film pada situs *streaming* ilegal yang didalamnya termuat 2 (dua) bentuk perlindungan hukum yakni, perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan hukum preventif bersifat sebagai pencegah yang berarti upaya yang dilakukan untuk mencegah atau menghindari terjadinya sengketa yang dalam hal ini pembajakan film pada situs *streaming* ilegal. Pembajakan film pada situs *streaming* ilegal telah diatur dalam UU ITE karena perbuatan ini merupakan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) melalui jaringan internet.

Perlindungan preventif juga dapat dilakukan dengan mendaftarkan hasil karya sinematografi kepada Dirjen HAKI yang dinaungi oleh Kemenkumham sebagai tempat mengelola hasil kekayaan intelektual dan memberikan perlindungan terhadap kekayaan intelektual yang ada di Indonesia. Perlindungan preventif juga dapat dilakukan dengan mendaftarkan hasil karya sinematografi kepada Dirjen HAKI yang dinaungi oleh Kemenkumham sebagai tempat mengelola hasil kekayaan intelektual dan memberikan perlindungan terhadap kekayaan intelektual yang ada di Indonesia.

Berikutnya perlindungan hukum represif sebagai perlindungan akhir berupa sanksi seperti penjara, denda, dan hukuman tambahan yang diberikan kepada pelaku apabila suatu pelanggaran atau sengketa sudah terjadi atau dilakukan. Yang mana perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan suatu sengketa. Mengacu pada UU ITE, film yang dibajak dan disebarluaskan melalui situs *streaming* ilegal merupakan dokumen elektronik yang dilindungi. Tindakan ini termasuk perbuatan yang dilarang yang diatur dalam Pasal 32 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE dikarenakan penyebaran film melalui situs *streaming* ilegal merupakan proses penambahan film dalam bentuk dokumen elektronik melalui proses transmisi atau pengiriman dan memindahkan dokumen elektronik tersebut ke sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Asti Giri Anjani dkk., "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Dalam Platform Lain Tanpa Izin," *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 4, no. 6 (2024).

<sup>16</sup> Maria Oktaviani Kartika Tua dkk., "Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Karya Sinematografi dalam Pembajakan Film pada Situs Streaming Ilegal (Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik)," *Jembatan Hukum: Kajian ilmu Hukum, Sosial dan Administrasi Negara* 1, no. 4 (2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual, khususnya pembajakan film melalui situs streaming ilegal seperti IndoXXI, memberikan dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan industri kreatif. Dampak tersebut tidak hanya bersifat ekonomi berupa kerugian finansial dan hilangnya potensi royalti bagi pencipta dan pelaku industri film, tetapi juga berdampak sosial, hukum, dan etika, seperti menurunnya apresiasi masyarakat terhadap karya orisinal serta melemahnya kesadaran hukum dalam menghormati hak cipta. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun Indonesia telah memiliki instrumen perlindungan hukum yang memadai melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pelanggaran masih terus terjadi akibat lemahnya pengawasan dan rendahnya kesadaran masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan penguatan perlindungan hukum baik secara preventif maupun represif, disertai dengan penegakan hukum yang konsisten serta edukasi publik yang berkelanjutan agar perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dapat berjalan efektif dan mampu mendukung pertumbuhan industri kreatif secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asti Giri Anjani, Geza Arditya, Mey Lia Sari, dan Aisyah Resti Melati. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Dalam Platform Lain Tanpa Izin." *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 4, no. 6 (2024).
- Hakim, Muhammad Lukman, Haidar Danendra Febrian Ar Rafi, Dimas Herdian Nugrahimsyah, Fakhri Azhar, dan Fajar Kurniawan. "Peran Hukum Kekayaan Intelektual Dalam Mendukung Industri Kreatif." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 2, no. 11 (2024): 580–83.
- Hidayah, Nurul, Siti Aydina, Salma Amalia Amanda, dan Zulfa Rusyida Fadiyah. "ANALISIS HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA DALAM PEMBAJAKAN FILM MELALUI APLIKASI TELEGRAM." *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 8, no. 12 (2024): 1–10. <https://doi.org/10.3783/causa.v8i12.7930>.
- Hukumonline, Tim. "Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual untuk Lindungi Ide dan Inovasi pada Industri Kreatif." *hukumonline.com*. Diakses 3 Januari 2026. <https://www.hukumonline.com/berita/a/pentingnya-hak-kekayaan-intelektual-untuk-lindungi-ide-dan-inovasi-pada-industri-kreatif-lt67569fe5d7543/>.
- "Kementerian Kominfo Blokir 1.000 Situs 'Streaming' Film Ilegal." Diakses 30 Desember 2025. <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/25/18320467/kementerian-kominfo-blokir-1000-situs-streaming-film-ilegal>.
- Maria Oktaviani Kartika Tua, Aksi Sinurat, dan Adrianus Djara Dima. "Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Karya Sinematografi dalam Pembajakan Film pada Situs Streaming Ilegal (Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik)." *Jembatan Hukum: Kajian Ilmu Hukum, Sosial dan Administrasi Negara* 1, no. 4 (2024).
- Putra, Dzikri Prakasa, M Ridha Alhamdani, dan Ivan Gunawan. "Pusat Industri Kreatif di

- Kota Pontianak.” *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur “Langkau Betang”* 1, no. 1 (2013): hal. 3.
- Ria Arifianti dan Mohammad Benny Alexandri. “Activation Of Creative Sub-Economic Sector In Bandung City.” *Mohammad Benny Alexandri* 2, no. 3 (2017): 201.
- Ridhowati, Ridhowati, Nurlaela Nurlaela, dan Syafa’atun Syafa’atun. “Mengembangkan Industri Kreatif dalam Menghadapi Teknologi 4.0.” *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 7, no. 3 (2024): hlm. 405. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i3.22474>.
- Siregar, Fitri Yanni Dewi, dan Bagus Firman Wibowo. *Hak Kekayaan Intelektual*. Universitas Medan Area Press, 2023.
- Vahlefy, Risyad, Muhammad Irfan Marzuki, Muhammad Fauzan Ardiana, dan Annisa Elfina Augustia. *Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual dan Etika Profesi Pada Kasus Penyebaran Film Bajakan melalui Situs Streaming Ilegal “IndoXXI dan IDLIX.”* 3, no. 3 (2025).
- Wahyufi, Aderista Tri, dan Karim. “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Sinematografi Terhadap Pelanggaran Dalam Streaming Gratis Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.” *Jurnal Judiciary* 9, no. 1 (2020): hlm. 108.
- Wiraguna, Sidi Ahyar. “Metode Normatif dan Empiris dalam Penelitian Hukum: Studi Eksploratif di Indonesia.” *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan dan Hukum* 3, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.59818/jps.v3i3.1390>.
- Yudianto, Ganisha Fiebelina. “Perlindungan Hak Cipta Film Terhadap Kegiatan Streaming Pada Situs Web Indoxx1.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i2.1800>.
- Zainul Amin. “Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Dalam Bidang Industri Kreatif Di Negara Kesatuan Republik Indonesia.” *Mimbar Keadilan Jurnal Ilmu Hukum*, 2018, hlm. 128.